La semana pasada recibí una paloma mensajera del usuario verde445, indagando sobre la salida laboral de una carrera como Game Design. Me auto-impuse el límite de unos 3000 caracteres por entrada, de los cuales ya gasté varios en explicar que me impuse un lím-

Ok, suficiente. Vamos al punto: la salida laboral de un Game Designer. Tengan en cuenta que voy a hablar desde mi experiencia personal. Existen dos maneras de ejercer la profesión:

1. Por cuenta propia, formando un grupo de trabajo pequeño o en solitario.

2. En relación de dependencia, para un compañía previamente establecida.

El segundo punto es fácil de entender. Te recibís, salís a tirar curriculums y en una de esas le caes bien a la hermosa señorita de recursos humanos que te entrevistó. ¡Bienvenido a bordo!

Es difícil arrancar en el puesto que querés, haciendo lo que querés y como querés hacerlo. QA o tester son los laburos con más disponibilidad. Ambos son muy útiles para un GD porque te meten en las tripas del proyecto y suma mucho. De ahí en adelante es cuestión de entrega y un poco de suerte. Cada día que pasa hay más empresas dentro del país dedicadas a los videojuegos, y ese es un dato importante. Globant, NGD, QB9, Pixowl.

Industriavg.com.ar es un excelente lugar para buscar trabajo.

Así mismo, largarse solito al mundo del diseño es una veta muy interesante. Primero y principal, es necesario conocer gente. El mundo de la creación de videojuegos es muy rico en cuanto a recursos y comunidades se refiere.

Metanse en la cabeza que no es necesario tener un título para adentrarse y hacer sus primeras armas. Utilicen herramientas como Game Maker, escriban documentos de diseño detallando sus ideas y busquen compañeros en diferentes rubros. Programadores, artistas, músicos... Son gente macanuda y, generalmente, necesarios. Los programadores en particular son bichos raros pero sin ellos no existiría nada de lo que jugamos. Una vez que tengan desarrollados prototipos o documentos sólidos es hora de mostrarlos. Levanten una página web, suban contenido, divulguenlo online, muestrense. Las plataformas de desarrollo más importantes para developers indie son las móviles, así que podrían leer un poco al respecto.

Apple ofrece iOS SDK, las herramientas para developers, de manera gratuita. Y una vez que lo suban a la App Store tienen que pagar 99 dólares anuales mientras su aplicación siga ahí. ¿Les parece mucho? A mi no: https://developer.apple.com/programs/ios/

Así que tanto si deciden irse por la vereda independiente o la dependiente, hay lugar. Siempre y cuando laburen. No es fácil y se necesitan muchas cosas para sacar adelante un proyecto: gente, tiempo, dinero y habilidad. Sin embargo se puede, cualquiera puede. Si yo puedo hacerlo un mono manco puede.

Pienso detallar más a fondo cada uno de esos puntos en el futuro, porque ya se me fue la mano con los caracteres en ésta entrada.

Espero haberle respondido a verde445 y a cualquiera que compartiese su duda. Si por casualidad quieren contactarme pueden hacerlo por Twitter a @joametz. También pueden mandarme una paloma mensajera, un mail a joametz@gmail.com o simplemente comentar acá abajo.

Igual, por favor no manden más fotos de desnudos. Ya pasó el chiste.