

# 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

Nivel entrada  
Entry level

**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

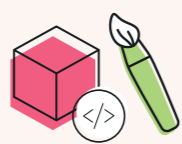
# Mapa de Empleo Sector Audiovisual en Canarias

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)

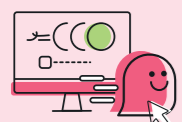
Crea y adapta los elementos visuales con los que la persona jugadora interactúa (menús, iconos, HUD, etc.), asegurando claridad, estética y coherencia con el estilo del juego. Colabora estrechamente con los equipos de UX, arte y desarrollo. Su trabajo influye directamente en la usabilidad y apariencia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

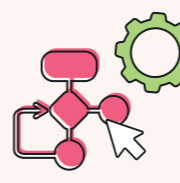
## Artista de Modelado 3D (3D Modelling Artist)

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)

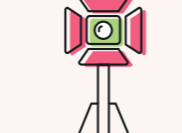
Crea animaciones para escenas narrativas y cinemáticas dentro del videojuego, ayudando a contar la historia mediante actuaciones creíbles, cámaras y montaje visual. Colabora con los equipos de narrativa, arte y cámaras para lograr secuencias impactantes.



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.



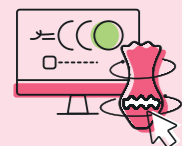
## Diseñador/a Técnico/a (Technical Designer)

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.



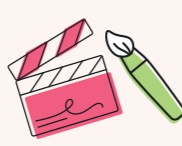
## Director/a de Voz (Voice Director)

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.

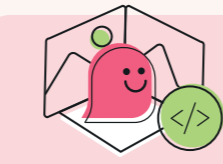
# Videojuegos Producción

## 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 & 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.



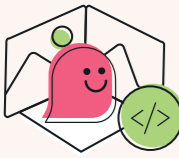
**Programador/a de Física (Physics Programmer)**  
Desarrolla e implementa los sistemas de física del juego, como la simulación de colisiones, gravedad, fluidos y movimientos realistas de objetos. Trabaja estrechamente con otros/as programadores/as y diseñadores/as para garantizar que los elementos físicos 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.



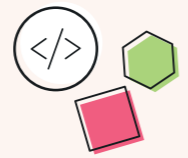
**Programador/a de Red (Network Programmer)**  
Diseña, implementa y optimiza la comunicación entre jugadores/as y servidores durante el desarrollo del juego. Su trabajo garantiza una experiencia multijugador fluida, segura y sin interrupciones. Participa en la integración del código de red con el resto 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.

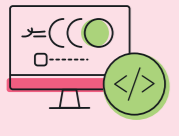


Nivel entrada  
Entry level

**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.



**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.



Nivel entrada  
Entry level

**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.



**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.