

3.1 OFERTA ACADÉMICA INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS

A continuación, se describen los nombres de los cursos, los conocimientos previos definidos para la oferta de Industrias Culturales y Creativas en las temáticas de videojuegos, Diseño 3D y Realidad Virtual y Animación.

Temática 1: Videojuegos

Nombre curso	Programador de Videojuegos en Unity
Nivel	Intermedio
Perfil de entrada	Conocimientos básicos: Dominio de los fundamentos de programación en C# y Unity. Experiencia práctica: Haber desarrollado pequeños proyectos en Unity. Lógica de programación: Comprensión de estructuras de control, algoritmos y diseño de datos. Interés por los videojuegos: Pasión por la creación de juegos y la resolución de problemas.

Nombre curso	Programador de Postproducción en Unreal Engine
Nivel	Avanzado
Perfil de entrada	Conocimientos básicos de programación: Dominio de C++ y experiencia en desarrollo de videojuegos. Conocimiento de los nodos Blueprints, materiales, y sistemas de partículas. Nociones de gestión de proyectos: Familiaridad con herramientas de control de versiones (Git) y metodologías ágiles. Entendimiento de los conceptos básicos de optimización de rendimiento en videojuegos. Experiencia laboral, entre 1 y 2 años.

Nombre curso	Coordinador de Proyectos Estratégicos y Gestión Comercial
Nivel	Avanzado
Perfil de entrada	Título técnico, tecnológico o universitario en áreas relacionadas con videojuegos, diseño gráfico, programación o marketing. Dominio de herramientas de gestión de proyectos, marketing digital y análisis de datos. Capacidad analítica, pensamiento estratégico, habilidades comunicativas y de negociación. Al menos 2 años de experiencia en la industria de los videojuegos, preferiblemente en roles de producción, marketing o desarrollo de negocios.

Nota: Para la verificación de la experiencia laboral, esta se acredita únicamente, a través de certificaciones laborales que incluyan, funciones del cargo desempeñado, NIT y datos de contacto de la empresa o entidad.

Temática 2: Diseño 3D y Realidad Virtual

Nombre curso	Artista 3D - RV/RA
Nivel	Intermedio
Perfil de entrada	Bachiller o técnico, tecnológico o universitario en diseño gráfico, animación 3D o áreas afines o al menos 1 año de experiencia en modelado 3D, texturizado o iluminación. Dominio de al menos un software de modelado 3D (3ds Max, Maya, Blender) y un software de texturizado (Substance Painter, Mari). Con conocimientos básicos de anatomía, perspectiva y composición.

Nombre curso	Supervisor de Arte 3D
Nivel	Intermedio
Perfil de entrada	Bachiller, técnico, tecnólogo, o con título universitario en Diseño Gráfico, Animación 3D o áreas afines. Al menos 2 años de experiencia en roles de artista 3D o en equipos de producción. Dominio de software de modelado 3D, texturizado y animación. Capacidad para resolver problemas, gestionar el tiempo y comunicarse de manera efectiva

Nombre curso	Coordinador y Marketing Avanzado en Diseño 3D
Nivel	Avanzado
Perfil de entrada	Bachiller, Técnico o tecnólogo o con Título universitario en Diseño Gráfico, Animación 3D, Comunicación Visual o áreas afines. Al menos 3 años de experiencia en la industria del diseño 3D, con un mínimo de 3 años en roles de coordinación o gestión de proyectos. Dominio avanzado de software de diseño 3D, herramientas de gestión de proyectos, marketing digital y gestión de negocios. Capacidad analítica, pensamiento estratégico, habilidades comunicativas, de negociación y liderazgo. Experiencia laboral, entre 1 y 3 años.

Nota: Para la verificación de la experiencia laboral, esta se acredita únicamente, a través de certificaciones laborales que incluyan, funciones del cargo desempeñado, NIT y datos de contacto de la empresa o entidad.

Temática 3: Animación.

Nombre curso	Animación 3D con Maya
Nivel	Intermedio
Perfil de entrada	Bachiller, técnico profesional o tecnólogo en áreas relacionadas con conocimientos básicos de software de animación 3D (preferiblemente Maya). Comprensión de los principios fundamentales de la animación (timing, espaciado, etc.). Interés por la creación de animaciones y videojuegos. Disposición para aprender y trabajar en equipo. Experiencia laboral, entre 1 y 3 años en proyectos de animación 3D

Nombre curso	Animación 3D y Rigging
Nivel	Intermedio
Perfil de entrada	Bachiller, técnico profesional o tecnólogo en áreas relacionadas con conocimientos básicos: Dominio de las herramientas básicas de Maya para modelado, texturizado y animación. Conocimiento de los principios básicos de rigging (constraints, IK, skinning). Pasión por la creación de personajes y la narración visual. Disposición para aprender: Actitud proactiva y ganas de mejorar continuamente. De 1 a 3 años de experiencia en proyectos de animación como asistente de rigging

Nombre curso	Coordinador de productos creativos de animación
Nivel	Avanzado
Perfil de entrada	Bachiller, técnico profesional o tecnólogo en áreas relacionadas con conocimientos técnicos: Experiencia en software de animación 3D (Maya, Blender, etc.) y motores de juego (Unity, Unreal Engine). Gestión de proyectos: Conocimientos básicos en gestión de proyectos, metodologías ágiles y herramientas de gestión de tareas. Capacidad para comunicarse de manera efectiva con equipos técnicos y no técnicos. Capacidad para comprender las tendencias del mercado y las necesidades de los clientes. De 2 a 3 años coordinando procesos de preproducción, producción o postproducción en proyectos de animación. Experiencia previa en manejo de equipos interdisciplinarios.

Nota: Para la verificación de la experiencia laboral, esta se acredita únicamente, a través de certificaciones laborales que incluyan, funciones del cargo desempeñado, NIT y datos de contacto de la empresa o entidad.