

Programación de videojuegos



¡Hola!

Soy Luciano Pites



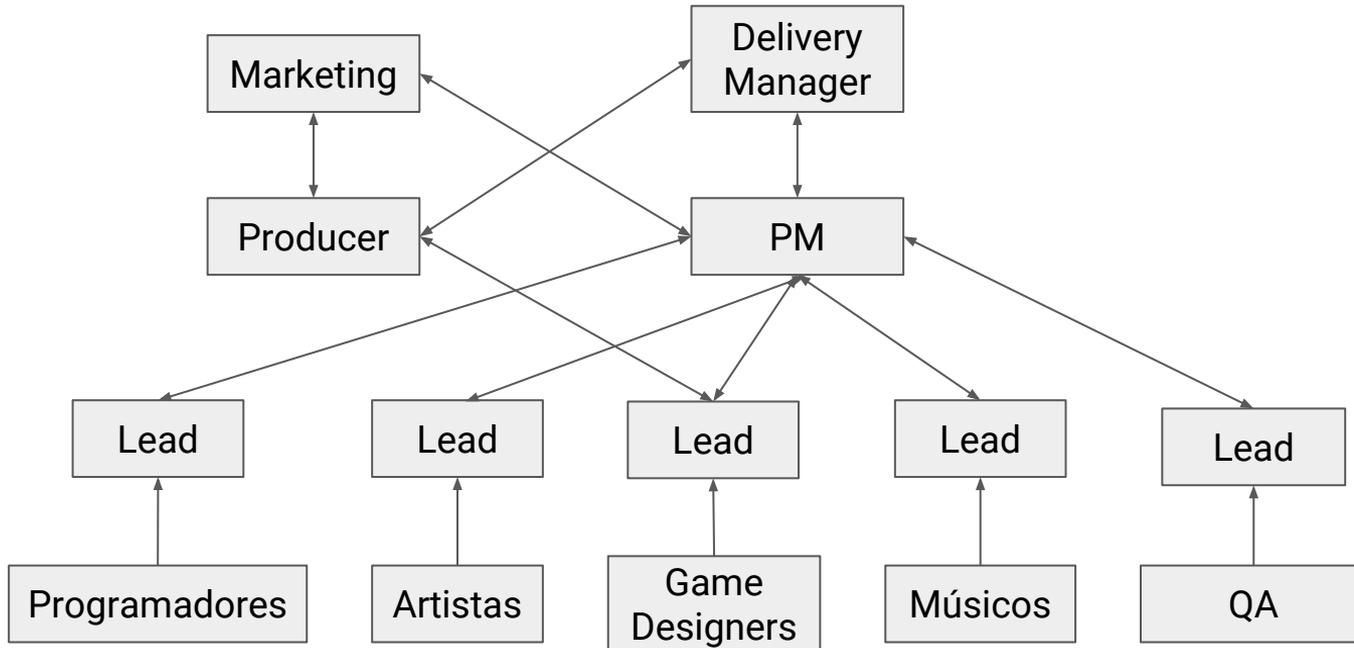
- Estoy en la industria hace cuatro años
- Hago videojuegos independientes
- Soy game designer (hobbista)
- Soy programador en Globant

 /luciano.pites

 @stinkfist_vg



Estructura de un equipo



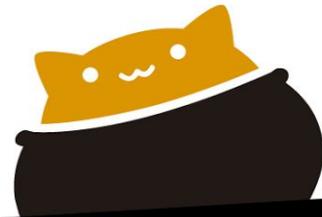
Estructura de un equipo

Programadores

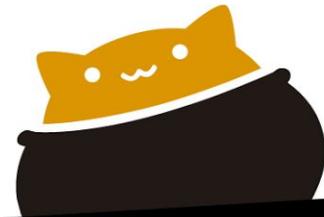
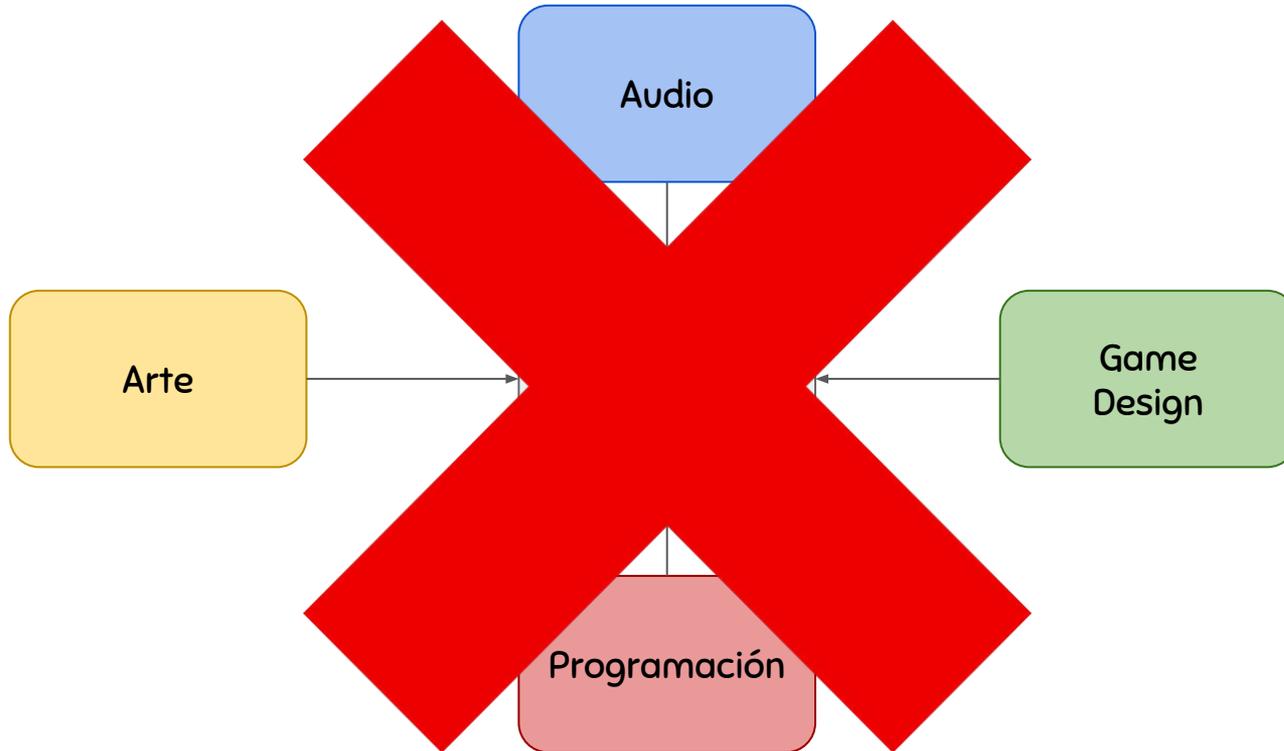
Artistas

Game
Designers

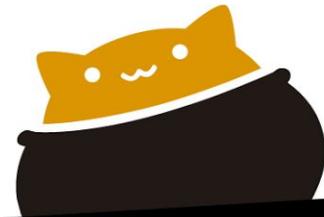
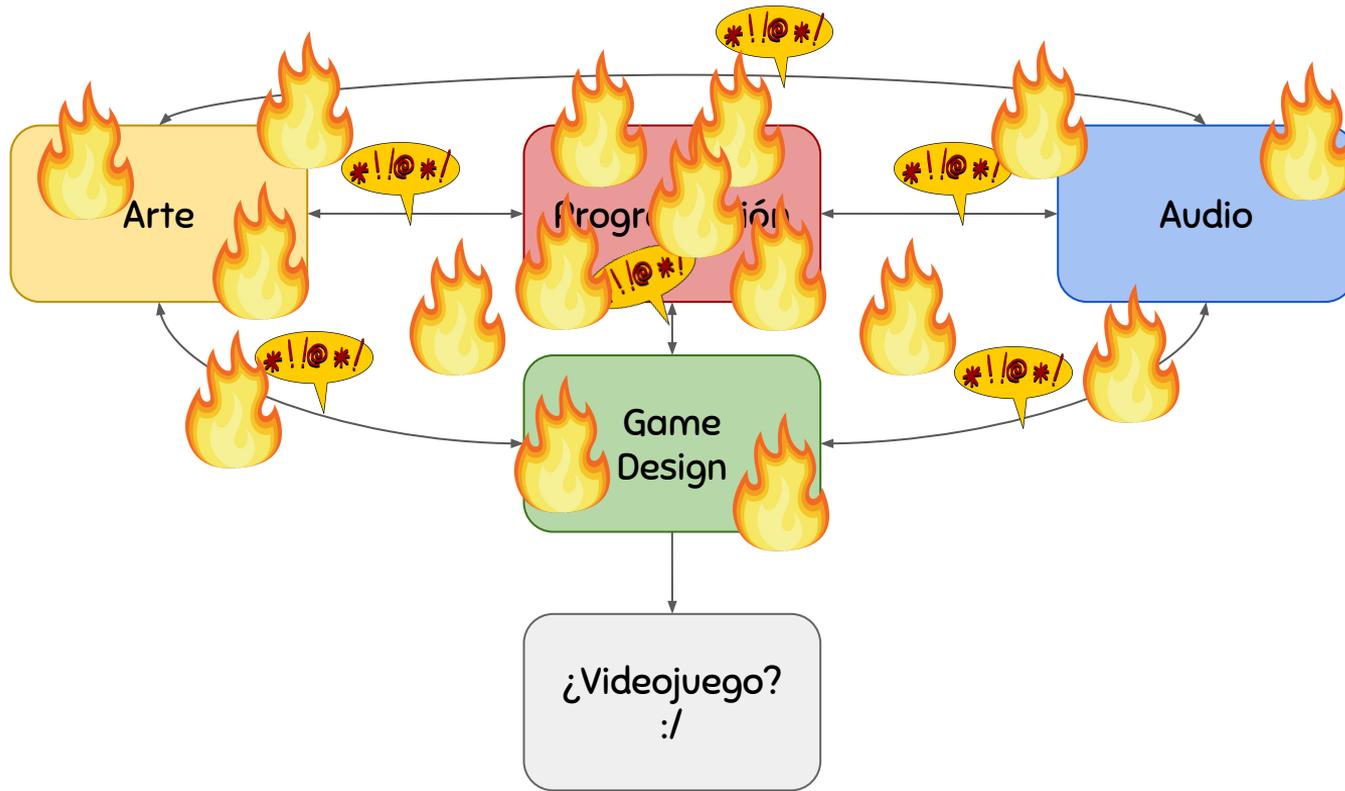
Músicos



Proceso de producción



Proceso de producción



¿Preguntas?



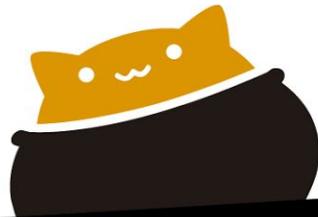
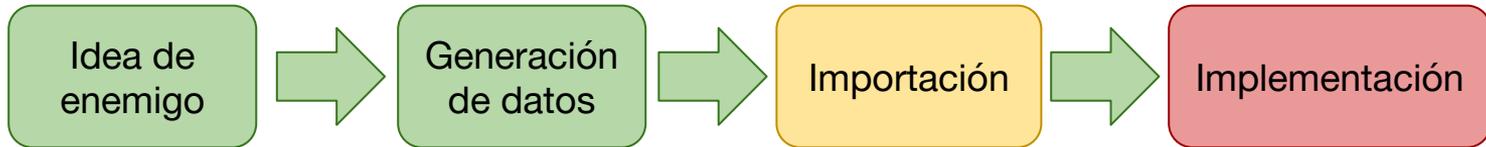
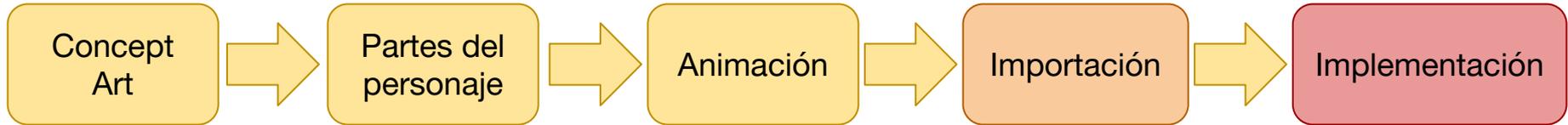
¿Qué es un pipeline?

Es la serie de procesos a través de los cuales se articula la producción de las diferentes áreas del equipo para integrarla en el juego.

Los roles son articulados por un pipeline a través del cual se genera el contenido que da forma al juego.



Ejemplos de pipelines



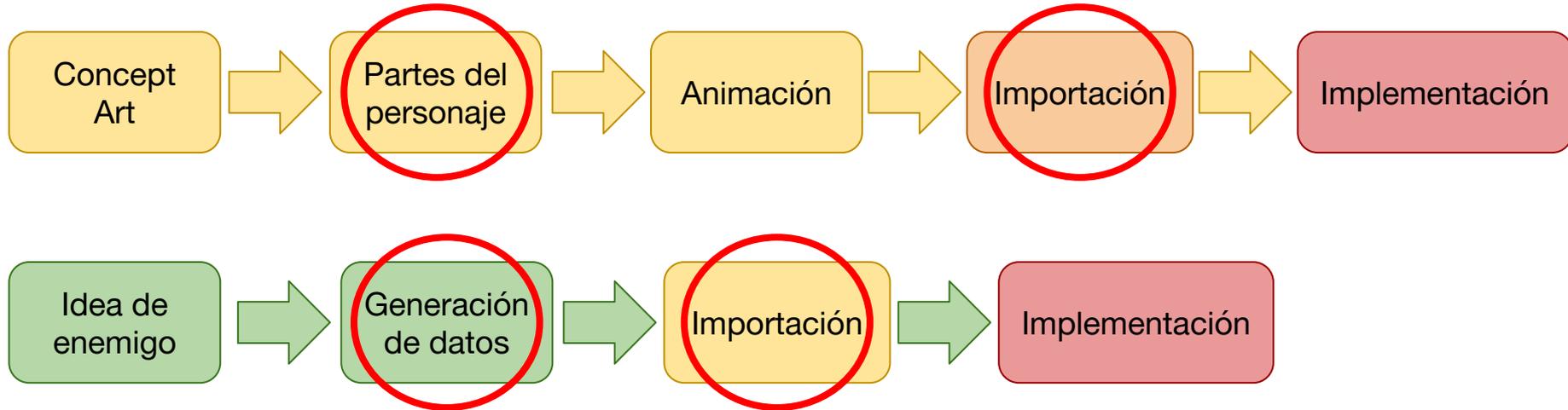
¿Por qué es importante?

Un pipeline definido organiza el proceso de producción.

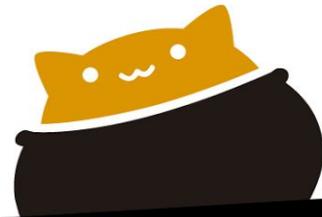
Esta organización nos permite identificar los pasos en los que consiste el desarrollo de nuestro juego, lo que nos permite tanto detectar fricción como espacio de mejora y optimización en el proceso productivo.



¿Por qué es importante?



Espacio para automatización => Optimización



¿Preguntas?



El rol del programador

El programador es el encargado de implementar (en la herramienta en la que se está desarrollando el juego) las mecánicas y sistemas diseñados por el game designer.

Decide la arquitectura sobre la cual se va a construir el juego en base al requerimiento que plantea.



El rol del programador

Cuál **NO** es el trabajo de un programador

- Diseñar features o mecánicas
- Integrar assets
- Project management
- Definir prioridades de tareas
- Resolver cualquier problema que tenga que ver con computadoras



El rol del programador

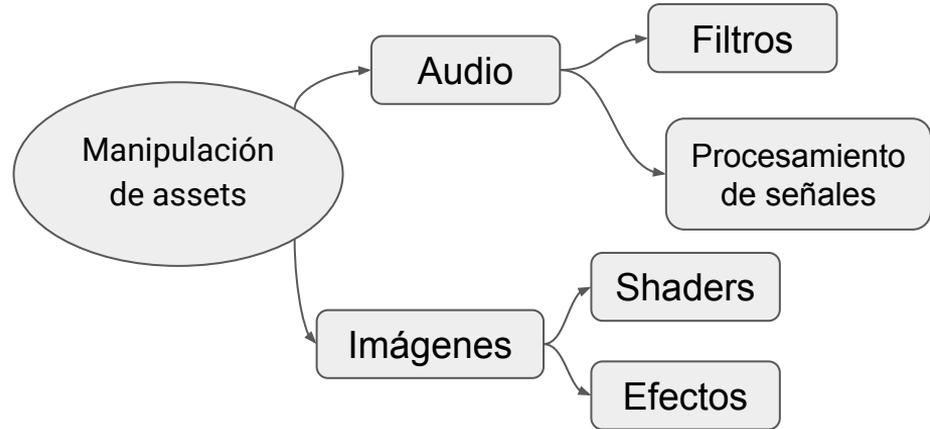
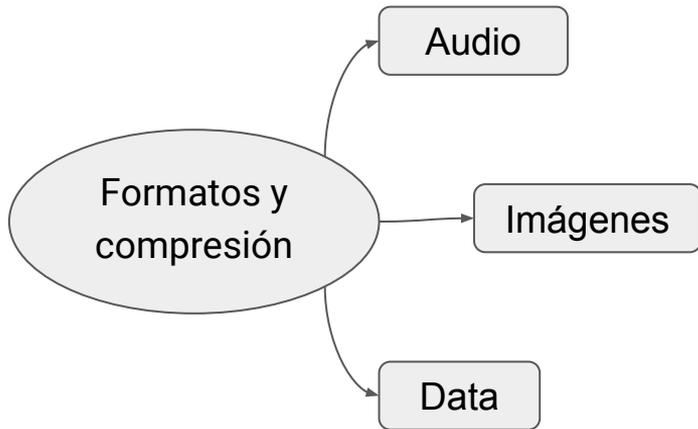
Cuál **ES** el trabajo de un programador

- Elegir la solución más adecuada para el tiempo y los recursos disponibles
- Conocer la arquitectura de la plataforma en la que se va a publicar el juego
- Colaborar en la construcción y optimización de los pipelines
 - Hacer herramientas para el game designer
 - Scripts para las herramientas de los artistas
- Coordinarse con el resto de la gente trabajando en el mismo feature
- Integrarse adecuadamente a los procesos del equipo



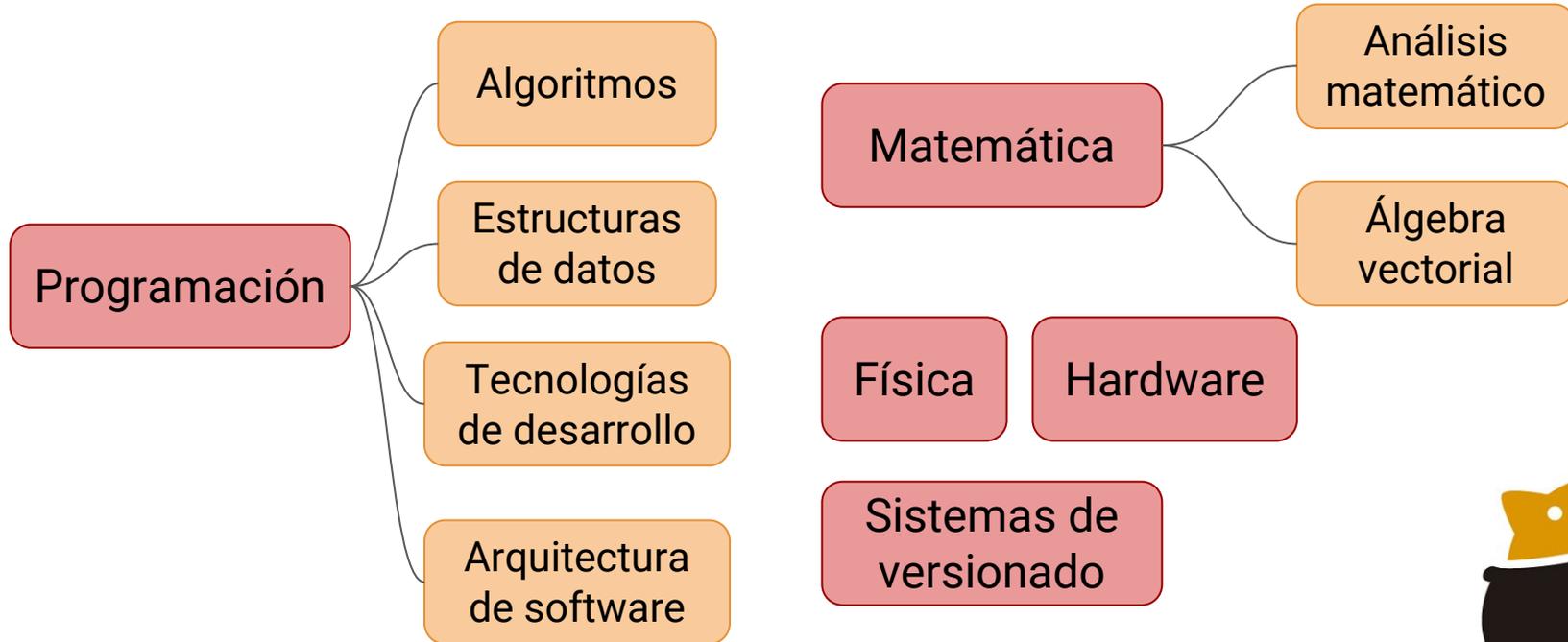
El rol del programador

Entender la intersección de la programación con las demás áreas de producción



Cómo ser un buen programador

Hard Skills



Cómo ser un buen programador

Soft Skills

Comunicación

Estimación de
esfuerzo

Detección de
riesgos

Adaptabilidad

No forzar una tecnología, patrón o metodología intransigentemente

No casarse con una tecnología o lenguaje. Saber comparar y elegir.



Cómo ser un buen programador

Actitud

Flexible

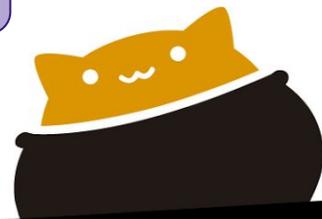
Preocupación
por la calidad

Curiosidad e interés
por aprender

Respetuoso

Saber manejar
el estrés

Compartir
conocimiento



¿Preguntas?



¿Cómo es trabajar en la industria?



¿Preguntas?



¡Gracias por escucharme!

Podés encontrarme en:

 /luciano.pites

 @stinkfist_vg

