Videojuegos
Preproducción

Mapa de Empleo
Sector Audiovisual
en **Canarias**

Producción
(Production)

- **Publisher**
  Publisher
- **Productor/a Ejecutivo/a**
  Executive Producer
- **Productor/a de Contenido**
  Content Producer
- **Coordinador/a de Producción**
  Production Coordinator
- **Asistente/a de Producción de Videojuegos**
  Assistant Games Producer
  Nivel entrada / Entry level

Arte
(Art)

- **Director/a de Arte**
  Art Director
- **Artista Conceptual**
  Concept Artist
- **Artista de Modelado 3D**
  3D Modelling Artist
  Nivel entrada / Entry level
- **Artista 2D**
  2D Artist
  Nivel entrada / Entry level
- **Artista de Storyboard**
  Story Board Artist
  Nivel entrada / Entry level

Diseño
(Design)

- **Jefe/a de Diseño / Diseñador/a Principal**
  Lead Designer
- **Diseñador/a de Videojuegos**
  Gameplay Designer
- **Guionista de Videojuegos**
  Games writer
- **Guionista Narrativo/a**
  Narrative Designer
- **Consultor/a de Historia**
  Story Consultant
- **Diseñador/a de Experiencia de Usuario/a (UX)**
  UX Designer
  Nivel entrada / Entry level
- **Diseñador/a de Interfaz de Usuario/a (UI)**
  UI Designer
  Nivel entrada / Entry level

Departamento Técnico/ Programación
(Technical / Programming)

- **Programador/a de Gameplay**
  Gameplay Programmer
- **Programador/a 3C (Cámara, Control y Personaje)**
  3C Programmer (Camera, Control y Character)
- **Programador/a de Combate**
  Combat Programmer
- **Programador/a de Encuentro**
  Encounter Designer
- **Programador/a de Animación**
  Animation Programmer
- **Programador/a de Física**
  Physics Programmer
- **Programador/a de Inteligencia Artificial**
  Artificial Intelligence Programmer
- **Programador/a de Gráficos**
  Graphics Programmer
- **Programador/a Generalista**
  Generalist Programmer
  Nivel entrada / Entry level
- **Programador/a de Herramientas**
  Tools Engineer
  Nivel entrada / Entry level
- **Programador/a de Engine**
  Engine Programmer
- **Programador/a de Red**
  Network Programmer
- **Programador/a de Sonido**
  Audio Programmer
- **Desarrollador/a DevOps (Desarrollo y Operaciones)**
  DevOps Engineer
- **Desarrollador/a de Servidores**
  Server Developer
- **Ingeniero/a de Base de Datos**
  Database Engineer
- **Desarrollador/a de Infraestructura en la Nube**
  Cloud Infrastructure Developer
- **Desarrollador/a de Servicios en Línea**
  Online Services Developer

Gobierno de Canarias
Servicio Canario de Empleo

Red COE
Centro de Orientación, Emprendimiento, Acompañamiento e Innovación para el Empleo de Canarias

MINISTERIO DE TRABAJO Y ECONOMÍA SOCIAL
SERVICIO PÚBLICO DE EMPLEO ESTATAL
SEPE

Videojuegos
Preproducción

Mapa de Empleo
Sector Audiovisual
en **Canarias**

Publisher (Publisher)
Evalúa propuestas de juegos, coordina la financiación inicial y valida la viabilidad comercial del proyecto. Participa en la planificación, estableciendo metas claras y asegurando que el producto se alinee con el mercado objetivo. También colabora con el estudio para definir cronogramas, presupuestos y expectativas.

Artista Conceptual (Concept Artist)
Crea ilustraciones que visualizan personajes, entornos, objetos y atmósferas del videojuego antes de su desarrollo. En preproducción, traduce ideas abstractas en imágenes que sirven como referencia para todo el equipo artístico. Su trabajo define el tono visual y guía el estilo general del juego.

Guionista de Videojuegos (Games Writer)
Desarrolla la historia, los diálogos, el trasfondo del mundo y los perfiles de los personajes. Colabora con diseñadores/as y directores/as creativos/as para integrar la narrativa con la jugabilidad. Su trabajo da forma a la experiencia emocional e inmersiva de la persona jugadora desde el inicio del proyecto.

Programador/a 3C (Cámara, Control y Personaje) (3C Programmer) (Camera, Control & Character)
Se especializa en el desarrollo de las tres bases fundamentales del control del personaje: Character (personaje), Controls (controles) y Camera (cámara). Se encarga de prototipar y ajustar cómo se mueve, se controla y se percibe al personaje en el espacio.

Programador/a de Gráficos (Graphics Programmer)
Desarrolla y optimiza los sistemas visuales del motor de juego, como iluminación, sombreado y efectos visuales. Colabora estrechamente con artistas técnicos/as para prototipar estilos gráficos y definir la viabilidad técnica de la estética visual. Su labor es esencial para establecer la identidad visual del proyecto desde sus primeras etapas.

Desarrollador/a DevOps (Desarrollo y Operaciones) (DevOps Engineer)
Se encarga de crear y optimizar los entornos de desarrollo y de integración continua para el equipo de trabajo. Su labor incluye automatizar procesos de construcción, pruebas y despliegue, asegurando la calidad y la eficiencia en el flujo de trabajo. Facilita la colaboración entre los equipos de desarrollo y operaciones para garantizar la estabilidad del proyecto desde el inicio.

Productor/a Ejecutivo/a (Executive Producer)
Supervisa la visión general del proyecto, asegurando que esté alineado con los objetivos estratégicos del estudio y del Publisher. Coordina recursos, valida presupuestos y cronogramas, y garantiza que el concepto inicial sea viable a nivel técnico, artístico y comercial.

Nivel entrada
Entry level

Artista de Modelado 3D (3D Modelling Artist)
Crea modelos tridimensionales de personajes, entornos, objetos y otros elementos visuales del juego. Se encarga de desarrollar prototipos visuales y definir el estilo y nivel de detalle requerido para la producción. Su trabajo traduce conceptos 2D en formas 3D listas para integrar en el motor de juego.

Guionista Narrativo/a (Narrative Designer)
Diseña y estructura la historia del videojuego, definiendo personajes, diálogos, ambientación y el arco narrativo general. Colabora estrechamente con diseñadores/as de juego y arte para integrar la narrativa con la jugabilidad. En la preproducción, establece la base emocional y temática del juego, asegurando coherencia desde el inicio.

Programador/a de Combate (Combat Programmer)
Diseña e implementa los sistemas y mecánicas relacionados con el combate del videojuego, incluyendo ataques, defensas, combos, IA enemiga y efectos de impacto. Colabora en la creación de prototipos jugables que definen el ritmo, respuesta y sensaciones del sistema de combate. Su trabajo es clave para garantizar una experiencia dinámica, equilibrada y divertida.

Nivel entrada
Entry level

Programador/a Generalista (Generalist Programmer)
Colabora en múltiples áreas del desarrollo técnico desde las primeras etapas del proyecto, ayudando a construir prototipos, herramientas internas o sistemas básicos del juego. Su perfil versátil permite adaptarse a diferentes necesidades del equipo de programación. Es clave para validar ideas de diseño y sentar las bases del desarrollo.

Desarrollador/a de Servidores (Server Developer)
Se encarga de diseñar y crear la infraestructura de servidores que soportará el juego en línea. Su trabajo incluye establecer la arquitectura de red, gestionar la comunicación entre clientes/as y servidores/as, y asegurar el rendimiento y la escalabilidad del sistema. Es crucial para garantizar una experiencia multijugador estable y eficiente desde el inicio del proyecto.

Productor/a de Contenido (Content Producer)
Planifica, organiza y supervisa la creación del contenido narrativo, visual y sonoro del videojuego desde su conceptualización. Trabaja junto a diseñadores/as, guionistas y artistas para asegurar coherencia y calidad en la propuesta inicial. Su objetivo es garantizar que el contenido planificado respalde la visión creativa y técnica del proyecto.

Nivel entrada
Entry level

Artista 2D (2D Artist)
Crea ilustraciones y activos visuales en dos dimensiones para los videojuegos, como personajes, fondos, iconos y otros elementos gráficos. Define el estilo visual y produce conceptos que guiarán el diseño final del juego. Su trabajo establece la atmósfera visual y el tono general de la experiencia.

Consultor/a de Historia (Story Consultant)
Asesora en la creación y desarrollo del universo narrativo del videojuego, asegurando solidez, coherencia y profundidad temática. Propone mejoras estructurales, revisa el tono, los arcos de personajes y el worldbuilding. En preproducción, guía al equipo narrativo para cimentar una base narrativa atractiva y consistente.

Programador/a de Encuentro (Encounter Designer)
Diseña situaciones de juego en las que la persona jugadora interactúa con enemigos/as, desafíos o eventos clave, equilibrando dificultad, ritmo y narrativa. Crea prototipos y documentación para establecer cómo se estructuran los combates, puzzles o interacciones específicas. Su trabajo es fundamental para generar momentos memorables y emocionantes dentro del juego.

Nivel entrada
Entry level

Programador/a de Herramientas (Tools Engineer)
Desarrolla y mantiene el software interno que facilita el trabajo de otros equipos (arte, diseño, animación, etc.). Su labor es optimizar flujos de trabajo y crear herramientas que permitan iterar de forma rápida y eficiente.

Ingeniero/a de Bases de Datos (Database Engineer)
Es responsable de diseñar y estructurar las bases de datos que gestionarán la información del juego, como el progreso de la persona jugadora, estadísticas y otros datos persistentes. Su labor incluye seleccionar la tecnología adecuada, optimizar el acceso a datos y garantizar la integridad y seguridad de la información.

Coordinador/a de Producción (Production Coordinator)
Apoya la planificación y organización de tareas, asegurando que los equipos cumplan con los plazos y entregas en las etapas iniciales del proyecto. Se encarga del seguimiento diario del progreso, la documentación y la comunicación entre departamentos. Es clave para mantener el flujo de trabajo ordenado desde el inicio.

Nivel entrada
Entry level

Artista de Storyboard (Storyboard Artist)
Visualiza y planifica la narrativa del videojuego a través de secuencias ilustradas, creando guías visuales para animaciones, escenas y transiciones. Traduce el guion o las ideas del equipo en imágenes que definen el ritmo, la composición y la dinámica de las escenas. Su trabajo ayuda a planificar la dirección visual y la interacción de la persona jugadora.

Nivel entrada
Entry level

Diseñador/a de Experiencia de Usuario/a (UX) (UX Designer)
Analiza cómo las personas jugadoras interactúan con el juego, diseñando experiencias intuitivas, accesibles y atractivas. En preproducción, define flujos de navegación, wireframes y patrones de interacción basados en la psicología del usuario/a. Colabora con diseño, arte e interfaz para garantizar una experiencia centrada en la persona jugadora.

Programador/a de Animación (Animation Programmer)
Se encarga de integrar y controlar las animaciones dentro del motor del videojuego, asegurando fluidez, sincronización y respuesta adecuada a las acciones de la persona jugadora. Colabora en la creación de prototipos y sistemas de animación que definen el comportamiento visual del personaje y su interacción con el entorno. Su trabajo conecta arte, gameplay y tecnología para lograr movimientos creíbles y funcionales.

Programador/a de Engine (Engine Programmer)
Se encarga de desarrollar y optimizar el motor del videojuego, asegurando que la arquitectura técnica sea robusta y escalable desde la fase de preproducción. Colabora estrechamente con otros equipos para adaptar o extender el motor según las necesidades del proyecto.

Desarrollador/a de Infraestructuras en la Nube (Cloud Infrastructure Developer)
Se encarga de diseñar y gestionar los entornos de infraestructura necesarios para el juego en la nube. Su trabajo incluye la implementación de servicios escalables y seguros, aprovechando las capacidades de plataformas como AWS, Azure o Google Cloud. Asegura que la infraestructura esté optimizada para soportar la demanda de tráfico en línea durante el ciclo de vida del juego.

Nivel entrada
Entry level

Asistente/a de Producción de Videojuegos (Assistant Games Producer)
Apoya al productor/a en la planificación, organización y coordinación de recursos para el desarrollo inicial del videojuego. Asegura que las tareas se realicen a tiempo, coordina la comunicación entre los diferentes equipos y mantiene actualizada la documentación del proyecto.

Jefe/a de Diseño / Diseñador/a Principal (Lead Designer)
Lidera la creación de la visión y la dirección del diseño del videojuego, definiendo los conceptos clave del juego, mecánicas y experiencia del usuario/a. Supervisa al equipo de diseñadores/as, establece las bases del diseño y se asegura de que todos los aspectos creativos estén alineados con la visión general del proyecto.

Nivel entrada
Entry level

Diseñador/a de Interfaz de Usuario/a (UI) (UI Designer)
Crea los elementos visuales con los que la persona jugadora interactúa: menús, iconos, HUDs, tipografías y transiciones. En preproducción, establece el estilo visual de la interfaz y su coherencia con la identidad del juego. Colabora con UX, arte y programación para garantizar claridad, estética y funcionalidad.

Programador/a de Física (Physics Programmer)
Diseña y desarrolla sistemas que simulan leyes físicas realistas (como colisiones, gravedad o dinámica de cuerpos) para apoyar la planificación del gameplay. Colabora con diseñadores/as y artistas para prototipar mecánicas físicas. Su labor es clave para definir cómo interactúan los objetos y personajes en el entorno virtual.

Programador/a de Red (Network Programmer)
Se encarga de diseñar y prototipar la infraestructura de redes que soportará la conectividad multijugador. Su trabajo consiste en establecer las bases para una comunicación eficiente entre clientes/as y servidores/as, garantizando la viabilidad técnica de las funciones online. Su rol es crucial para definir la arquitectura de red que sustentarán los juegos en línea.

Desarrollador/a de Servicios en Línea (Online Services Developer)
Se encarga de diseñar e implementar los sistemas que gestionan funcionalidades online como autenticación, emparejamiento (matchmaking), almacenamiento en la nube, y servicios sociales. Colabora con otros departamentos para integrar estos sistemas de forma segura y eficiente.

Director/a de Arte (Art Director)
Define y supervisa la identidad visual del videojuego, asegurando coherencia estética en personajes, escenarios, interfaz y efectos visuales. En preproducción, establece el estilo artístico, crea guías visuales y coordina al equipo de arte para alinear la visión con la narrativa y el gameplay. Es un rol clave en la dirección creativa del proyecto.

Diseñador/a de Videojuegos (Gameplay Designer)
Se enfoca en la creación de las mecánicas de juego y la interacción entre la persona jugadora y el entorno. Desarrolla los conceptos iniciales de jugabilidad, define las reglas y asegura que la experiencia sea divertida, equilibrada y desafiante.

Programador/a de Gameplay (Gameplay Programmer)
Se encarga de implementar las mecánicas jugables y la interacción de la persona jugadora dentro del videojuego, asegurando que todo funcione correctamente desde un punto de vista técnico. Colabora estrechamente con diseñadores/as y artistas para definir el flujo del juego, las reglas y las interacciones. Su trabajo asegura una experiencia de juego fluida y coherente.

Programador/a de Inteligencia Artificial (Artificial Intelligence Programmer)
Diseña sistemas que definen el comportamiento de personajes no jugables (NPCs) y enemigos/as. Trabaja con diseñadores/as para prototipar decisiones, rutas y reacciones inteligentes. Su objetivo es establecer una base lógica que haga el mundo del juego más dinámico y creíble.

Programador/a de Sonido (Audio Programmer)
Se encarga de diseñar e implementar los sistemas de audio que se integrarán en el videojuego. Colabora estrechamente con diseñadores/as de sonido y compositores/as para asegurar la mejor calidad en la experiencia sonora.

Gobierno de Canarias
Servicio Canario de Empleo

Red COE
Centro de Orientación, Emprendimiento, Acompañamiento e Innovación para el Empleo de Canarias

MINISTERIO DE TRABAJO Y ECONOMÍA SOCIAL
SERVICIO PÚBLICO DE EMPLEO ESTATAL
SEPE