

Videojuegos Producción

Mapa de Empleo Sector Audiovisual en Canarias

Animación (Animation)

Nivel entrada
Entry level

Animador/a Junior
Junior Animator

Animador/a Técnico/a
Technical Animator

Animador/a de Personajes
Character Animator

Animador/a de Cinemática
Cinematic Animator

Animador/a de Objetos
Prop Animator

Diseño (Design)

Nivel entrada
Entry level

Diseñador/a de Niveles
Level Designer

Nivel entrada
Entry level

Diseñador/a de Experiencia de Usuario/a (UX)
UX Designer

Nivel entrada
Entry level

Diseñador/a de Interfaz de Usuario/a (UI)
UI Designer

Diseñador/a de Sistemas
System Designer

Diseñador/a Técnico/a
Technical Designer

Diseñador/a de Narrativa
Narrative Designer

Arte (Art)

Nivel entrada
Entry level

Artista Técnico/a
Technical Artist

Artista de Efectos Visuales (VFX)
VFX Artist

Nivel entrada
Entry level

Artista de Modelado 3D
3D Modelling Artist

Nivel entrada
Entry level

Artista 2D
2D Artist

Nivel entrada
Entry level

Artista de Cinemática
Cinematic Artist

Artista de Entornos
Environment Artist

Nivel entrada
Entry level

Artista de Texturizado
Texturing Artist

Rigger
Rigger

Artista de Iluminación
Lighting Artist

Sonido (Sound)

Nivel entrada
Entry level

Compositor/a Musical
Music Composer

Nivel entrada
Entry level

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

Ingeniero/a de Sonido
Sound Engineer

Director/a de Voz
Voice Director

Videojuegos Producción

Mapa de Empleo Sector Audiovisual en Canarias

Nivel entrada
Entry level



Animador/a Junior (Junior Animator)

Se encarga de crear y ajustar animaciones básicas para personajes, objetos y cámaras bajo la supervisión de animadores/as senior. Colabora con el equipo de arte y diseño para dar vida a las mecánicas del juego.



Artista Técnico/a (Technical Artist)

Actúa como enlace entre los equipos de arte y programación durante la producción, asegurando que los recursos artísticos se integren correctamente y de forma optimizada en el motor del juego. Desarrolla herramientas, shaders y soluciones técnicas para facilitar los flujos de trabajo visuales.



Nivel entrada
Entry level

Artista de Entornos (Environment Artist)

Crea escenarios y mundos virtuales en los que se desarrolla la acción del juego. Su trabajo incluye modelado, texturizado y composición de elementos para lograr entornos visualmente coherentes y funcionales. Colabora estrechamente con diseñadores/as y artistas para mantener la dirección artística del proyecto.



Nivel entrada
Entry level

Diseñador/a de Experiencia de Usuario/a (UX) (UX Designer)

Diseña la experiencia de juego desde la perspectiva de la persona usuaria, asegurando que la navegación, interfaz y mecánicas sean intuitivas, accesibles y agradables. Colabora con equipos de diseño, arte y programación para optimizar la interacción jugador/a-juego. Su enfoque está centrado en las necesidades y emociones de la persona usuaria.



Compositor/a Musical (Music Composer)

Crea la música del videojuego para ambientar, emocionar y reforzar la narrativa y la jugabilidad. Trabaja en colaboración con diseñadores/as de sonido, directores/as creativos/as y desarrolladores/as para integrar la música en el motor del juego. Su labor influye directamente en la inmersión de la persona jugadora.



Animador/a Técnico/a (Technical Animator)

Actúa como puente entre los equipos de animación y programación durante la producción, asegurando que las animaciones se integren correctamente en el motor del juego. Se encarga del rigging, skinning y la implementación técnica de animaciones en tiempo real. Su trabajo es esencial para que las animaciones sean funcionales, fluidas y compatibles con la lógica del juego.



Artista de Efectos Visuales (VFX) (VFX Artist)

Crea efectos visuales en tiempo real que enriquecen la experiencia de la persona jugadora, como explosiones, humo, magia, lluvia, chispas o distorsiones. Su trabajo combina arte y técnica para reforzar la acción, la ambientación y la narrativa del juego. Colabora con arte, diseño y programación para asegurar que los efectos sean impactantes y estén optimizados.



Nivel entrada
Entry level

Artista de texturizado (Texturing Artist)

Se encarga de aplicar texturas, materiales y detalles superficiales a modelos 3D para darles realismo, estilo o coherencia visual. Trabaja con mapas de color, normales y especulares, ajustando materiales según las necesidades del juego. Su labor contribuye a la apariencia final y calidad visual de personajes, objetos y entornos.



Nivel entrada
Entry level

Diseñador/a de Interfaz de Usuario/a (UI)

Crea y adapta los elementos visuales con los que la persona jugadora interactúa (menús, iconos, HUD, etc.), asegurando claridad, estética y coherencia con el estilo del juego. Colabora estrechamente con los equipos de UX, arte y desarrollo. Su trabajo influye directamente en la usabilidad y apariencia del videojuego.



Nivel entrada
Entry level

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

Crea y edita efectos de sonido que acompañan acciones, entornos y eventos del juego, reforzando la inmersión y la narrativa. Colabora con compositores/as, programadores/as y diseñadores/as para integrar el audio en el motor del juego. Su trabajo contribuye a dar vida al mundo sonoro del videojuego.



Animador/a de Personajes (Character Animator)

Crea animaciones expresivas y creíbles para personajes humanos, criaturas u otras entidades del juego. Trabaja estrechamente con diseño, arte y programación para asegurar que las animaciones se integren correctamente en la jugabilidad. Su labor es clave para transmitir emociones, personalidad y dinamismo en el mundo del juego.



Nivel entrada
Entry level

Artista de Modelado 3D (3D Modelling Artist)

Crea modelos tridimensionales básicos para personajes, objetos o entornos, siguiendo las indicaciones del equipo de arte y bajo la supervisión de artistas senior. Se encarga de dar forma visual a los elementos del juego con atención a la silueta, el detalle y la coherencia estilística. Su trabajo contribuye a construir el mundo visual del videojuego.



Rigger (Rigger)

Crea los esqueletos digitales (rigs) y sistemas de control que permiten animar personajes, criaturas u objetos en videojuegos. Su trabajo conecta el modelado 3D con la animación, asegurando que las deformaciones sean naturales y funcionales. Colabora estrechamente con animadores/as y modeladores/as para garantizar fluidez y expresividad en el movimiento.



Diseñador/a de Sistemas (System Designer)

Diseña y ajusta los sistemas y reglas del juego (progresión, economía, combate, etc.) para asegurar equilibrio, coherencia y diversión. Su trabajo conecta la lógica interna del juego con la experiencia de la persona jugadora. Colabora con equipos de diseño, programación y análisis para iterar y optimizar mecánicas.



Ingeniero/a de Sonido (Sound Engineer)

Se encarga de la grabación, edición, mezcla y masterización del audio del videojuego, asegurando la calidad técnica del sonido. Colabora con diseñadores/as de sonido, compositores/as y programadores/as para integrar el audio de forma óptima en el juego. Su rol garantiza que el sonido sea claro, equilibrado y funcional.



Animador/a de Cinemática (Cinematic Animator)

Crea animaciones para escenas narrativas y cinemáticas dentro del videojuego, ayudando a contar la historia mediante actuaciones creíbles, cámaras y montaje visual. Colabora con los equipos de narrativa, arte y cámaras para lograr secuencias impactantes.



Nivel entrada
Entry level

Artista 2D (2D Artist)

Crea ilustraciones, sprites, fondos y otros elementos visuales. Trabaja en colaboración con diseñadores/as y desarrolladores/as para asegurar coherencia visual con el estilo del juego. Su rol es clave para dar vida al mundo visual del proyecto.



Artista de Iluminación (Lighting Artist)

Crea y ajusta sistemas de iluminación en entornos 3D para establecer la atmósfera, guiar a la persona jugadora y realzar la narrativa visual. Su trabajo impacta directamente en la estética, la jugabilidad y el rendimiento del juego. Colabora con artistas de entornos, diseñadores/as y programadores/as para lograr un equilibrio entre belleza y funcionalidad.



Diseñador/a Técnico/a (Technical Designer)

Actúa como puente entre diseño y programación, implementando mecánicas de juego, sistemas interactivos y prototipos mediante herramientas técnicas y scripting. Optimiza flujos de trabajo y resuelve problemas técnicos en el diseño. Su rol es clave para traducir ideas creativas en experiencias jugables funcionales.



Director/a de Voz (Voice Director)

Supervisa la dirección artística y técnica de las interpretaciones vocales en el videojuego, guiando a los actores y actrices de voz para lograr actuaciones coherentes con la narrativa y el tono del juego. Trabaja en estrecha colaboración con guionistas, diseñadores/as narrativos/as, actores/actrices y técnicos/as de sonido. Su labor garantiza la calidad y coherencia del audio interpretado.



Animador/a de Objetos (Prop Animator)

Se encarga de animar elementos no humanos del entorno del juego, como puertas, armas, vehículos, artefactos o cualquier objeto interactivo. Asegura que estos elementos se muevan de forma natural, funcional y coherente con el estilo visual del juego. Su trabajo contribuye a la inmersión, jugabilidad y narrativa ambiental.



Artista de Cinemática (Cinematic Artist)

Crea secuencias narrativas en tiempo real o pre-renderizadas que conectan la historia del juego con elementos visuales impactantes. Trabaja en estrecha colaboración con guionistas, diseñadores/as y animadores/as para desarrollar escenas cinemáticas coherentes y expresivas. Su labor es clave para transmitir emociones y enriquecer la narrativa del juego.



Nivel entrada
Entry level

Diseñador/a de Niveles (Level Designer)

Diseña y construye los escenarios y misiones del videojuego, asegurando que sean jugables, equilibrados y coherentes con la narrativa y mecánicas del juego. Colabora con programadores/as, artistas y diseñadores/as para integrar elementos interactivos. Su trabajo impacta directamente en la experiencia del juego.



Diseñador/a de Narrativa (Narrative Designer)

Diseña y estructura la historia, personajes, diálogos y eventos del juego para integrarlos de forma coherente con la jugabilidad. Trabaja con guionistas, diseñadores/as y equipos de desarrollo para crear una experiencia narrativa inmersiva. Su enfoque combina narrativa interactiva con mecánicas del juego.

Videojuegos Producción

Mapa de Empleo Sector Audiovisual en Canarias

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



Programador/a de Herramientas
Tools Engineer



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

Videojuegos Producción

Mapa de Empleo Sector Audiovisual en Canarias



Programador/a de Gameplay (Gameplay Programmer)

Desarrolla las mecánicas del juego (movimiento, combate, IA, interacción, etc.) para que sean funcionales y divertidas, trabajando estrechamente con diseñadores/as y artistas. Su código conecta los elementos visuales y lógicos del juego con la experiencia de la persona jugadora. Es clave para que las ideas de diseño cobren vida de forma jugable.



Programador/a de Física (Physics Programmer)

Desarrolla e implementa los sistemas de física del juego, como la simulación de colisiones, gravedad, fluidos y movimientos realistas de objetos. Trabaja estrechamente con otros/as programadores/as y diseñadores/as para garantizar que los elementos físicos interactúen correctamente dentro del mundo del juego, manteniendo la jugabilidad y optimizando el rendimiento.



Programador/a de Engine (Engine Programmer)

Desarrolla y optimiza el motor del juego, el sistema fundamental que soporta todas las mecánicas y gráficos del juego. Se encarga de mejorar el rendimiento, la estabilidad y la capacidad de personalización del motor, trabajando de cerca con programadores/as y equipos técnicos para garantizar que el motor cumpla con las necesidades específicas del proyecto.



Ingeniero/a de Bases de Datos (Database Engineer)

Implementa y gestiona las bases de datos que almacenan información crítica del videojuego, como perfiles de usuario/a, progresos y estadísticas. Su labor asegura un acceso eficiente, seguro y estable a los datos. También trabaja en la optimización del rendimiento y la escalabilidad del sistema.



Programador/a 3C (Cámara, Control y Personaje) (3C Programmer) (Camera, Control & Character)

Desarrolla y ajusta los sistemas que gestionan la cámara, los controles y el comportamiento del personaje, asegurando una experiencia de juego fluida, responsiva e inmersiva. Trabaja estrechamente con diseñadores/as de gameplay, animadores/as y otros/as programadores/as. Su labor impacta directamente en la sensación y el control del juego.



Programador/a de Inteligencia Artificial (Artificial Intelligence Programmer)

Desarrolla y programa los sistemas de inteligencia artificial del juego, como los comportamientos de enemigos/as, la toma de decisiones de los NPCs (personajes no jugables) y los sistemas de navegación. Trabaja con diseñadores/as y programadores/as de gameplay para asegurar que la IA sea desafiante, realista y adecuada al estilo del juego.



Programador/a de Red (Network Programmer)

Diseña, implementa y optimiza la comunicación entre jugadores/as y servidores durante el desarrollo del juego. Su trabajo garantiza una experiencia multijugador fluida, segura y sin interrupciones. Participa en la integración del código de red con el resto de los sistemas del juego.



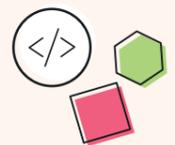
Desarrollador/a de Infraestructuras en la Nube (Cloud Infrastructure Developer)

Construye y mantiene la arquitectura cloud que da soporte a los servicios online del videojuego. Garantiza que los sistemas sean escalables, seguros y de alto rendimiento. Su trabajo es esencial para entornos multijugador, análisis de datos en tiempo real y servicios persistentes.



Programador/a de Combate (Combat Programmer)

Desarrolla y ajusta los sistemas de combate del juego (ataques, defensa, combos, armas, daño, etc.) para que sean dinámicos, equilibrados y satisfactorios. Colabora con diseñadores/as de gameplay, animadores/as y programadores/as de IA para lograr una experiencia de combate fluida y coherente. Su trabajo es clave en juegos donde la acción es central.



Programador/a de Gráficos (Graphics Programmer)

Desarrolla y optimiza los sistemas gráficos del juego, como los shaders, efectos visuales y renderizado, para asegurar una experiencia visual impresionante y fluida. Trabaja estrechamente con artistas y diseñadores/as para implementar gráficos de alta calidad sin comprometer el rendimiento, ajustando la tecnología gráfica según las necesidades del juego.



Programador/a de Sonido (Audio Programmer)

Integra, optimiza y gestiona el audio dentro del motor del videojuego. Colabora estrechamente con diseñadores/as de sonido para garantizar que los efectos, música y voces se reproduzcan correctamente y de forma inmersiva. Su trabajo contribuye directamente a la atmósfera y experiencia de la persona jugadora.



Desarrollador/a de Servicios en Línea (Online Services Developer)

Crea e integra funcionalidades que permiten la conexión del videojuego con servicios externos, como autenticación, logros, almacenamiento en la nube o sistemas sociales. Su rol es clave para mejorar la experiencia online de la persona usuaria. También garantiza que estos servicios funcionen de forma fluida, segura y escalable.



Programador/a de Encuentro (Encounter Designer)

Diseña y programa situaciones específicas del juego, como combates, eventos narrativos o secuencias interactivas, equilibrando el ritmo, la dificultad y el interés de la persona jugadora. Trabaja en coordinación con diseñadores/as de niveles, gameplay y narrativa. Su objetivo es crear momentos memorables y desafiantes dentro del flujo del juego.



Programador/a Generalista (Generalist Programmer)

Desarrolla y mantiene diversos aspectos del código del juego, desde mecánicas básicas hasta integración de sistemas y optimización de rendimiento. Trabaja en estrecha colaboración con otros/as programadores/as, diseñadores/as y artistas para garantizar que el juego funcione de manera cohesiva. Su rol requiere flexibilidad para abordar una variedad de tareas técnicas.

Nivel entrada
Entry level



Desarrollador/a DevOps (Desarrollo y Operaciones) (DevOps Engineer)

Automatiza procesos, mantiene la infraestructura y facilita la integración continua durante el desarrollo. Su rol es clave para garantizar entornos estables y eficientes, permitiendo a los equipos de desarrollo y operaciones trabajar de forma coordinada. También se ocupa de la escalabilidad y seguridad de los sistemas.



Programador/a de Animación (Animation Programmer)

Desarrolla e implementa sistemas que integran las animaciones dentro del juego, asegurando que los movimientos de personajes y objetos se sincronicen correctamente con las mecánicas y la narrativa. Trabaja junto a animadores/as y diseñadores/as para garantizar una animación fluida y realista, optimizando el rendimiento del juego.



Programador/a de Herramientas (Tools Engineer)

Desarrolla y mantiene las herramientas internas que facilitan el proceso de desarrollo del juego, como editores de niveles, generadores de contenido o sistemas de automatización. Su trabajo ayuda a mejorar la eficiencia del equipo, reduciendo tiempos y facilitando tareas repetitivas, permitiendo que otros miembros del equipo se concentren en áreas creativas y técnicas más complejas.

Nivel entrada
Entry level



Desarrollador/a de Servidores (Server Developer)

Diseña, implementa y mantiene la lógica del servidor que gestiona las interacciones del juego en línea. Se encarga de garantizar la estabilidad, escalabilidad y seguridad del backend del videojuego. Su rol es clave para ofrecer experiencias multijugador fiables y eficientes.