



**LEVELUP**  
**GAME DEV HUB**

**Bootcamp de Diseño de entornos 3D para videojuegos**

Introducción al trabajo profesional



**LEVELUP**  
**GAME DEV HUB**

# Introducción al trabajo profesional

**Bootcamp de Diseño de entornos 3D para videojuegos**

Cómo cambia producir un entorno cuando ya no trabajamos solos:  
equipo, pipeline, confianza y escala.

# Objetivo del bloque

## Ser bueno modelando no es suficiente para trabajar en equipo

### Entender el salto

De proyecto personal a producción con más personas, dependencias y entregas.

### Detectar riesgos

Qué rompe un pipeline: nombres, rutas, versiones, dependencias y comunicación.

### Pensar como profesionales

La organización como una forma de respeto al equipo y al futuro del proyecto.

# Trabajar solo vs trabajar en un estudio

Proyecto personal

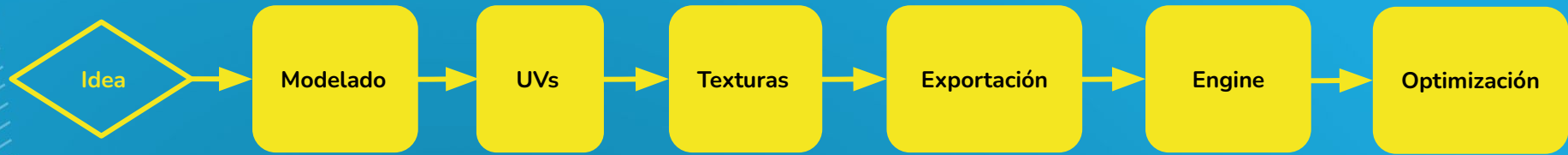
Producción en equipo

- Recuerdas dónde está todo
- Puedes improvisar nombres
- Romper algo solo te afecta a ti

- Otras personas abren y editan tus archivos
- El motor y las herramientas dependen de rutas
- Un error puede bloquear a varias áreas

En un equipo, tu asset deja de ser solo tuyo.

# El arte no vive aislado



**Cada cambio tiene consecuencias: materiales, colisiones, LODs, lighting, memoria, bugs y tiempos de entrega.**

# Cuando el proyecto crece, el caos escala

## 5 assets

Improvisar todavía parece manejable.

## 50 assets

Empiezan los duplicados, rutas raras, enlaces rotos y dudas.

## 500 assets

Buscar, arreglar y coordinar consume más que crear.



La escala convierte hábitos pequeños en problemas grandes.

# ¿Qué rompe una pipeline?

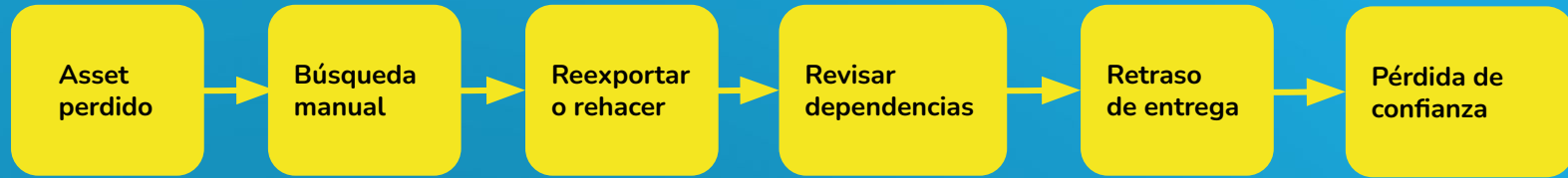
No suele ser un único error enorme.  
Son muchas decisiones pequeñas mal alineadas.

- Nombres ambiguos o inconsistentes
- Rutas movidas sin avisar
- Versiones sobrescritas
- Assets duplicados "por si acaso"
- Cambios sin comunicar
- Falta de ownership: nadie sabe quién responde por qué



Un Pipeline se rompe cuando  
deja de ser predecible

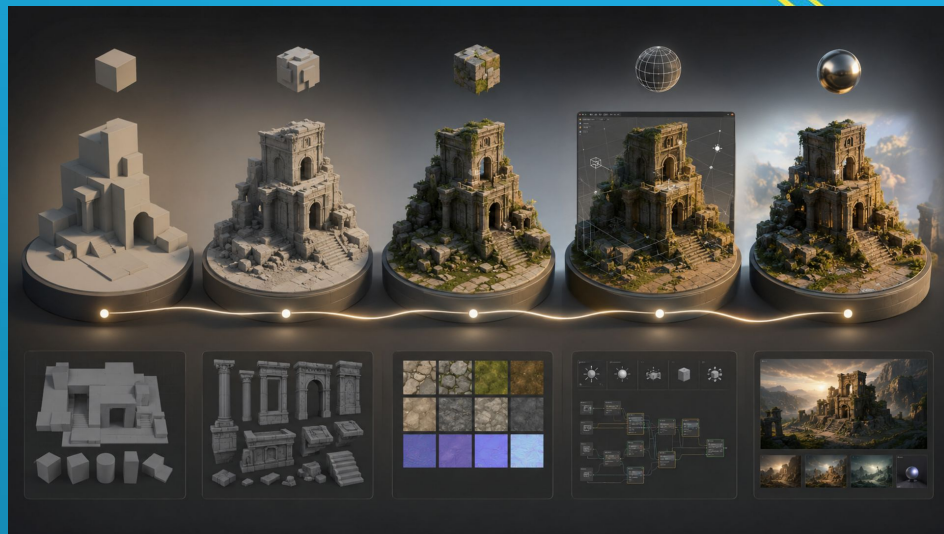
# El coste de un asset perdido



**Un asset perdido puede costar horas o días, y además interrumpe a otras personas.**

# Organización = skill profesional

- Acelera búsquedas y revisiones
- Reduce bugs causados por rutas o dependencias
- Facilita que otra persona continúe tu trabajo
- Permite automatizaciones y validaciones
- Da seguridad al lead y al equipo



Ordenar también es producir

# Hábitos que destruyen o salvan proyectos

## Destruyen

- "final\_final\_ahora\_si"
- Guardar cosas en cualquier sitio
- No avisar cuando cambias algo
- No documentar decisiones
- Arreglar rápido sin comprobar

## Salvan

- Versionar con intención
- Seguir nomenclatura común
- Comunicar cambios relevantes
- Dejar notas de contexto
- Comprobar antes de subir

# Organización también afecta a rendimiento y bugs

## Rendimiento

Duplicados, texturas mal dimensionadas, LODs inexistentes o variantes innecesarias.

## Bugs

Referencias rotas, materiales que no cargan, colisiones antiguas, rutas que desaparecen.

## Tiempo

Más tiempo arreglando, buscando y preguntando que produciendo contenido nuevo.

El desorden se convierte en coste técnico

# El rol del artista en un equipo

- Entregar algo que otras personas puedan abrir y entender
- Respetar convenciones del proyecto
- Avisar de bloqueos pronto
- Pedir feedback antes de ir demasiado lejos
- Cuidar el trabajo de los demás



Javier Benver - <https://www.artstation.com/javierbenver>

Fiabilidad

# Qué valoran realmente los leads

**Calidad artística**

**Comunicación clara**

**Consistencia y orden**

**Fiabilidad**

## Frases clave del bloque

**El caos escala más rápido  
que el proyecto.**

**Un asset perdido puede  
costar horas o días.**

**Un buen nombre es  
comunicación.**

**Profesionalismo =  
confianza repetida.**

El objetivo no es solo hacer arte bonito.  
Es hacer arte que un equipo entero pueda entender, mantener y usar.

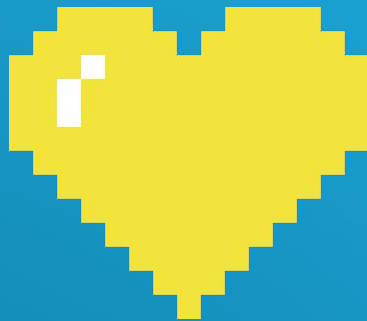
# Construimos un sistema



**Un asset perdido puede costar horas o días, y además interrumpe a otras personas.**



**LEVELUP**  
GAME DEV HUB



*¡Muchas gracias!*