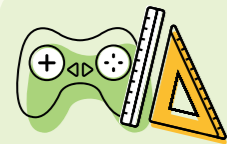


# Videojuegos

## Postproducción y Producción Post-lanzamiento

## Mapa de Empleo Sector Audiovisual en Canarias

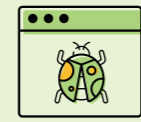
### Calidad (QA) (Quality Assurance - QA)



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

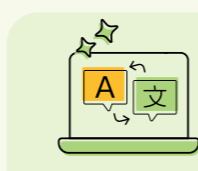


**QA Tester - Probador/a de Videojuegos**  
QA Tester



**Analista QA**  
QA Technical Analyst

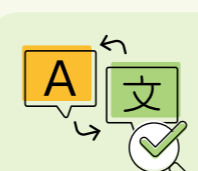
### Localizaciones (Location)



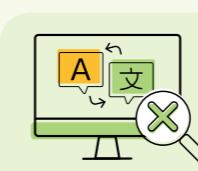
**Traductor/a de Juegos**  
Game Translator



**Especialista en Adaptación Cultural**  
Culturalization Specialist



**Editor/a de Localización**  
Localization Editor

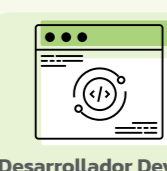


**QA de Localización (LQA)**  
Localization QA (LQA)

### Desarrollo y soporte Técnico (Development and Technical Support)



**Programador/a**  
Programmer



**Desarrollador DevOps (Desarrollo y Operaciones)**  
DevOps Engineer



**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

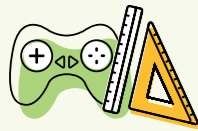


**Community Manager**  
Community Manager

# 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.

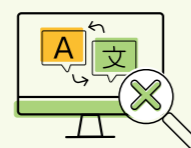


**Ejecutivo/a de Marketing (Marketing Executive)**  
Planifica y ejecuta campañas para promocionar el videojuego, coordina acciones con prensa, redes sociales, influencers y eventos. Su objetivo es aumentar la visibilidad del juego y atraer a jugadores/as potenciales. También analiza resultados y ajusta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



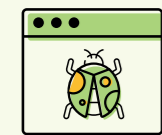
Nivel entrada  
Entry level

**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.

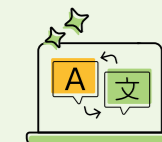


**Productor/a de Live Ops (Live Operations Producer - Live Ops Producer)**  
Coordina y supervisa las operaciones en vivo del videojuego tras su lanzamiento, gestionando eventos, actualizaciones, contenido estacional y promociones en tiempo real. Su trabajo garantiza una experiencia constante y atractiva 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.



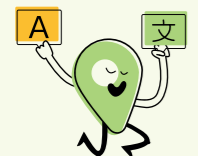
**Desarrollador DevOps (Desarrollo y Operaciones) (DevOps Engineer)**  
Garantiza la estabilidad y escalabilidad de los sistemas del videojuego tras su lanzamiento. Trabaja en la automatización de procesos, gestión de servidores y monitoreo en tiempo real. Su trabajo asegura que el juego siga funcionando 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.