
The title is surrounded by several geometric shapes, primarily triangles, in shades of orange, green, and beige, scattered around the central text.

LITTLE FLAMES

Informe

Roles y Requerimientos



Índice



03

Introducción



04

Roles de Equipo



05

Requerimientos



14

Conclusión



Introducción



El presente documento tiene como finalidad definir y organizar los requerimientos necesarios para el desarrollo de un proyecto de videojuego, abordando tanto los aspectos creativos como técnicos involucrados en su producción.

A través de la estructuración de tareas, se establecen los procesos fundamentales que permiten guiar el trabajo del equipo, asegurando una correcta planificación, ejecución y coherencia en cada una de las etapas del proyecto.

Estos requerimientos consideran áreas clave como el desarrollo visual, narrativo, técnico y promocional, permitiendo una visión integral del proyecto y facilitando la distribución de responsabilidades dentro del equipo de trabajo.



Roles del equipo

A continuación, se presentan los roles asignados dentro del equipo de trabajo. Cada integrante cumple una función específica que aporta al desarrollo del proyecto, permitiendo una organización eficiente y una distribución clara de responsabilidades.

Jefa de Proyecto

Valentina Flores

Encargada de coordinar el equipo, gestionar tiempos y supervisar el desarrollo del proyecto.

Guionista / Modelador 3D

Bernardo Duarte

Responsable de la narrativa del videojuego y la creación de modelos tridimensionales.

Encargada de Identidad Corporativa / Merchandising

Melany Mendoza

Encargada de la imagen visual del proyecto y del diseño de productos promocionales.

Informático

Jhordan Sajama

Responsable del desarrollo técnico y la implementación digital del proyecto.

Sonidista / Artista Gráfica / Ilustradora

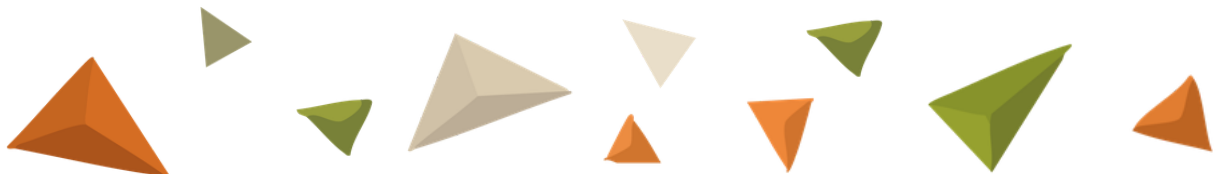
Fiona Segovia

Responsable del diseño sonoro y del desarrollo visual e ilustrativo del proyecto.

Animadora Digital / Audiovisual

Alexandra Castillo

Encargada de las animaciones y la creación de contenido audiovisual del videojuego.



Requerimientos

Tarea 1: Desarrollo de identidad corporativa de la empresa

Objetivo: Definir la identidad visual y conceptual de la empresa.

Subtareas:

- Definir nombre de la empresa.
- Definir paleta de colores.
- Diseñar logotipo.
- Seleccionar tipografías.
- Definir estilo visual.
- Establecer tono comunicacional.
- Definir valores del estudio.

Recursos humanos:

Encargada de identidad corporativa.

Recursos técnicos:

Adobe Illustrator, Word, computadores.

Recursos materiales:

Hojas de bocetos, lápices, goma.

Recursos financieros:

No aplica.

Tarea 2: Definición de roles y requerimientos del equipo

Objetivo: Organizar las funciones y responsabilidades del equipo.

Subtareas:

- Identificar roles necesarios.
- Asignar responsabilidades.
- Definir funciones específicas.
- Organizar estructura de trabajo.

Recursos humanos:

Jefa de proyecto.

Recursos técnicos:

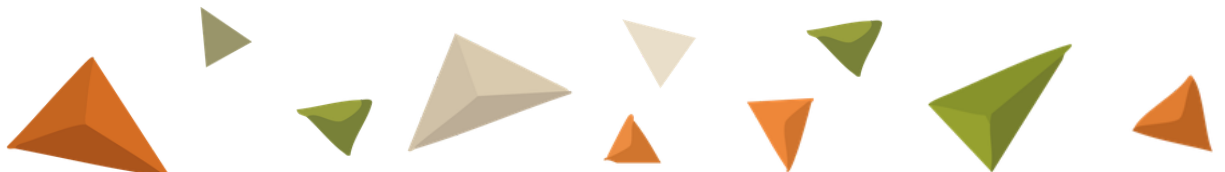
Word, computadores.

Recursos materiales:

No aplica.

Recursos financieros:

No aplica.



Requerimientos

Tarea 3: Planificación del proyecto (Carta Gantt)

Objetivo: Planificar y organizar el desarrollo del proyecto.

Subtareas:

- Definir etapas del proyecto.
- Estimar duración de tareas.
- Organizar tareas cronológicamente.
- Asignar tiempos al equipo.
- Ajustar planificación general.

Recursos humanos:

Jefa de proyecto.

Recursos técnicos:

GanttPRO, computadores.

Recursos materiales:

No aplica.

Recursos financieros:

No aplica.

Tarea 4: Desarrollo visual e identidad del videojuego

Objetivo: Definir la identidad visual del videojuego.

Subtareas:

- Reunir referencias visuales.
- Definir estética general.
- Diseñar propuestas de logo.
- Seleccionar paleta de colores.
- Definir tipografías.
- Ajustar coherencia visual.
- Exportar versiones finales.

Recursos humanos:

Encargada de identidad corporativa.

Recursos técnicos:

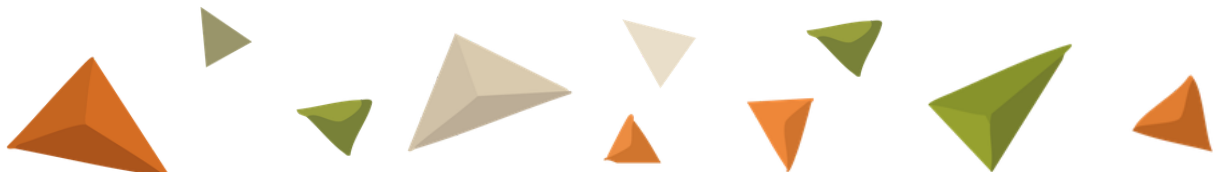
Adobe Illustrator, computadores.

Recursos materiales:

No aplica.

Recursos financieros:

No aplica.



Requerimientos

Tarea 5: Documento y desarrollo del sitio web

Objetivo: Diseñar y desarrollar el sitio web del proyecto.

Subtareas:

- Definir objetivo del sitio web.
- Diseñar estructura.
- Diseñar interfaz visual.
- Organizar contenido.
- Implementar navegación.
- Optimizar presentación visual.
- Ajustar versión final.

Recursos humanos:

Informático.

Recursos técnicos:

WordPress, Elementor, Figma y computadores.

Recursos materiales:

No aplica.

Recursos financieros:

Licencia de software y Hosting - \$30.000 Aprox.

Tarea 6: Hoja modelo de personaje (Personajes)

Objetivo: Desarrollar la hoja modelo del personaje principal.

Subtareas:

- Buscar referencias visuales.
- Realizar bocetos iniciales.
- Definir vestimenta y accesorios.
- Definir expresiones y poses.
- Aplicar color y detalles finales.
- Preparar hoja modelo final.

Recursos humanos:

Artista gráfica e ilustradora.

Recursos técnicos:

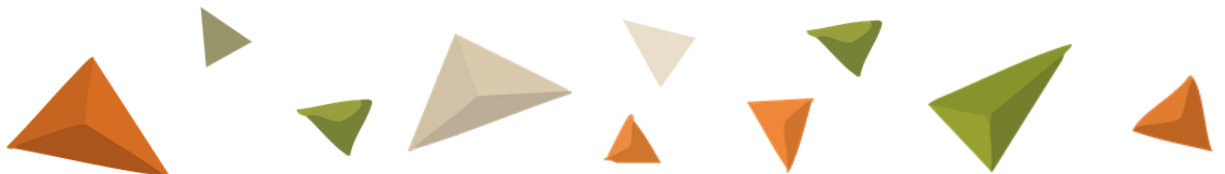
Clip Studio Paint, tableta gráfica y computador.

Recursos materiales:

Hojas de bocetos, lápices, goma.

Recursos financieros:

No aplica.



Requerimientos

Tarea 7: Hoja modelo de prompts y assets

Objetivo: Desarrollar recursos gráficos y visuales para el proyecto.

Subtareas:

- Definir elementos necesarios.
- Organizar referencias visuales.
- Crear prompts base.
- Diseñar assets principales.
- Ajustar coherencia gráfica.
- Exportar recursos finales.

Recursos humanos:

Artista gráfica e ilustradora.

Recursos técnicos:

Clip Studio Paint, tableta gráfica y computador.

Recursos materiales:

Hojas de bocetos, lápices, goma.

Recursos financieros:

No aplica.

Tarea 8: Hoja modelo de escenarios

Objetivo: Definir visualmente los escenarios del videojuego.

Subtareas:

- Buscar referencias escenarios.
- Bocetar escenarios principales.
- Definir elementos ambientales.
- Definir paleta de colores.
- Preparar hoja modelo final.

Recursos humanos:

Artista gráfica e ilustradora.

Recursos técnicos:

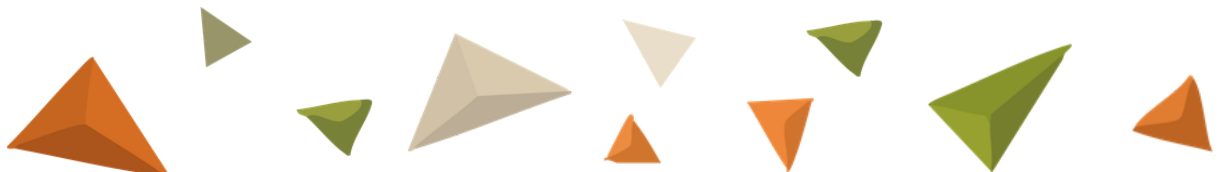
Clip Studio Paint, tableta gráfica y computador.

Recursos materiales:

Hojas de bocetos, lápices, goma.

Recursos financieros:

No aplica.



Requerimientos

Tarea 9: Modelado 3D del personaje principal

Objetivo: Desarrollar el modelo tridimensional del personaje principal.

Subtareas:

- Realizar modelado base.
- Ajustar proporciones y detalles.
- Aplicar texturas.
- Revisar optimización del modelo.
- Exportar modelo final.

Recursos humanos:

Modelador 3D.

Recursos técnicos:

Maya Autodesk y computadores.

Recursos materiales:

No aplica.

Recursos financieros:

Licencia software - \$150.000 aprox.

Tarea 10: Sonido y ambientación

Objetivo: Desarrollar la identidad sonora del videojuego.

Subtareas:

- Buscar referencias sonoras.
- Definir estilo musical.
- Crear efectos de sonido.
- Diseñar sonido ambiental.
- Creación de soporte físico.
- Integrar sonido al proyecto.
- Ajustar mezcla final.

Recursos humanos:

Sonidista.

Recursos técnicos:

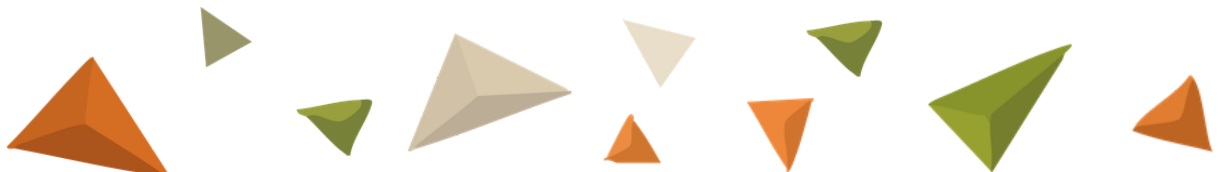
FL Studio y computadores.

Recursos materiales:

No aplica.

Recursos financieros:

Licencia de software - \$90.000 Aprox.



Requerimientos

Tarea 11: Desarrollo narrativo

Objetivo: Construir la historia y mecánicas principales del videojuego.

Subtareas:

- Redactar historia principal.
- Definir contexto del mundo.
- Desarrollar evolución del personaje.
- Definir mecánicas principales.
- Diseñar sistema de juego.
- Definir sistema de vida y recuperación.
- Establecer elementos a favor y en contra del jugador.
- Ajustar coherencia narrativa y jugabilidad.

Recursos humanos:

Guionista.

Recursos técnicos:

Word y computadores.

Recursos materiales:

No aplica.

Recursos financieros:

No aplica.

Tarea 12: Diseño de afiche publicitario

Objetivo: Crear material gráfico promocional para el proyecto.

Subtareas:

- Bocetar afiche.
- Definir composición visual.
- Seleccionar colores y tipografías.
- Ilustrar afiche.
- Ajustar diseño final.
- Preparar formato de impresión.

Recursos humanos:

Artista gráfica e ilustradora.

Recursos técnicos:

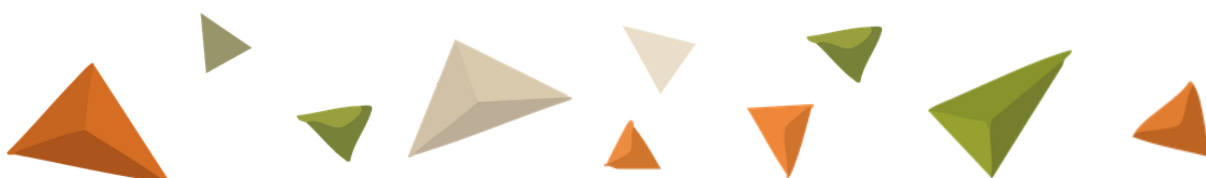
Illustrator, Clip Studio Paint y computador.

Recursos materiales:

Hojas de bocetos, lápices, goma.

Recursos financieros:

Impresión - \$10.000 Aprox.



Requerimientos

Tarea 13: Desarrollo de merchandising (Llaveros)

Objetivo: Diseñar llaveros promocionales del proyecto.

Subtareas:

- Buscar ideas de diseño.
- Bocetar propuestas.
- Diseñar versión final.
- Gestionar producción.
- Presentar resultado final.

Recursos humanos:

Artista Gráfica / Ilustradora

Recursos técnicos:

Illustrator, Clip Studio Paint y computador.

Recursos materiales:

Hojas de bocetos, lápices, goma.

Recursos financieros:

Impresión - \$15.000 Aprox.

Tarea 14: Desarrollo de merchandising (Stickers)

Objetivo: Diseñar stickers promocionales del proyecto.

Subtareas:

- Buscar ideas de diseño.
- Bocetar propuestas.
- Ilustrar diseños finales.
- Gestionar producción.
- Presentar resultado final.

Recursos humanos:

Artista gráfica e ilustradora.

Recursos técnicos:

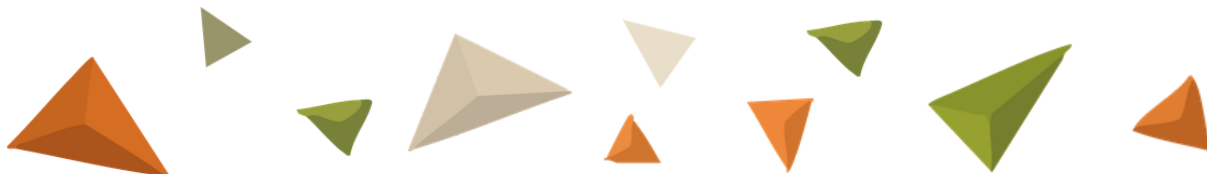
Illustrator, Clip Studio Paint y computador.

Recursos materiales:

Hojas de bocetos, lápices, goma.

Recursos financieros:

Impresión - \$5.000 Aprox.



Requerimientos

Tarea 15: Desarrollo de merchandising (Caja de cerillas)

Objetivo: Diseñar una caja de cerillas promocional como merchandising.

Subtareas:

- Buscar ideas de diseño.
- Bocetar propuestas.
- Producción de prototipos.
- Presentar resultado final.

Recursos humanos:

Artista Gráfica / Ilustradora

Recursos técnicos:

Clip Studio Paint y computador.

Recursos materiales:

No aplica.

Recursos financieros:

Impresión - \$5.000 Aprox.

Tarea 16: Desarrollo de merchandising (Tote Bags)

Objetivo: Diseñar bolsos promocionales para la difusión del proyecto.

Subtareas:

- Buscar ideas de diseño.
- Bocetar propuestas.
- Diseñar versión final.
- Gestionar producción.
- Presentar resultado final.

Recursos humanos:

Artista Gráfica / Ilustradora

Recursos técnicos:

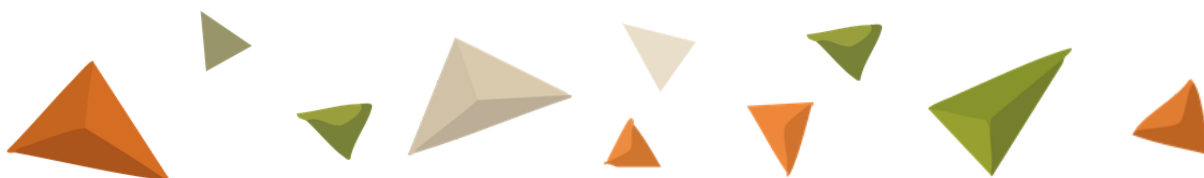
Clip Studio Paint y computador.

Recursos materiales:

No aplica.

Recursos financieros:

Impresión - \$10.000 Aprox.



Requerimientos

Tarea 17: Desarrollo de merchandising (Libretas)

Objetivo: Diseñar libretas promocionales asociadas a la identidad del proyecto.

Subtareas:

- Buscar ideas de diseño.
- Bocetar propuestas.
- Producción de prototipos.
- Presentar resultado final.

Recursos humanos:

Artista Gráfica / Ilustradora

Recursos técnicos:

Clip Studio Paint y computador.

Recursos materiales:

No aplica.

Recursos financieros:

Impresión - \$10.000 Aprox.

Tarea 18: Producción audiovisual (Tráiler)

Objetivo: Crear un tráiler audiovisual para promocionar el videojuego.

Subtareas:

- Crear guion técnico.
- Desarrollar storyboard.
- Preparar escenas.
- Animar secuencias.
- Editar video.
- Exportar versión final.

Recursos humanos:

Artista Gráfica / Ilustradora

Recursos técnicos:

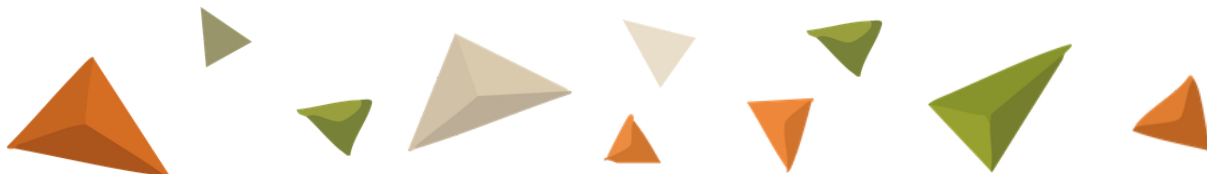
After Effects, computadores.

Recursos materiales:

No aplica.

Recursos financieros:

Impresión - \$10.000 Aprox.



Conclusión



La correcta definición de requerimientos permite establecer una base sólida para el desarrollo del proyecto, facilitando la organización del trabajo y la coordinación entre los distintos integrantes del equipo.

A través de la estructuración de tareas, se logra visualizar de manera clara cada etapa del proceso, optimizando tiempos y recursos, además de asegurar la coherencia en el resultado final.

De esta forma, el proyecto no solo adquiere una planificación más ordenada, sino que también mejora su calidad y viabilidad, permitiendo cumplir con los objetivos propuestos de manera eficiente.

