La eldense Carmen Maestre, diseñadora gráfica: "Las mujeres también somos grandes consumidoras de videojuegos"

13/01/2018



La eldense Carmen Maestre Rubio trabaja en Madrid.

La eldense Carmen Maestre Rubio es "UI Artist de Interfaces de Usuario" y desde hace casi un año trabaja en Gameloft Madrid, una empresa internacional de desarrollo de juegos para teléfonos móviles, con estudios alrededor de todo el mundo y con sede central en París. Carmen Maestre es de Elda, estudió Diseño Gráfico en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante y tiene un Máster en Web y Redes Sociales en Coco School de Alicante.

¿En qué consiste su actual trabajo?

Mi trabajo como UI Artist consiste en diseñar la interfaz gráfica del juego, es decir, todas las imágenes del juego que comunican y dan información al usuario y con las que podrán interactuar (HUD, botones, iconos, logotipo...). Se trata de diseño gráfico aplicado a la interfaz de un videojuego. Dependiendo del videojuego o empresa, un UI Artist puede desarrollar todo el apartado gráfico o pueden intervenir otros perfiles como el del

artista 3D, ilustrador, efectos especiales, etcétera. En el caso de Gameloft existen muchos perfiles de artista diferentes, lo cual hace que los juegos sean más completos y cada uno de nosotros nos podamos centrar en crear el contenido en el que estamos especializados.

¿Se formó en una empresa radicada en Elda?

Sí, mi primer contacto con la industria del videojuego fue en la empresa From the Bench de Elda. Entré en From the Bench en un inicio para crear imágenes de promoción y contenido de los juegos hasta que más adelante y como consecuencia de mi evolución fueron encargándome tareas específicas de diseño de interfaz para juegos de franquicias como Fantasy Manager o Be a Legend. Mi trabajo lo aprendí de mis antiguos compañeros artistas de la empresa que son unos grandes profesionales y actualmente siguen creciendo en su carrera profesional.

¿Cómo fue esa etapa en Elda?

Estuve allí cinco años y recuerdo esa etapa con gran cariño. No solo tuve la oportunidad de trabajar para diferentes clubes y ligas deportivas sino que además pasamos muy buenos momentos juntos e hice grandes amistades. From the Bench sin duda me abrió muchas puertas para poder seguir desarrollándome a nivel profesional.

¿A qué perfil social van dirigidos los videojuegos que diseña?

Cada proyecto es totalmente diferente. En Gameloft he trabajado en Asphalt Extreme y N.O.V.A. Legacy, ambos tienen un público objetivo masculino juvenil. Pero actualmente en el estudio estamos trabajando en otros proyectos para perfiles muy diferentes, también para mujeres y otros rangos de edad, ya que pese a lo que se pueda pensar, las mujeres también somos grandes consumidoras de videojuegos y el porcentaje de jugadoras cada vez se aproxima más al de jugadores masculinos.

¿Ha evolucionado mucho este sector desde que comenzó a trabajar hace seis años?

La evolución ha sido abismal. Hace seis años eran muy pocas las empresas que desarrollaban videojuegos para móvil, no existía casi competencia y era más sencillo hacer destacar tu producto. Ni siquiera existían formaciones específicas para desarrollo de videojuegos, al menos en España, por lo que era más un aprendizaje autodidacta de ensayo y error, ver qué hacen otros y aprender de tus compañeros. Hoy en día sí existen esas formaciones específicas además de muchísima información al respecto en internet y cursos online. Esto además de tener perfiles mejor preparados hace que cualquiera que tenga estos conocimientos pueda empezar a desarrollar videojuegos en casa por su cuenta y, como consecuencia, han surgido muchas empresas indie de videojuegos. El catálogo de videojuegos ahora es mucho mayor y la competencia también.

¿Qué demanda la sociedad actualmente en este campo?

No sé dar una respuesta concreta porque es incierto y existen muchos tipos de juegos para muchos tipos de perfiles diferentes, por lo que es complicado predecir qué se venderá mejor. En teoría la clave suele ser desmarcarse del resto y hacer algo nuevo y diferente, pero en la realidad vemos que hay juegos que copiando mecánicas de otros juegos que ya existían han acabado siendo todo un éxito.

¿Qué es lo más difícil de su trabajo como diseñadora de videojuegos?

Pues diría que lo más difícil es que se trata de un proceso creativo y a veces la inspiración no llega y tienes la fecha de entrega para ayer. Además, cada elemento tiene que pasar varios filtros de valoración antes de ser aprobado y finalmente incluido en el juego. Es muy habitual tener que hacer un mismo trabajo una y otra vez hasta que quede aprobado y pulido.

¿Le permite expresar toda su creatividad?

Por lo general me suelen dar vía libre para hacer lo que yo quiera, pero como comentaba antes, hay que pasar una serie de filtros de valoración que en ocasiones hace que el trabajo que se hizo inicialmente cambie por completo. En general siempre que se trabaja con un cliente estamos sujetos a sus peticiones y exigencias.

¿Está realizando el trabajo que le gusta o querría hacer otra cosa?

Mi entrada en el sector de los videojuegos fue casual al encontrar trabajo en From the Bench. Yo veo mi paso en la industria de los videojuegos como algo temporal. Me gusta y me parece muy gratificante trabajar en algo que le vaya a llegar a un público tan grande, pero aunque soy una consumidora de videojuegos no me considero una gran apasionada y no me importaría en un futuro dedicarme a un sector diferente. Aun así no he planificado qué será lo próximo que haré o cuándo lo haré, es algo que prefiero decidir cuando considere que ha llegado el momento.

¿Ha participado laboralmente en otros proyectos?

He trabajado en mis tiempos libres y como diseñadora gráfica freelance en pequeños proyectos de web, marketing y branding sobre todo. Me gusta hacer este tipo de trabajos porque es muy variado y es una vía de escape de mi trabajo diario, aunque procuro no ocupar demasiado mi tiempo libre y disfrutar de la ciudad siempre que puedo.