

### 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	<b>Programador de Videojuegos en Unity</b>
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	<b>Programador de Postproducción en Unreal Engine</b>
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	<b>Coordinador de Proyectos Estratégicos y Gestión Comercial</b>
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.

## Temática 2: Diseño 3D y Realidad Virtual

Nombre curso	<b>Artista 3D - RV/RA</b>
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	<b>Supervisor de Arte 3D</b>
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	<b>Coordinador y Marketing Avanzado en Diseño 3D</b>
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.

### Temática 3: Animación.

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

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

Nombre curso	<b>Coordinador de productos creativos de animación</b>
Nivel	Avanzado
Perfil de entrada	<p>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).</p> <p>Gestión de proyectos: Conocimientos básicos en gestión de proyectos, metodologías ágiles y herramientas de gestión de tareas.</p> <p>Capacidad para comunicarse de manera efectiva con equipos técnicos y no técnicos.</p> <p>Capacidad para comprender las tendencias del mercado y las necesidades de los clientes.</p> <p>De 2 a 3 años coordinando procesos de preproducción, producción o postproducción en proyectos de animación.</p> <p>Experiencia previa en manejo de equipos interdisciplinarios.</p>