

ITINERARIO DE inserción			
Id Proyecto	C001.OP042		
Nombre Proyecto	CLAVE DH		
Código del Itinerario de inserción	C001.OP042.E051		
Denominación	DISEÑO DE VIDEO JUEGOS		
Vinculado a certificado profesional	NO	Código especialidad certificado	
Modalidad formación	PRESENCIAL		
Método de gestión previsto	EJECUCIÓN POR TERCEROS, MEDIANTE CONTRATO ADMINISTRATIVO		
Ámbito territorial	ZONA URBANA DESFAVORECIDA-ZNTS DOS HERMANAS (IBARBURU, COSTA DEL SOL, LA JARANA, MIRAVALLE, LOS MONTECILLOS, EL CHAPARRAL, CERRO BLANCO)		
Colectivo destinatario	DESEMPLEADOS EN GENERAL		
Nº de participantes	15		
Objetivos	Enseñar programación, diseño gráfico, modelado 3D, animación, diseño de niveles y otras habilidades específicas necesarias para crear videojuegos, conocer cómo funciona la industria del entretenimiento interactivo abarcando desde la comprensión de las tendencias del mercado hasta los roles y procesos involucrados en la creación de un juego.		

CONTENIDO DEL ITINERARIO		
	Módulos	Horas de formación
Formación Específica	Introducción al desarrollo de videojuegos: Fundamentos básicos, historia de los videojuegos, evolución de la industria y conceptos clave.	10
	Diseño de juegos: Principios de diseño, narrativa, mecánicas de juego, creación de personajes y niveles, diseño de experiencias de usuario (UX) y diseño centrado en el jugador.	100
	Programación: Fundamentos de programación aplicada a juegos, uso de motores de juegos (como Unity o Unreal Engine), lenguajes de programación (como C#, C++), scripting, lógica de juego y optimización.	75
	Gráficos y arte: Diseño gráfico para videojuegos, arte conceptual, modelado 3D, texturizado, animación, iluminación y diseño de efectos visuales.	75
	Sonido y música: Diseño de sonido, efectos de sonido, composición musical, grabación y edición de audio para juegos.	75
	Desarrollo para plataformas específicas: Enfoque en el desarrollo para PC, consolas, dispositivos móviles o realidad virtual, adaptando el juego a las distintas plataformas.	20

	Testing y QA (Aseguramiento de calidad): Pruebas de juegos, depuración, identificación y solución de errores, control de calidad y experiencia del usuario.	20
	Negocios y marketing en la industria de los videojuegos: Aspectos comerciales, modelos de negocio, marketing digital, monetización de juegos, distribución y lanzamiento de juegos.	5
	Total duración Formación Específica	380
	Justificación de la no realización de la formación específica u otras observaciones	
	Los participantes acreditarán la formación en la ocupación de las prácticas	
	Módulos	Horas de formación
Práctica Profesional no laboral	Prácticas profesionales no laborales	125
	Total duración Práctica Profesional no laboral	125
	Justificación de la no realización de la práctica profesional no laboral u otras observaciones	
	Materias	Horas de formación
Formación Transversal	Derechos fundamentales de la Unión Europea	3
	Igualdad de género, igualdad de oportunidades y no discriminación	3
	Desarrollo sostenible, respeto y cuidado del medio ambiente	3
	Total duración Formación Transversal	9
	Materias	Horas de formación
Formación Complementaria	Búsqueda de Empleo e inserción de los participantes	15
	TIC's	15
	Habilidades personales	10
	Fomento del emprendimiento y autoempleo	6
	Prevención de riesgos laborales	5
	Total duración Formación Complementaria	51
	% sobre los módulos obligatorios	10%
	Tutorías	Horas
Tutorías		10
Total horas de duración del itinerario		575



Total días duración del Itinerario	115
------------------------------------	-----