Catálogo de Especialidades Formativas

PROGRAMA FORMATIVO

CREACIÓN DE ELEMENTOS 3D PARA VIDEOJUEGOS

Junio 2025

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE TRABAJO Y ECONOMÍA SOCIAL
SERVICIO PÚBLICO DE EMPLEO ESTATAL
SEPE

SISTEMA NACIONAL DE EMPLEO

IDENTIFICACIÓN DE LA ESPECIALIDAD Y PARÁMETROS DEL CONTEXTO FORMATIVO

Denominación de la especialidad:	CREACIÓN DE ELEMENTOS 3D PARA VIDEOJUEGOS
Familia Profesional:	ARTES GRÁFICAS
Área Profesional:	DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA
Código:	ARGG0019
Nivel de cualificación profesional:	2

Objetivo general

Desarrollar habilidades avanzadas en el uso de herramientas gráficas para la creación y optimización de elementos 3D para desarrollo de videojuegos, abarcando desde el modelado y la animación hasta la posproducción y exportación en formatos adecuados para motores de videojuegos.

Relación de módulos de formación

Módulo 1	INTRODUCCIÓN A LA CREACIÓN DE ELEMENTOS 3D PARA VIDEOJUEGOS	10 horas
Módulo 2	TÉCNICAS DE MODELADO	15 horas
Módulo 3	MODELADO ORGÁNICO	15 horas
Módulo 4	TÉCNICAS DE ILUMINACIÓN	10 horas
Módulo 5	CREACIÓN DE SUPERFICIES Y TEXTURAS	15 horas
Módulo 6	CÁMARAS EN ENTORNOS 3D	10 horas
Módulo 7	ANIMACIÓN EN ENTORNOS 3D	15 horas
Módulo 8	GENERACIÓN PROCEDURAL DE PELO, VEGETACIÓN Y EFECTOS GRÁFICOS AVANZADOS	15 horas
Módulo 9	POSPRODUCCIÓN	15 horas

Modalidades de impartición

Presencial
Teleformación

Duración de la formación

Duración total en cualquier modalidad de impartición	120 horas
Teleformación	Duración total de las tutorías presenciales: 0 horas

Requisitos de acceso del alumnado

Acreditaciones / titulaciones	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: -Certificado de profesionalidad de nivel 1 -Título Profesional Básico (FP Básica) -Título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria (ESO) o equivalente -Título de Técnico (FP Grado medio) o equivalente -Certificado de profesionalidad de nivel 2

Acreditaciones / titulaciones	-Haber superado la prueba de acceso a Ciclos Formativos de Grado Medio -Haber superado cualquier prueba oficial de acceso a la universidad
Experiencia profesional	No se requiere
Otros	Cuando el alumnado aspirante al curso no posea el nivel académico indicado, demostrará conocimientos suficientes a través de una prueba de acceso sobre:- Conocimientos básicos de informática (al menos sistemas operativos y ofimática básica).
Modalidad de teleformación	Además de lo indicado anteriormente, los participantes han de tener las destrezas suficientes para ser usuarios de la plataforma virtual en la que se apoya la acción formativa.

Justificación de los requisitos del alumnado
La acreditación de la titulación se justificará mediante la presentación del título o certificado académico correspondiente. La acreditación de otros requisitos se realizará mediante una prueba o mediante aportación de cualquier evidencia documental de haber cursado una formación en la materia exigida.

Prescripciones de formadores y tutores

Acreditación requerida	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: • Licenciado/a, Ingeniero/a, Arquitecto/a o el Título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes en los ámbitos de conocimiento de industrias culturales, diseño, animación, cinematografía o producción audiovisual. • Diplomado/a, Ingeniero/a Técnico/a, Arquitecto/a Técnico/a o el Título de Grado correspondiente y otros títulos equivalentes en los ámbitos de conocimiento de industrias culturales, diseño, animación, cinematografía o producción audiovisual. • Técnico/a o Técnico/a Superior de la familia profesional de Artes Gráficas en el área profesional de Diseño gráfico y multimedia. • Certificado de profesionalidad de nivel 3 de la familia profesional de Artes Gráficas en el área profesional de Diseño gráfico y multimedia.
Experiencia profesional mínima requerida	La experiencia se acreditará en el ámbito de la especialidad (diseño gráfico, animación) y será de al menos 2 años, cuando no se disponga de la titulación requerida.
Competencia docente	Se requiere acreditar un mínimo de 500 horas de experiencia docente o 250 horas si la experiencia está relacionada con especialidades o certificados de profesionalidad de la misma familia profesional en la que está encuadrada la presente especialidad.O estar en posesión de alguna de las siguientes titulaciones:-Certificado de Profesionalidad de Docencia de la Formación Profesional para el empleo (SSCE0110) o equivalente.-Certificado de Aptitud Pedagógica (CAP).-Título de licenciado en Pedagogía, Psicopedagogía o de Maestro en

Competencia docente	cualquiera de sus especialidades, graduado universitario en el ámbito de la Psicología o de la Pedagogía, o un título universitario oficial de posgrado en los citados ámbitos.-Título profesional de Especialización Didáctica, el Certificado de Cualificación Pedagógica, el Máster Universitario habilitante para el ejercicio de las Profesiones Reguladas de Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Escuelas Oficiales de idiomas.
Modalidad de teleformación	Además de cumplir con las prescripciones establecidas anteriormente, los tutores-formadores deben acreditar una formación, de al menos 30 horas, o experiencia, de al menos 60 horas, en esta modalidad y en la utilización de las tecnologías de la información y comunicación.

Justificación de las prescripciones de formadores y tutores

La acreditación de la titulación se justificará mediante la presentación del título o certificación académica correspondiente. La experiencia profesional mediante vida laboral actualizada o certificado de funciones expedido por organización en la que prestó sus servicios. La competencia docente a través de vida laboral actualizada y/o alguna de las titulaciones acreditativas contempladas.

Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamientos

Espacios formativos	Superficie m² para 15 participantes	Incremento Superficie/ participante (Máximo 30 participantes)
Aula de informática	45.0 m²	2.4 m² / participante

Espacio formativo	Equipamiento
Aula de informática	-Mesa y silla para el/la formador/a-Mesas y sillas para el alumnado-Material de aula-Pizarra-PC instalado en red con posibilidad de impresión de documentos, cañón con proyector e internet para el personal formador-PCs instalados en red e internet con posibilidad de impresión para el alumnadoTodos los ordenadores han de tener las siguientes características mínimas:- Procesador i3- Memoria RAM 16 GB - Disco duro 500 GB - Tarjeta de red 10/100/1000 Mbps - Tarjeta gráfica- Tarjeta de sonido - Periféricos: Teclado, Ratón y Monitor colorSoftware específico para el aprendizaje de cada acción formativa:- Sistema operativo (versión/es con soporte oficial)-Navegador-Maya (versión para educación o licencia completa) con XGen, nHair y Paint Effects.

La superficie de los espacios e instalaciones estarán en función de su tipología y del número de participantes. Tendrán como mínimo los metros cuadrados que se indican para 15 participantes y el equipamiento suficiente para los mismos.

En el caso de que aumente el número de participantes, hasta un máximo de 30, la superficie de las aulas se incrementará proporcionalmente (según se indica en la tabla en lo relativo a m²/participante) y el equipamiento estará en consonancia con dicho aumento.

No debe interpretarse que los diversos espacios formativos identificados deban diferenciarse necesariamente mediante cerramientos.

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico-sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad y seguridad de los participantes.

En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

Aula virtual

Características
• La impartición de la formación mediante aula virtual se ha de estructurar y organizar de forma que se garantice en todo momento que exista conectividad sincronizada entre las personas formadoras y el alumnado participante así como bidireccionalidad en las comunicaciones. • Se deberá contar con un registro de conexiones generado por la aplicación del aula virtual en que se identifique, para cada acción formativa desarrollada a través de este medio, las personas participantes en el aula, así como sus fechas y tiempos de conexión.

Para impartir la formación en **modalidad de teleformación**, se ha de disponer del siguiente equipamiento.

Plataforma de teleformación

La plataforma de teleformación que se utilice para impartir acciones formativas deberá alojar el material virtual de aprendizaje correspondiente, poseer capacidad suficiente para desarrollar el proceso de aprendizaje y gestionar y garantizar la formación del alumnado, permitiendo la interactividad y el trabajo cooperativo, y reunir los siguientes requisitos técnicos de infraestructura, software y servicios:

- **Infraestructura:**

  Tener un rendimiento, entendido como número de alumnos que soporte la plataforma, velocidad de respuesta del servidor a los usuarios, y tiempo de carga de las páginas Web o de descarga de archivos, que permita:

  a) Soportar un número de alumnos equivalente al número total de participantes en las acciones formativas de formación profesional para el empleo que esté impartiendo el centro o entidad de formación, garantizando un hospedaje mínimo igual al total del alumnado de dichas acciones, considerando que el número máximo de alumnos por tutor es de 80 y un número de usuarios concurrentes del 40% de ese alumnado.

b) Disponer de la capacidad de transferencia necesaria para que no se produzca efecto retardo en la comunicación audiovisual en tiempo real, debiendo tener el servidor en el que se aloja la plataforma un ancho de banda mínimo de 300 Mbs, suficiente en bajada y subida.

Estar en funcionamiento 24 horas al día, los 7 días de la semana.

- **Software:**

- Compatibilidad con el estándar SCORM y paquetes de contenidos IMS.
- Niveles de accesibilidad e interactividad de los contenidos disponibles mediante tecnologías web que como mínimo cumplan las prioridades 1 y 2 de la Norma UNE 139803:2012 o posteriores actualizaciones, según lo estipulado en el capítulo III del Real Decreto 1494/2007, de 12 de noviembre.
- El servidor de la plataforma de teleformación ha de cumplir con los requisitos establecidos en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, por lo que el responsable de dicha plataforma ha de identificar la localización física del servidor y el cumplimento de lo establecido sobre transferencias internacionales de datos en los artículos 40 a 43 de la citada Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, así como, en lo que resulte de aplicación, en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas respecto del tratamiento de datos personales y la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE.
- Compatibilidad tecnológica y posibilidades de integración con cualquier sistema operativo, base de datos, navegador de Internet de los más usuales o servidor web, debiendo ser posible utilizar las funciones de la plataforma con complementos (plug-in) y visualizadores compatibles. Si se requiriese la instalación adicional de algún soporte para funcionalidades avanzadas, la plataforma debe facilitar el acceso al mismo sin coste.
- Disponibilidad del servicio web de seguimiento (operativo y en funcionamiento) de las acciones formativas impartidas, conforme al modelo de datos y protocolo de transmisión establecidos en el anexo V de la Orden/TMS/369/2019, de 28 de marzo.

- **Servicios y soporte:**

- Sustentar el material virtual de aprendizaje de la especialidad formativa que a través de ella se imparta.
- Disponibilidad de un servicio de atención a usuarios que de soporte técnico y mantenga la infraestructura tecnológica y que, de forma estructurada y centralizada, atienda y resuelva las consultas e incidencias técnicas del alumnado. Las formas de establecer contacto con este servicio, que serán mediante teléfono y mensajería electrónica, tienen que estar disponibles para el alumnado desde el inicio hasta la finalización de la acción formativa, manteniendo un horario de funcionamiento de mañana y de tarde y un tiempo de demora en la respuesta no superior a 48 horas laborables.
- Personalización con la imagen institucional de la administración laboral correspondiente, con las pautas de imagen corporativa que se establezcan.

Con el objeto de gestionar, administrar, organizar, diseñar, impartir y evaluar acciones formativas a través de Internet, la plataforma de teleformación integrará las herramientas y recursos necesarios a tal fin, disponiendo, específicamente, de herramientas de:

- Comunicación, que permitan que cada alumno pueda interaccionar a través del navegador con el tutor-formador, el sistema y con los demás alumnos. Esta comunicación electrónica ha de llevarse a cabo mediante herramientas de comunicación síncronas (aula virtual, chat, pizarra electrónica) y asíncronas (correo electrónico, foro, calendario, tablón de anuncios, avisos). Será obligatorio que cada acción formativa en modalidad de teleformación disponga, como mínimo, de un servicio de mensajería, un foro y un chat.
- Colaboración, que permitan tanto el trabajo cooperativo entre los miembros de un grupo, como la gestión de grupos. Mediante tales herramientas ha de ser posible realizar operaciones de alta, modificación o borrado de grupos de alumnos, así como creación de «escenarios virtuales» para el trabajo cooperativo de los miembros de un grupo (directorios o «carpetas» para el intercambio de archivos, herramientas para la publicación de los contenidos, y foros o chats privados para los miembros de cada grupo).
- Administración, que permitan la gestión de usuarios (altas, modificaciones, borrado, gestión de la lista de clase, definición, asignación y gestión de permisos, perfiles y roles, autenticación y asignación de niveles de seguridad) y la gestión de acciones formativas.
- Gestión de contenidos, que posibiliten el almacenamiento y la gestión de archivos (visualizar archivos, organizarlos en carpetas –directorios- y subcarpetas, copiar, pegar, eliminar, comprimir, descargar o cargar archivos), la publicación organizada y selectiva de los contenidos de dichos archivos, y la creación de contenidos.
- Evaluación y control del progreso del alumnado, que permitan la creación, edición y realización de pruebas de evaluación y autoevaluación y de actividades y trabajos evaluables, su autocorrección o su corrección (con retroalimentación), su calificación, la asignación de puntuaciones y la ponderación de las mismas, el registro personalizado y la publicación de calificaciones, la visualización de información estadística sobre los resultados y el progreso de cada alumno y la obtención de informes de seguimiento.

Material virtual de aprendizaje:

El material virtual de aprendizaje para el alumnado mediante el que se imparta la formación se concretará en el curso completo en formato multimedia (que mantenga una estructura y funcionalidad homogénea), debiendo ajustarse a todos los elementos de la programación (objetivos y resultados de aprendizaje) de este programa formativo que figura en el Catálogo de Especialidades Formativas y cuyo contenido cumpla estos requisitos:

- Como mínimo, ser el establecido en el citado programa formativo del Catálogo de Especialidades Formativas.
- Estar referido tanto a los objetivos como a los conocimientos/ capacidades cognitivas y prácticas, y habilidades de gestión, personales y sociales, de manera que en su conjunto permitan conseguir los resultados de aprendizaje previstos.
- Organizarse a través de índices, mapas, tablas de contenido, esquemas, epígrafes o titulares de fácil discriminación y secuenciase pedagógicamente de tal manera que permiten su comprensión y retención.
- No ser meramente informativos, promoviendo su aplicación práctica a través de actividades de aprendizaje (autoevaluables o valoradas por el tutor-formador) relevantes para la adquisición de competencias, que sirvan para verificar el progreso del aprendizaje del alumnado, hacer un seguimiento de sus dificultades de aprendizaje y prestarle el apoyo adecuado.

- No ser exclusivamente textuales, incluyendo variados recursos (necesarios y relevantes), tanto estáticos como interactivos (imágenes, gráficos, audio, video, animaciones, enlaces, simulaciones, artículos, foro, chat, etc.). de forma periódica.
- Poder ser ampliados o complementados mediante diferentes recursos adicionales a los que el alumnado pueda acceder y consultar a voluntad.
- Dar lugar a resúmenes o síntesis y a glosarios que identifiquen y definan los términos o vocablos básicos, relevantes o claves para la comprensión de los aprendizajes.
- Evaluar su adquisición durante y a la finalización de la acción formativa a través de actividades de evaluación (ejercicios, preguntas, trabajos, problemas, casos, pruebas, etc.), que permitan medir el rendimiento o desempeño del alumnado.

Ocupaciones y puestos de trabajo relacionados

- 24841012 DISEÑADORES GRÁFICOS Y MULTIMEDIA
- 29311040 CREATIVOS DE HISTORIETAS Y/O DIBUJOS ANIMADOS
- 29311059 DIBUJANTES, EN GENERAL (EXCEPTO DIBUJANTES TÉCNICOS)
- 38311019 EDITORES-MONTADORES DE IMAGEN

Requisitos oficiales de las entidades o centros de formación

Estar inscrito en el Registro de entidades de formación (Servicios Públicos de Empleo).

DESARROLLO MODULAR

MÓDULO DE FORMACIÓN 1:	INTRODUCCIÓN A LA CREACIÓN DE ELEMENTOS 3D PARA VIDEOJUEGOS

OBJETIVO

Desarrollar las habilidades iniciales en el uso de herramientas de modelado 3D, comprendiendo su interfaz y estructura para la creación de elementos tridimensionales en entornos de videojuegos de forma sostenible.

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 10 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

• Conocimiento de los fundamentos de entornos de modelado 3D
Instalación y configuración inicial
Navegación por la interfaz y herramientas principales
• Identificación de conceptos básicos de Desarrollo de Videojuegos
Fases de creación de un videojuego
Aplicaciones de modelado 3D en videojuegos
• Inclusión de elementos sobre sostenibilidad y eficiencia energética.
Optimización del consumo energético mediante la gestión eficiente de recursos.
Gestión eficiente del almacenamiento para reducir el desperdicio de espacio.
Implementación de prácticas de reciclaje y disposición responsable de hardware.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Adaptabilidad en el aprendizaje de una herramienta de modelado 3D.
- Trabajo buscando la eficiencia energética (reducción del uso de memoria volátil y persistente, uso de entornos de desarrollo con impacto reducido en el consumo de recursos, etc.).

MÓDULO DE FORMACIÓN 2: TÉCNICAS DE MODELADO

OBJETIVO

Aplicar técnicas básicas de modelado 3D enfocadas en la creación de objetos para videojuegos dentro de un flujo de trabajo.

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 15 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento de los fundamentos de Modelado en 3D
  Definiciones y objetivos del modelado 3D
  Herramientas y formatos más utilizados
- Aplicación de técnicas de Modelado en Videojuegos
  Creación de formas y objetos básicos
  Manipulación básica de geometrías

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Creatividad en el modelado 3D para videojuegos
- Optimización de Imágenes y Gráficos (tamaño y resolución suficientes) minimizando el consumo energético.

MÓDULO DE FORMACIÓN 3: MODELADO ORGÁNICO

OBJETIVO

Desarrollar competencias avanzadas en modelado orgánico, centradas en la creación de personajes y criaturas complejas para videojuegos.

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 15 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento de los principios del Modelado Orgánico
  Diferencias con el modelado inorgánico
  Análisis de referencias anatómicas
- Creación de Personajes y Criaturas
  Esculpido digital de personajes
  Texturizado y detalles avanzados

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Atención al detalle para el modelado orgánico de personajes y criaturas complejas
- Optimización de Imágenes y Gráficos (tamaño y resolución suficientes) minimizando el consumo energético.

MÓDULO DE FORMACIÓN 4: TÉCNICAS DE ILUMINACIÓN

OBJETIVO

Aplicar técnicas de iluminación en entornos 3D, creando atmósferas realistas y efectos de luz que mejoren la experiencia visual del videojuego.

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 10 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

• Conocimiento de los fundamentos de Iluminación
Técnicas de iluminación en entornos 3D
Fuentes de luz y propiedades asociadas
• Aplicación Práctica en Videojuegos
Creación de atmósferas y efectos de luz
Simulación de condiciones de luz variables.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Pensamiento visual para crear atmósferas inmersivas en un videojuego.
- Optimización de recursos

MÓDULO DE FORMACIÓN 5: CREACIÓN DE SUPERFICIES Y TEXTURAS

OBJETIVO

Desarrollar habilidades en la creación y aplicación de texturas, así como en el mapeo UV y la asignación de materiales en modelos 3D para videojuegos.

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 15 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento de los elementos básicos de Texturizado de Superficies
  Herramientas para la creación de texturas
  Tipos de texturas y aplicación en modelos
- Mapeo UV y Materiales
  Técnicas de mapeo UV eficiente
  Aplicación de materiales complejos.

Habilidades de gestión, personales y sociales

Capacidad de resolución de problemas en la creación y aplicación de texturas, así como el mapeo UV.

MÓDULO DE FORMACIÓN 6: CÁMARAS EN ENTORNOS 3D

OBJETIVO

Dominar la configuración y el manejo de cámaras en entornos 3D, aplicando técnicas de composición y encuadre para mejorar la narrativa visual del videojuego.

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 10 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Manejo de Cámaras en Entornos 3D
  Configuración inicial y propiedades
  Control de movimiento y orientación
- Aplicación de técnicas de Composición
  Enfoque en narrativa visual y escenas
  Encuadres efectivos para videojuegos.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Pensamiento visual para crear atmósferas inmersivas en un videojuego.
- Optimización de recursos

MÓDULO DE FORMACIÓN 7: ANIMACIÓN EN ENTORNOS 3D

OBJETIVO

Aprender y aplicar los principios de la animación en 3D, con un enfoque en la creación de animaciones fluidas y dinámicas para personajes y objetos en videojuegos.

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 15 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

• Conocimiento de los fundamentos de Animación
Principios básicos de animación en 3D
Configuración del entorno de trabajo
• Creación de Animaciones Específicas
Animación de personajes en movimiento
Dinámicas de objetos y efectos en videojuegos.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Pensamiento dinámico para anticipar y diseñar movimientos fluidos y realistas.
- Optimización de recursos

MÓDULO DE FORMACIÓN 8:	GENERACIÓN PROCEDURAL DE PELO, VEGETACIÓN Y EFECTOS GRÁFICOS AVANZADOS

OBJETIVO

Explorar y aplicar herramientas para la creación de geometría generada por simulación, como sistemas de cabello, vegetación, partículas u otros elementos visuales dinámicos usados en la escena.

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 15 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

• Creación de Elementos Complejos
Generación de geometría procedimental para pelo, fibras o vegetación
Simulación de cabello realista y otros elementos orgánicos
• Creación Avanzada de Elementos Detallados
Uso de herramientas de pintura para generar efectos especiales
Aplicación de mejoras visuales de grano fino.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Atención al detalle en la creación de elementos.
- Optimización de Imágenes y Gráficos (tamaño y resolución suficientes) minimizando el consumo energético.

MÓDULO DE FORMACIÓN 9: POSPRODUCCIÓN

OBJETIVO

Adquirir habilidades en la posproducción y edición final de escenas para videojuegos, enfocándose en la composición avanzada y la edición final.

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 15 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

• Conocimiento de las Herramientas de Posproducción
Técnicas de posproducción para videojuegos
Composición y edición final de escenas
• Optimización de Modelos, Texturas y Animaciones
Creación de renders finales para revisión y presentación
Exportación en formatos compatibles (fbx, obj, etc.)

Habilidades de gestión, personales y sociales

Gestión del tiempo en posproducción y edición final de escenas.

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LA ACCIÓN FORMATIVA

- La evaluación tendrá un carácter teórico-práctico y se realizará de forma sistemática y continua, durante el desarrollo de cada módulo y al final del curso.
- Puede incluir una evaluación inicial de carácter diagnóstico para detectar el nivel de partida del alumnado.
- La evaluación se llevará a cabo mediante los métodos e instrumentos más adecuados para comprobar los distintos resultados de aprendizaje, y que garanticen la fiabilidad y validez de la misma.
- Cada instrumento de evaluación se acompañará de su correspondiente sistema de corrección y puntuación en el que se explicite, de forma clara e inequívoca, los criterios de medida para evaluar los resultados alcanzados por los participantes.
- La puntuación final alcanzada se expresará en términos de Apto/ No Apto.