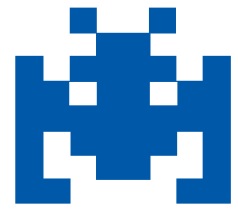
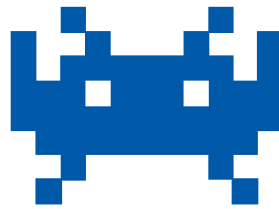
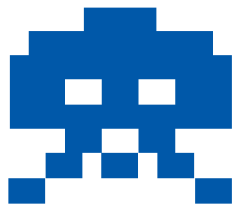
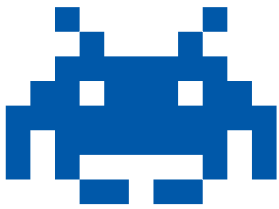


**Francisco Julián  
Martínez Cano:**

*“El diseñador de  
videojuegos es  
el ingeniero de  
la diversión”*





## MARCOS GARCÍA

**E**l profesor de la Universidad Miguel Hernández (UMH) de Elche Francisco Julián Martínez Cano explica que la asignatura “Diseño y estrategias de los videojuegos” del Grado en Bellas Artes busca iniciar a los alumnos en las técnicas de desarrollo de estos productos. El experto cuenta que pretende que los estudiantes tengan una formación base en todo lo relacionado con el desarrollo de videojuegos: concepto artístico, ilustración, desarrollo de personajes y de niveles, técnicas de modelado en 3D y técnicas de animación.

Martínez Cano asegura que, como no tienen tiempo para desarrollar un videojuego entero por el alto coste de equipamiento y de recursos humanos que supone, apuestan por la creación de una demo de videojuego por cada equipo de estudiantes. “Esta asignatura busca que el alumno adquiera una formación inicial”, afirma Martínez. El profesor de la UMH explica que, en el mundo del videojuego, hay especialistas para cada una de las partes del desarrollo del trabajo.

Los nuevos productos de entretenimiento están fundamentados en los medios clásicos. El experto matiza por qué el videojuego es un arte: “Este trabajo bebe de otras disciplinas previas como la literatura, la ilustración, el cine, el diseño o la fotografía”. El profesor de Bellas Artes cree que el diseñador de videojuegos es el ingeniero de la diversión. Además, Martínez

Canos considera que un producto de este tipo no sería bueno si no tiene un buen guion, una buena historia y un buen planteamiento: “No entendemos el diseño únicamente como la estética visual, sino como la mecánica, la dinámica, las reglas de juego y el entretenimiento en sí”.

En el proceso de desarrollo de un videojuego, el documento base es el Game Design Document (GDD) e incluye los aspectos previos más importantes. Por otro lado, el guion literario es necesario para los juegos con una narrativa y trama muy marcada y, también, existe un documento donde se incorpora el arte de concepto, que sería equiparable al storyboard en el mundo cinematográfico. Francisco Julián Martínez Cano asegura que un buen diseñador es el que está cerca del programador para saber qué se puede hacer y qué no.

El docente de la UMH explica que los equipos que desarrollan videojuegos necesitan ser multidisciplinares: deben contar con guionistas, animadores, artistas, ilustradores, modeladores 3D, desarrolladores de niveles, programadores y músicos. El profesor considera que la industria da cabida a muchos perfiles profesionales, en especial al del artista, fundamental para que no exista una deficiencia en la estética visual: “Los alumnos en Bellas Artes tienen una formación que va desde las técnicas tradicionales a las nuevas técnicas digitales”. Como ejemplos de juegos de masas que cuenten con un gran trabajo artístico,

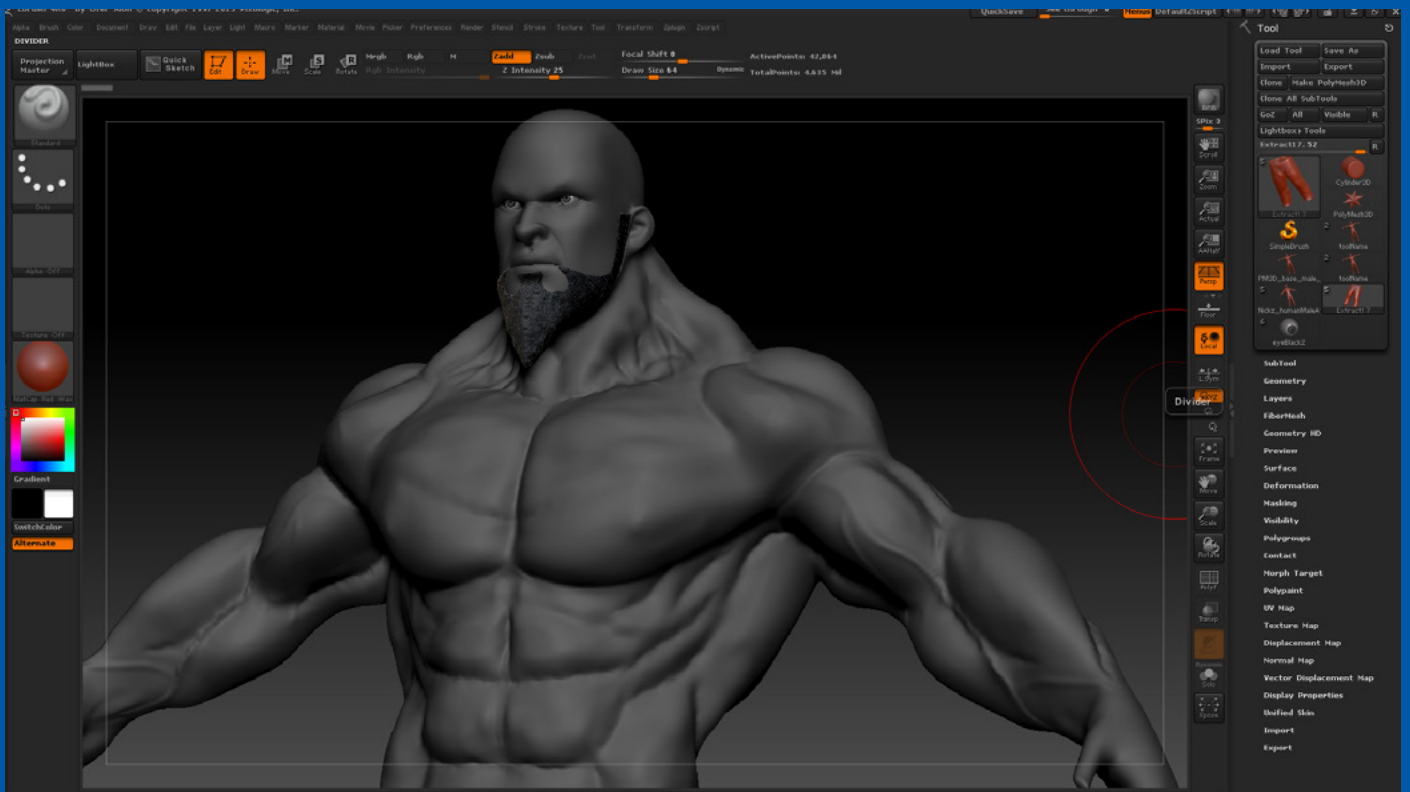


***“Un buen diseñador está cerca del programador para saber qué puede hacer y qué no”***

Martínez expone sus preferencias: “Heavy Rain, Last of Us, Uncharted o Borderlands”. En el ámbito nacional: “Rime (inspirado en la luz de Sorolla), la saga Castlevania: Lords of Shadows y los recientes Afterpulse, Love You to Bits, o Blues and Bullets”.

Martínez Cano rompe una lanza a favor de las producciones independientes o *indies* con

bajo presupuesto pero que están haciendo una buena labor: “Este tipo de trabajos abren una brecha en la industria del videojuego, que supone socializarla y hacerla más accesible a todo el mundo”. El profesor de la UMH asegura que el mundo del videojuego va más allá de las grandes superproducciones y que el producto casual está ganando mucho peso en redes sociales e Internet.



Imágenes cedidas por el profesor Martínez Cano