

HABILIDADES DE UN DISEÑADOR SONIDO PARA POSTULAR A UN EMPLEO EN LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

Author : LEONARDO PARADA VALENCIA

El perfil requerido por la industria del videojuego para un profesional del diseño de sonido, se puede resumir en el siguiente listado de habilidades que debe poseer en mayor o menor grado todo quien desee postular a un empleo de diseñador de sonido.

- [Estudios de pregado en música o diseño de sonido.](#)
- Proficiencia en diseño creativo de sonido sobre una carta Gantt.
- Proficiencia en audio digital y en uso de software propietario como [Reaper](#), [Sound Forge](#), [Audacity](#), etc.
- Experiencia con software de integración de audio como [FMOD](#) y [Wwise](#).
- Experiencia en escritura de código en un motor de videojuego [Unity](#) y [Unreal](#).
- Experiencia editando y o realizando arreglos musicales.
- Comprensión de las limitaciones técnicas para la implementación de sonido en un videojuego, incluyendo la performance, gestión de la memoria, capacidades de streaming de datos de las consolas de videojuegos, etc.
- Experiencia en estudios de grabación.
- Excelentes habilidades de comunicación tanto escritas como verbales y habilidades para resolver problemas, ambas son esenciales.
- Una pasión demostrable por el desarrollo de videojuegos de alta calidad.
- Solicitar feedback y mostrarse abierto a recibir sugerencias de los demás.
- Ser flexible y adaptable a las necesidades del equipo y valorar las relaciones interpersonales.
- Crear y seguir una carta Gannt de trabajo realista.