

Sesión 4 · Martes 10 de noviembre de 2026

Producción de videojuegos

Producción en sistemas interactivos, con Álvaro Iturmendi

Organiza:
IRIO Incubadora de Realidades Inmersivas de Almendralejo by FUNDECYTPCTEX un espacio para innovar

Colaboran:
Viral Studios
Ayuntamiento Almendralejo

Financian:
Cofinanciado por la Unión Europea
Ministerio de Hacienda
Fondos Europeos
Junta de Extremadura
Consejería de Industria, Energía, Ciencia y Territorio

El mapa de la sesión

Seis partes: del papel del productor a todo lo que hace fuera del calendario.

Parte 1
¿Qué es un productor?

Parte 2
Fases de desarrollo

Parte 3
Concept y preproducción

Parte 4
Producción

Parte 5
Release y después

Parte 6
Qué más hace un productor

Un juego no se termina solo: alguien tiene que hacer que se termine.

IRIO INSTITUTO DE REALIDADES INMERSIVAS DE ALMENDRALEJO by FUNDECYTPCTEX un espacio para innovar
Cofinanciado por la Unión Europea

¿Qué es un productor?

Parte 1 de 6



Info

¿Qué es un productor? Empecemos por ver dónde se sienta en un estudio.

IRIO by FUNDECYTPCTEX un espacio para innovar
Cofinanciado por la Unión Europea

Organigrama de un estudio tipo



Entonces, ¿qué es y qué hace un productor?

- Un productor es un facilitador
- Planifica, organiza, registra, recuerda, valida, media y coordina
- Facilita el día a día del trabajo del estudio
- No decide cómo se hace, sino qué se hace en el tiempo que hay
- Su trabajo hace que las fases de desarrollo sean menos caóticas



Toshio Suzuki, productor de Studio Ghibli, y Hayao Miyazaki



Info

El productor no decide cómo se hace. Decide qué se hace en el tiempo que hay.

Fases de desarrollo

Parte 2 de 6



Info

Todo juego pasa por las mismas fases. Lo que cambia es cuánto fuego hay en cada una.

IRIO by FUNDECYTPCTEX un espacio para innovar
Cofinanciado por la Unión Europea

Fases de desarrollo de un videojuego

- Concept
- Preproducción
- **Producción:** alfa, beta, polish y gold
- Release
- Post mortem
- Archivo

Inicio:



Final:

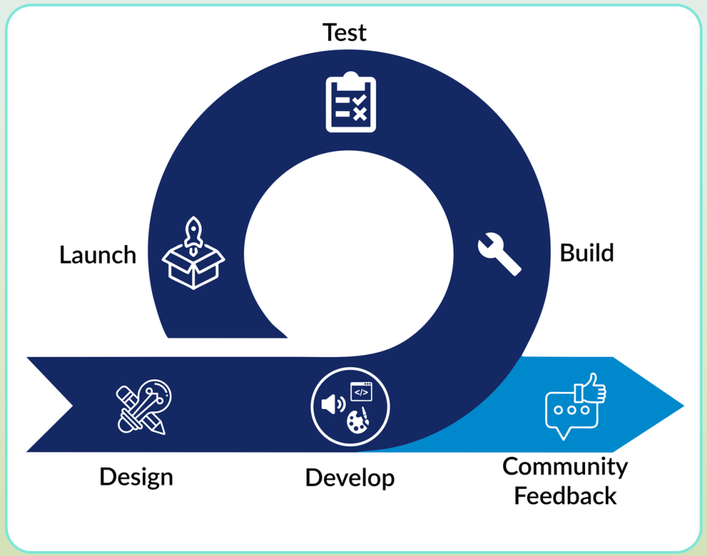


¿Qué pasa con los juegos como servicio?

Modelo de integración continua

Comunidad y sus necesidades: pilar central del desarrollo









Info

Antes de producir, hay que saber qué juego es y cómo se va a fabricar.

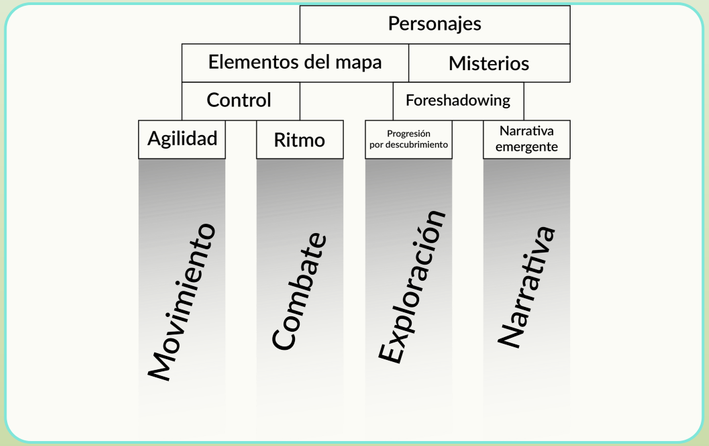
IRIO Polo Europeo de Realidades Inmersivas de Almendralejo by FUNDECYTPCTEX un espacio para innovar
Cofinanciado por la Unión Europea

Concept

- Planteamiento del juego
- Definición de pilares
- Primeros concepts
- Culmina con un POC (sólo mecánicas) o un 10-pager

¿Qué hace el productor?

Ir registrando ideas
Preparar el entorno de desarrollo
Estudiar referencias
Analizar la viabilidad del proyecto
Definir los primeros pipelines
Empieza a redactar GDD y TDD





GDD y TDD: los documentos del proyecto

GDD · qué es el juego

Mecánicas, niveles, personajes, historia y economía
No tiene por qué ser un solo documento
Cada parte, en el formato que mejor la cuenta: texto, hoja de cálculo, tablero visual, diagrama

TDD · cómo se construye

Arquitectura, convenciones de nombres y estructura de carpetas
Pipelines de assets, rendimiento objetivo y herramientas
Fundamental para que todo lo que hay dentro del motor sea coherente

¿Qué es un pipeline?

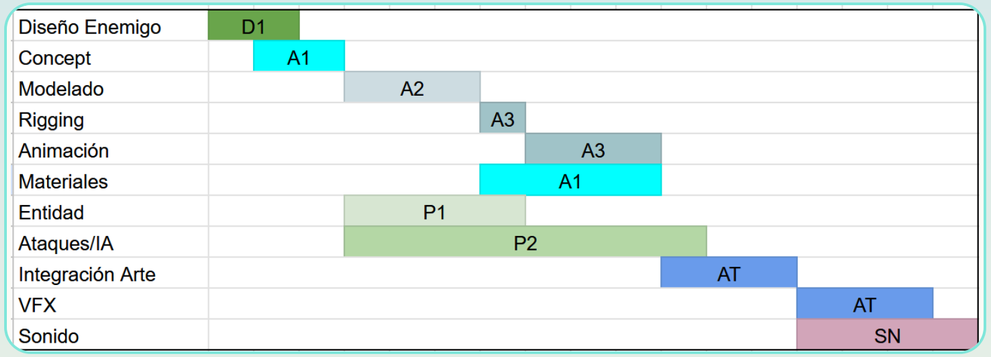
Proceso de desarrollo estandarizado para una tarea concreta

Intervienen en él varios departamentos

Se acomoda a las necesidades de los trabajadores, no de la dirección

Al revés, receta para el desastre. Siempre. Caso Battlefield

Ejemplo: hacer un enemigo



What's wrong with AAA games? The development of the next *Battlefield* has answers.

EA insiders describe stress and setbacks in a project that's too big to fail.

¿Qué implica el entorno de desarrollo?

Preparar y configurar todas las herramientas y repositorios del proyecto

Motor: Unity, Unreal, Godot...

Repositorios: Git, Drive, Perforce

Comunicación: Discord, Teams, Slack...

Licencias de software: Adobe, Jira...

Herramientas y pipelines útiles dentro de cada herramienta: en Unity, addressables



Herramientas que recomiendo

Obligatorias

Git con LFS o similar (Perforce)
Repositorio de documentación: Drive, SharePoint, Jira
Organizador de tareas: hoja, Trello, Jira, una pizarra
Comunicación: Teams o Discord

Recomendables

Sistema automático de builds: Jenkins
Cualquiera que elimine ruido y confusión
Que las palabras no se las lleve el viento
Calidad: nada de pasar arte por WhatsApp

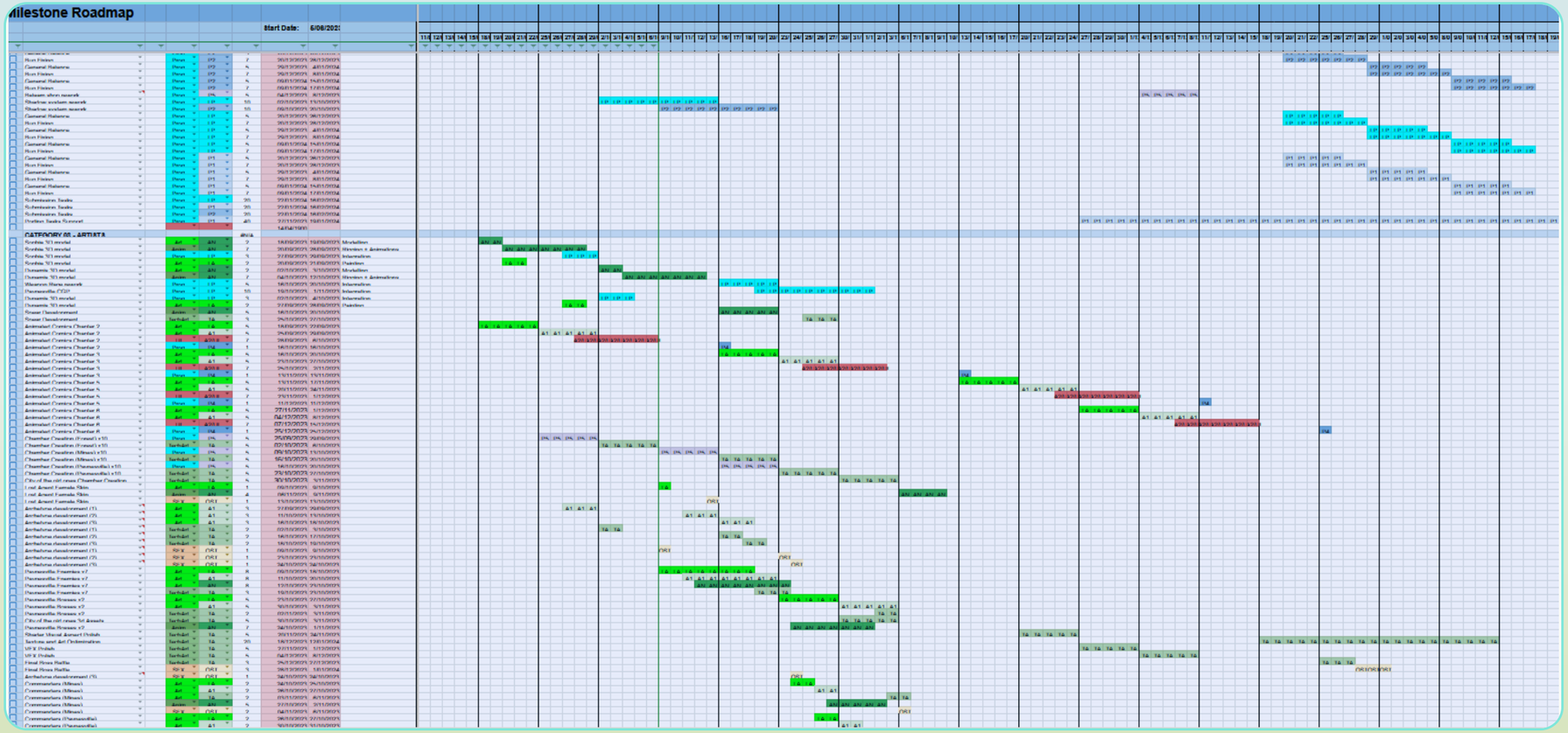
Preproducción

- Etapa caótica
- Se prueban, perfilan y cristalizan los pipelines hasta hacerlos definitivos
- Se desarrolla la planificación de producción en un calendario
- **Se define el alcance final del proyecto:** feature lock
- La culminación de esta fase es un vertical slice





Preproducción · El calendario





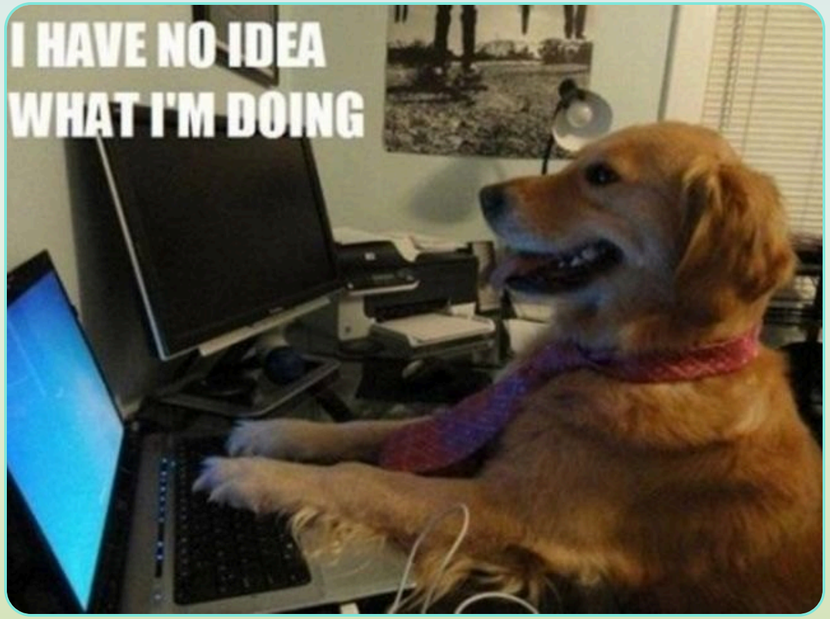
Info

Producción: donde está lo gordo, y donde todo lo que puede fallar falla.

IRIO Polo Europeo de Realidades Inmersivas de Almendralejo by FUNDECYTPCTEX un espacio para innovar
Cofinanciado por la Unión Europea

Producción

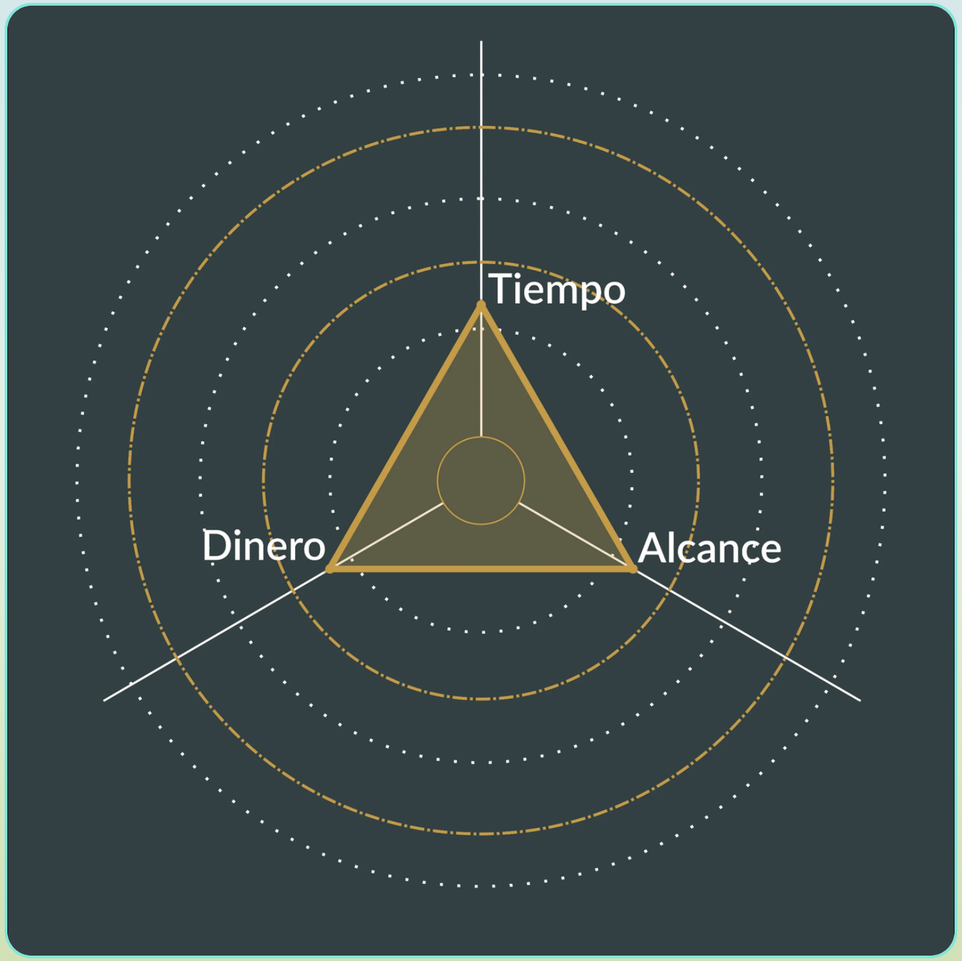
- Lo gordo está aquí
- Día a día con pipelines bien engrasados y fechas de milestones
- El equipo alcanza su mayor volumen de trabajadores
- ¿Qué metodología usar? ¿Agile, iterativa o qué?



¿Y si algo falla? El triángulo del desarrollo

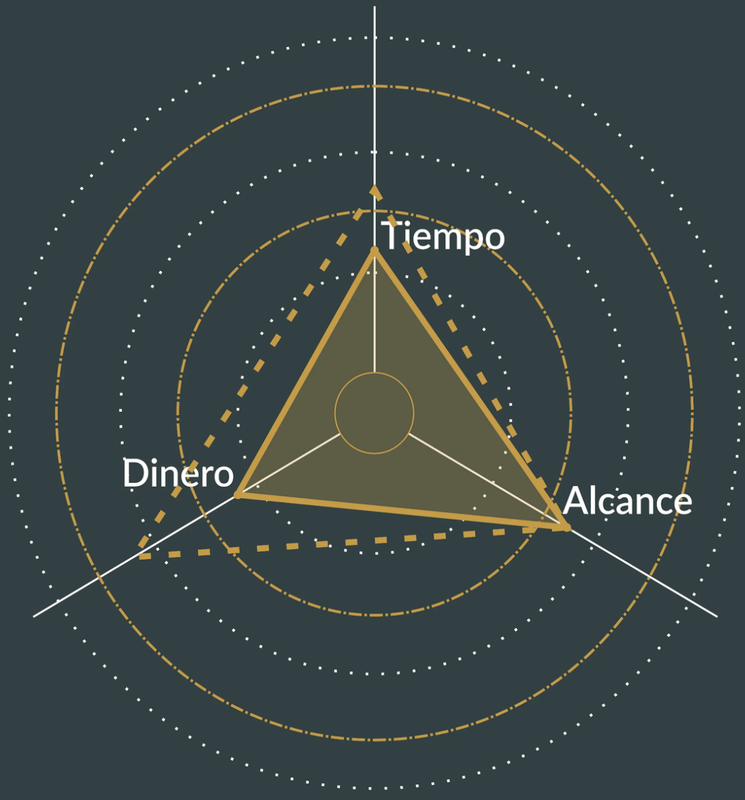
Un proyecto tiene un alcance (12 niveles), un tiempo (1 año) y un dinero (1 M€)

Si cambia una magnitud, cambia al menos uno de los otros dos vértices



Caso 1 de 3

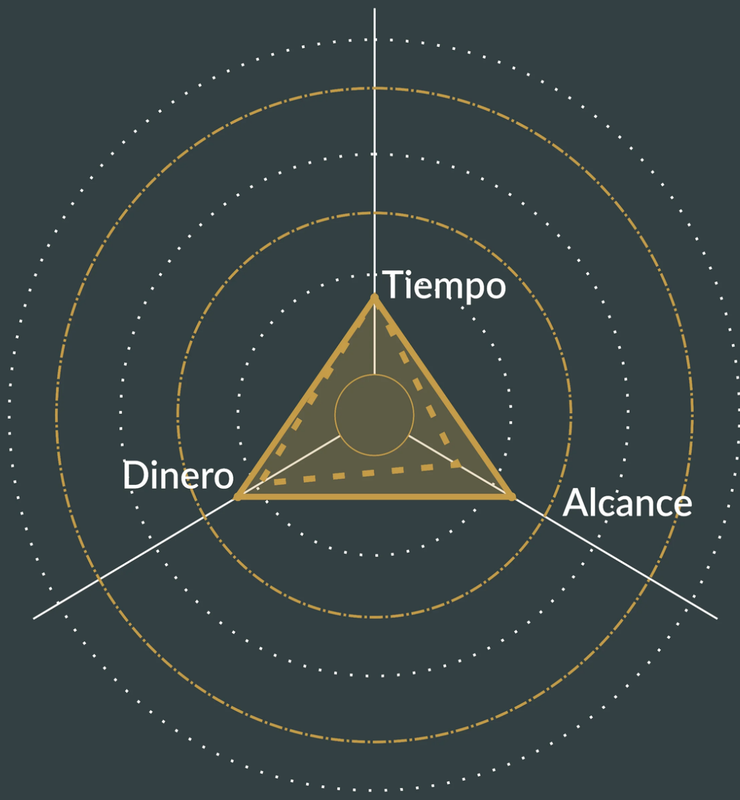
Un juego tiene 1 millón de presupuesto, 1 año para hacerse y 10 niveles. ¿Qué pasa si queremos ampliar el número de niveles?



Si crece el alcance, tiene que crecer el tiempo, el dinero o los dos. Si ninguno se mueve, lo que cae es la calidad.

Caso 2 de 3

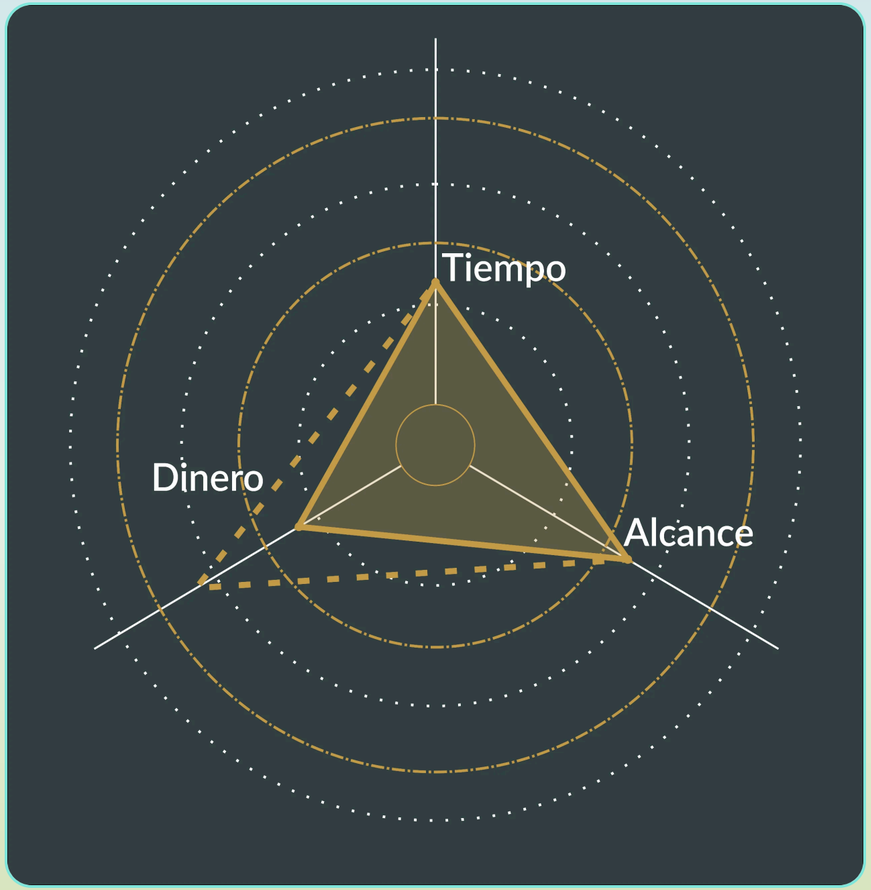
El mismo juego tiene que hacerse en 8 meses en lugar de en un año. ¿Cómo cambia el triángulo si no cambiamos el presupuesto?



Si baja el tiempo y el dinero no se mueve, baja el alcance: a ojo, unos 7 niveles en lugar de 10, o niveles más pequeños.

Caso 3 de 3

El juego se hace con 15 personas. A mitad de proyecto se quiere pasar a 20 para crear enemigos nuevos en cada nivel. ¿Cómo afecta al triángulo?



Sube el alcance y sube el gasto: un tercio más de gente gasta un tercio más cada mes. Con el mismo millón, el dinero se acaba antes, y la gente nueva tarda en rendir.

Buenas prácticas

- Dejar buffers en la planificación
- Establecer un plan B
- Categorizar las features con prioridades según los pilares, por si hay recortes
- Si todo falla, hay que recortar



¿Cómo se decide qué recortar?

Se clasifica la lista de features según los pilares del juego, y se recorta de abajo arriba.

Must

Sin esto no hay juego

High

Lo que hace bueno al juego

Normal

Suma, pero se puede vivir sin ello

Wishable

Sólo si sobra tiempo

Primero cae lo wishable. Lo must no se toca nunca.

Alfa, beta, polish y gold

Alfa: jugable de principio a fin con todos los sistemas integrados (feature complete)

Beta: todas las features y el arte están en el juego (content complete)

Polish: revisión profunda para equilibrar la jugabilidad y unificar el arte

Gold: versión lista para plataformas (PS, Xbox, Nintendo, Steam) con acreditaciones (PEGI, ESRB, CERO, GSRR)



Early access: un arma de doble filo

Músculo financiero
El juego se paga mientras se termina

Ruido de feedback
Miles de opiniones, no todas útiles

No es QA
Los jugadores no sustituyen a las pruebas

Hytale
Riot lo canceló en junio de 2025. Su cofundador lo recompró y salió en acceso anticipado el 13 de enero de 2026 a 20 dólares. La preventa financió al menos dos años de desarrollo y superó el millón de jugadores, aunque él mismo admitió que «todavía no es bueno».

Slay the Spire 2
Retrasado a marzo de 2026 para no salir por debajo del listón de calidad. Vendió más de 3 millones en una semana. Un parche de equilibrio quitó cartas favoritas, llegó una avalancha de reseñas negativas y el siguiente parche devolvió parte de ellas.



Info

Terminar el juego no es el final. Falta sacarlo, contarlo y aprender de él.

IRIO by FUNDECYTPCTEX
Cofinanciado por la Unión Europea

Release

- Suele acoplarse con el polish
- Se pasan las versiones del juego a las plataformas
- Se corrigen errores de localización y censuras culturales (esqueletos en China, pezones en EE. UU....)
- Se preparan los parches del día 1
- **Marketing a todo trapo:** keys, notas de prensa, influencers...



Marketing

- **No sólo cerca del release:** debe estar presente en todo el desarrollo
- Importante la gestión del hype y de los tiempos
- Presencia en eventos de plataformas y ferias, presenciales u online
- Comunicación con la prensa de videojuegos
- Escucha activa de la comunidad



↑ **Qué no hacer nunca**

Post mortem y archivo

Post mortem: análisis de todo el desarrollo con los puntos fuertes, los débiles y lo aprendido para no sufrir en el futuro

En la GDC se presentan muchos y muy interesantes

Archivo: código, assets de arte, el proyecto con el motor en una máquina virtual y el juego en otra

Lo guardan los creadores y se puede depositar en la Biblioteca Nacional





Qué más hace un productor

Parte 6 de 6



Info

¿Y qué más hace un productor? Dinero, personas, herramientas... y ahora también IA.

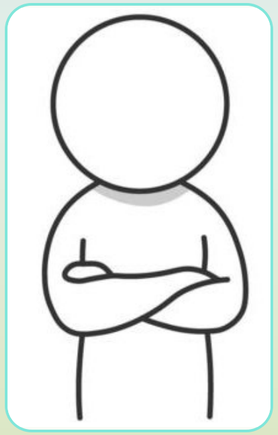
IRIO by FUNDECYTPCTEX un espacio para innovar
Cofinanciado por la Unión Europea

Financiación

Asignar recursos monetarios a los proyectos (calcular el burn rate)

Buscar financiación: propia, publisher (ya no), business angel, préstamo bancario o ayudas públicas

Quiero un juego con todos los sistemas, menús, UIs, niveles e historia hechos





Gestión de los trabajadores

El productor no es un rol de RR. HH.: somos humanos

A lo largo del proyecto entra y sale gente según lo que necesite

Planes de contingencia ante bajas médicas

Al planificar: vacaciones, festivos y efecto desborde



Producción e inteligencia artificial

Aviso: la IA no sirve para tomar decisiones

Sirve para quitar trabajo morralla

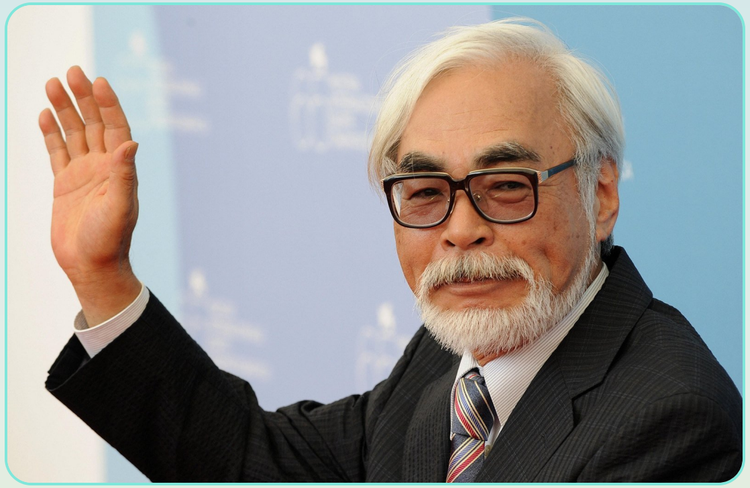
Un agente que haga un smoke test y, si algo falla, suba un vídeo y el log del juego

Un análisis de la planificación para identificar riesgos

Producción e IA · La regla

No decide, y todo lo que genere debe revisarse

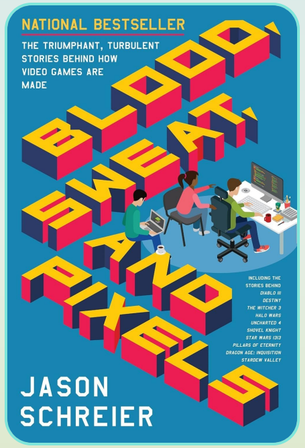
Que la IA os quite lo tedioso, no lo creativo, y eso incluye planificar o programar, no sólo el arte



Recursos interesantes

Para seguir aprendiendo sobre producción





Blood, Sweat, and Pixels



GDC Vault



Detrás del videojuego

IRIO by FUNDECYTPCTEX un espacio para innovar
Cofinanciado por la Unión Europea

Lo que os lleváis

Las fases: concept, preproducción, producción, release, post mortem y archivo

El triángulo: alcance, tiempo y dinero

Con el tiempo y el dinero fijos, sólo queda tocar el alcance

Sesión completada

Graciñas

Diseño (20 oct) · Programación (27 oct) · Arte (3 nov) · Producción (10 nov)

Material de todas las sesiones en extrejam.com/materiales-charlas · Grabaciones en IRIA Play



Organiza: IRIA Incubadora de Realidades Inmersivas de Almendralejo by FUNDECYTPCTEX un espacio para innovar

Colaboran: Viral Studios · Ayuntamiento Almendralejo

Financian: Cofinanciado por la Unión Europea · Ministerio de Hacienda · Fondos Europeos · Junta de Extremadura, Consejería de Industria, Energía, Ciencia y Territorio