

Videojuegos

Postproducción y Producción Post-lanzamiento

Mapa de Empleo Sector Audiovisual en Canarias

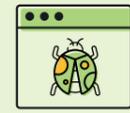
Calidad (QA) (Quality Assurance - QA)



Ingeniero/a de QA
Quality Assurance
(QA) Build Engineer

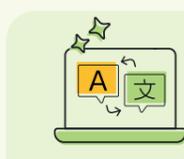


QA Tester - Probador/a de Videojuegos
QA Tester



Analista QA
QA Technical Analyst

Localizaciones (Location)



Traductor/a de Juegos
Game Translator



Especialista en Adaptación Cultural
Especialista en Adaptación Cultural



Editor/a de Localización
Localization Editor



QA de Localización (LQA)
Localization QA (LQA)

Desarrollo y soporte Técnico (Development and Technical Support)



Programador/a
Programmer



Desarrollador DevOps (Desarrollo y Operaciones)
VFX Artist



QA Tester - Probador/a de Videojuegos
QA Tester



Especialista de Soporte Técnico
Technical Support Specialist

Diseño y Contenido (Design and Content)



Diseñador/a de Videojuegos
Gameplay Designer



Diseñador/a de Narrativa
Narrative Designer



Artista Técnico/a
Technical Artist



Animador/a Técnico/a
Technical Animator



Compositor/a Musical
Music Composer



Diseñador/a de Sonido (SFX)
Sound Designer (SFX)

Gestión de Producción (Production Management)



Productor/a de Live Ops
Live Operations Producer
(Live Ops Producer)



Analista de Datos
Data Analyst

Ventas y distribución (Sales and distribution)



Analista de Mercado
Market Analyst



Ejecutivo/a de Marketing
Marketing Executive



Ayudante de Marketing
Marketing Assistant



Community Manager
Community Manager

Videojuegos

Postproducción y Producción Post-lanzamiento

Mapa de Empleo Sector Audiovisual en Canarias



Ingeniero/a de QA (Quality Assurance - QA- Build Engineer)
Automatiza, mantiene y optimiza los procesos de compilación y pruebas del videojuego. Supervisa la calidad de las versiones entregables, asegurando estabilidad y compatibilidad entre plataformas. Su trabajo permite lanzar actualizaciones fiables y detectar errores antes de la distribución final.



Editor/a de Localización (Localization Editor)
Revisa y edita las traducciones del videojuego para garantizar su calidad lingüística, coherencia terminológica y adecuación al tono del juego. Su trabajo asegura una experiencia fluida y natural para la persona jugadora en su idioma. También colabora con traductores/as, testers y diseñadores/as narrativos para mantener la integridad del contenido localizado.



Especialista de Soporte Técnico (Technical Support Specialist)
Proporciona asistencia técnica a las personas jugadoras y resuelve incidencias relacionadas con el funcionamiento del videojuego. Ayuda a los usuarios/as a solucionar problemas técnicos, como errores en el juego o dificultades con la instalación, y trabaja con el equipo de desarrollo para resolver problemas complejos.



Compositor/a Musical (Music Composer)
Crea y ajusta la banda sonora del videojuego, adaptándola a nuevas situaciones narrativas o mecánicas que se añaden tras el lanzamiento. En la postproducción, también remezcla pistas, adapta la música a expansiones o DLCs, y colabora en procesos de implementación dinámica del audio. Su labor potencia la inmersión de la persona jugadora a lo largo del ciclo de vida del juego.



Ejecutivo/a de Marketing (Marketing Executive)
Planifica y ejecuta campañas para promocionar el videojuego, coordina acciones con prensa, redes sociales, influencers y eventos. Su objetivo es aumentar la visibilidad del juego y atraer a jugadores/as potenciales. También analiza resultados y ajusta las estrategias según el rendimiento.



Nivel entrada
Entry level

QA Tester - Probador/a de Videojuegos (QA Tester)
Juega y prueba versiones del videojuego para detectar errores, incoherencias y fallos técnicos antes del lanzamiento o actualización. Documenta los bugs encontrados y verifica que se resuelvan correctamente. Su labor es clave para garantizar una experiencia de juego fluida y sin errores.



QA de Localización (LQA) (Localization QA - LQA)
Revisa y prueba las traducciones implementadas en el videojuego para asegurar su corrección lingüística y funcional. Detecta errores de idioma, contexto, formato o visualización en diferentes versiones del juego. Su labor garantiza una experiencia localizada de calidad, coherente y sin fallos.



Diseñador/a de Videojuegos (Gameplay Designer)
Se enfoca en la creación y ajuste de mecánicas y sistemas de jugabilidad tras el lanzamiento del videojuego. Trabaja en la implementación de mejoras, ajustes de balance y nuevas características, siempre buscando optimizar la experiencia de la persona jugadora. Su trabajo es fundamental para mantener la calidad del gameplay a largo plazo.



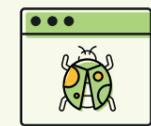
Nivel entrada
Entry level

Diseñador/a de Sonido (SFX) (Sound Designer, SFX)
Apoya en la creación, edición e implementación de efectos de sonido que acompañan las acciones del juego, especialmente durante actualizaciones y mejoras tras el lanzamiento. En postproducción, colabora ajustando audios existentes o diseñando nuevos para contenido adicional. Su trabajo contribuye a reforzar la inmersión sensorial de la persona jugadora.



Nivel entrada
Entry level

Ayudante de Marketing (Marketing Assistant)
Colabora en la ejecución de campañas promocionales, elaboración de contenidos, gestión de redes sociales y análisis básico de resultados. Da soporte al equipo de marketing en tareas organizativas y creativas. Su trabajo ayuda a mantener la visibilidad del videojuego y fortalecer la comunicación con el público.



Analista QA (QA Technical Analyst)
Planifica, coordina y ejecuta pruebas técnicas más complejas para asegurar la calidad del videojuego en todas sus funcionalidades. Trabaja estrechamente con equipos de desarrollo para detectar, reproducir y documentar errores técnicos. Su enfoque combina habilidades de testing manual y automatizado con conocimiento técnico profundo del producto.



Programador/a (Programmer)
Corrige errores, optimiza el rendimiento y aplica actualizaciones o parches tras el lanzamiento del videojuego. También colabora en la integración de nuevo contenido, soporte técnico y mejoras de calidad de vida. Su labor es clave para mantener la estabilidad y satisfacción del usuario/a final.



Diseñador/a de Narrativa (Narrative Designer)
Crea, ajusta y expande la historia del videojuego, sus personajes y diálogos en la fase de postproducción. Trabaja en la implementación de nuevas misiones, diálogos y contenido narrativo que enriquezcan la experiencia de la persona jugadora y mantengan la coherencia narrativa a lo largo del juego.



Productor/a de Live Ops (Live Operations Producer - Live Ops Producer)
Coordina y supervisa las operaciones en vivo del videojuego tras su lanzamiento, gestionando eventos, actualizaciones, contenido estacional y promociones en tiempo real. Su trabajo garantiza una experiencia constante y atractiva para la comunidad de jugadores/as. Además, conecta las necesidades del equipo con las demandas del público activo.



Nivel entrada
Entry level

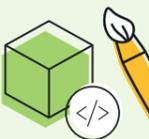
Community Manager (Community Manager)
Gestiona la presencia del videojuego en redes sociales, foros y comunidades online, fomentando la interacción con los jugadores/as. Apoya en la creación de contenido, modera conversaciones y recoge feedback del público. Es un puente directo entre la comunidad y el equipo de desarrollo o marketing.



Traductor/a de Juegos (Game Translator)
Adapta el contenido del videojuego —diálogos, menús, subtítulos e interfaces— a distintos idiomas, respetando el tono, contexto y estilo del juego original. Su trabajo garantiza que la experiencia de la persona jugadora sea comprensible y culturalmente adecuada. También colabora en la revisión y control de calidad lingüística antes del lanzamiento.



Desarrollador DevOps (Development and Operations) (DevOps Engineer)
Garantiza la estabilidad y escalabilidad de los sistemas del videojuego tras su lanzamiento. Trabaja en la automatización de procesos, gestión de servidores y monitoreo en tiempo real. Su trabajo asegura que el juego siga funcionando correctamente, incluso durante picos de tráfico o actualizaciones constantes.



Artista Técnico/a (Technical Artist)
Actúa como puente entre los equipos de arte y programación, asegurando que los assets visuales funcionen correctamente en el motor del juego. En postproducción, optimiza recursos gráficos, corrige errores visuales y contribuye a mejorar el rendimiento sin comprometer la calidad artística. Su trabajo garantiza una experiencia visual fluida y pulida.



Analista de Datos (Data Analyst)
Interpreta grandes volúmenes de información generada por las personas jugadoras tras el lanzamiento del videojuego. Su labor ayuda a entender el comportamiento de la persona usuaria, detectar problemas, mejorar la experiencia de juego y tomar decisiones estratégicas para futuras actualizaciones o contenidos. Es clave para optimizar el rendimiento y la retención del juego.



Especialista en Adaptación Cultural (Culturalization Specialist)
Analiza el contenido del videojuego para identificar elementos que podrían resultar ofensivos, inapropiados o mal interpretados en diferentes culturas. Su objetivo es adaptar el juego de forma respetuosa y coherente para cada mercado. Contribuye a evitar conflictos legales o éticos y mejora la aceptación internacional del producto.



QA Tester - Probador/a de Videojuegos (QA Tester)
Identifica errores y problemas de calidad en el videojuego antes de su lanzamiento o tras actualizaciones, realizando pruebas en diferentes plataformas. Asegura que el juego funcione correctamente, sin fallos técnicos ni de jugabilidad, contribuyendo a la mejora de la experiencia de la persona usuaria.



Animador/a Técnico/a (Technical Animator)
Mantiene y optimiza los sistemas de animación del videojuego tras su lanzamiento. Soluciona errores en rigs, pesos y transiciones, y adapta o mejora animaciones existentes para actualizaciones, expansiones o nuevos contenidos. Su rol garantiza que las animaciones se integren correctamente en el motor del juego.



Analista de Mercado (Market Analyst)
Investiga y analiza datos sobre el comportamiento del mercado, tendencias de consumo y competencia en la industria del videojuego. Su trabajo orienta decisiones estratégicas de marketing, distribución y monetización. También contribuye a adaptar el producto a las expectativas del público objetivo.