

MORFODICTADO

¿QUIÉNES HACEN UN VIDEOJUEGO?

Departamento de Arte. Se encarga de modelar todos los objetos, personajes y entornos que vemos en pantalla, así como de iluminarlos. Otra tarea esencial es la de dibujar escenas, paisajes u objetos antes de modelarlos, para fijar la visión de los mismos (*concept artists*). Son los encargados de definir y ejecutar los múltiples interfaces con los que suele contar un videojuego. Corresponde a este departamento también definir una visión estética para todas las áreas del proyecto y mantenerla durante toda la producción.

Departamento de Animación. Se encarga de animar todos los personajes y objetos que vemos en pantalla. Eso incluye un trabajo específico de marionetistas, de tirar de los hilos de las esculturas en 3D para realizar sus animaciones. Realizar el esqueleto que articula estas animaciones es trabajo de los *riggers*. También realizan las cinemáticas, pequeños fragmentos de cine que suelen usarse con fines narrativos y de espectáculo entre las secuencias jugables.

Departamento de Diseño. Los arquitectos del videojuego. Definen las reglas del juego en todas sus dimensiones: las acciones permitidas al jugador, las reglas del mundo en el que se insertan, la narrativa que subyace o se interrelaciona con todo ello, los niveles por los que navegará el jugador...

Departamento de Audio. Se encarga de todo lo relacionado con el audio en el juego, tanto de la creación e integración de su música como de todos los efectos de sonido, diálogos y cualquier tipo de interacción que vaya acompañada de un componente sonoro.

Departamento de FX. Un departamento muy especializado, a veces incluido en el de arte, que se encarga de generar todos los efectos visuales del juego. Desde explosiones a efectos de iluminación o cualquier otro tipo de realce visual.

Departamento de Programación. El músculo técnico que permite ejecutar la visión de todos los demás departamentos. Se encargan de esculpir los algoritmos que hacen posible integrar el trabajo de todos los demás departamentos en un todo. Dicha integración se hace a través de un motor, un programa muy complejo y polifacético que sustenta y ejecuta el videojuego.

Departamento de QA. Departamento que tiene la labor esencial de probar una y otra vez el videojuego para detectar *bugs* (errores técnicos de los distintos departamentos) y también ofrecer una crítica constructiva de todos los aspectos del videojuego.

Departamento de Dirección. Se trata del departamento que fija la visión del juego y se responsabiliza de mantenerla durante toda la producción del proyecto.

Departamento de Marketing. Departamento encargado de situar el videojuego en el mercado. En contra del tópico, su influencia puede sentirse durante todo el desarrollo del proyecto, incluso en la fase de gestación más inicial. Si el proyecto tiene un componente de crear una comunidad en torno al videojuego, su integración con el resto de equipos de desarrollo será más intensa y continua.

Departamento de Producción. Se encarga de velar porque las tareas necesarias para la ejecución de un videojuego se ajustan a unos plazos previamente pactados. Esto requiere del diseño y la implantación de metodologías flexibles de trabajo y de rastreo de tareas que implican tanto soluciones tecnológicas como logísticas. También tienen como labor fundamental la gestión humana de los equipos.

Ángel Luis Sucasas Fernández, [¿Qué es hacer videojuegos?](#), *El País*, 30 de abril de 2021



"Morfodictado"