

EL CRUNCH EN LA INDUSTRIA DEL LOS VIDEJUEGOS



El **crunch** es el nombre que se le ha dado en la industria del videojuego a la situación que ocurre durante los últimos meses de desarrollo de un videojuego donde, debido a las fechas de entrega próximas, los trabajadores tienen que soportar jornadas de trabajo mucho más largas de lo aceptable, e incluso trabajar

¿Por qué Ocurre?

La respuesta fácil a por qué el concepto de crunch existe está estrechamente ligada a la planificación. Una buena preproducción y plan de desarrollo marcarán distintos hitos más o menos flexibles en los que el equipo irá armando el complejo puzzle que es un videojuego pieza a pieza. Ya sea a través de métodos ágiles o más rudimentarios.

¿Funciona realmente el Crunch?

Es otra de esas preguntas que admite varias lecturas y depende de muchos factores. En periodos cortos puede llegar a incentivar la productividad y afianzar un equipo, pero no siempre es así y responde a multitud de variables que pueden salvar o lapidar un desarrollo.