



Área de Educación, Juventud y Fomento del Empleo

## **FORMARTE 2021: JÓVENES MALAGUEÑOS AMPLÍAN SUS CONOCIMIENTOS SOBRE VIDEOJUEGOS, MEDIOS AUDIOVISUALES, CÓMIC Y ACTIVOS DIGITALES**

Este programa formativo se enmarca en el convenio de colaboración firmado entre el Área de Educación, Juventud y Fomento del Empleo del Ayuntamiento de Málaga y la Fundación General de la Universidad de Málaga

20/12/2021.- Una nueva edición del Programa formativo FormArte 2021 ha posibilitado a jóvenes malagueños que amplíen sus conocimientos y especialización en cómic, videojuegos, medios audiovisuales y activos digitales.

Esta iniciativa se enmarca dentro del convenio de colaboración firmado entre el Área de Educación, Juventud y Fomento del Empleo del Ayuntamiento de Málaga y la Fundación General de la Universidad de Málaga para la organización de actividades culturales y formativas. En concreto, FormArte tiene como objetivos fomentar y motivar el conocimiento de la cultura por parte de la población juvenil, tanto desde el punto de vista creativo como el de la industria que engloba a este sector. Están orientados a jóvenes entre 15 y 35 años que hayan nacido, residan, estudien o trabajen en Málaga capital.

Luis Verde, concejal de Educación, Juventud y Fomento del Empleo, ha subrayado esta acción como una muestra más de la alianza existente entre el Ayuntamiento y la UMA y la firme apuesta por ofrecer modalidades de formación adaptadas a las demandas actuales de la juventud y a las tendencias de innovación, creatividad y digitalización del mercado laboral. Elsa Marina Álvarez, subdirectora de la FGUMA, ha señalado la importancia de este tipo de proyectos con acceso gratuito para aquellas personas que quieren mejorar sus competencias, especialmente en el mundo digital, tan necesarias actualmente. Además, ha indicado que, tras las fructíferas colaboraciones entre ambas entidades, la intención es seguir trabajando conjuntamente en beneficio de la cultura y la enseñanza de calidad.

En esta edición han sido 120 los alumnos inscritos en estos seminarios que se han celebrado en formato presencial, adaptados a las medidas por la pandemia, en La Caja Blanca, entre el 22 de noviembre y el 15 de diciembre de 2021.

Cada curso ha tenido una duración de 15 horas y han estado enfocados en varias líneas de conocimiento relacionadas con la cultura y el arte y las nuevas tecnologías, programándose también dentro de la Mobile Week Congress



Málaga. Todas estas actividades han sido dirigidas por profesionales y expertos en los diversos campos de creatividad que se abordan en este programa formativo.

En concreto, en el relativo al Cómic, los alumnos han podido conocer en los 3 cursos -inicial, intermedio y avanzado- la historia y el lenguaje estético-formal, así como la industria y las cuestiones profesionales que se plantean relacionadas con este arte. Los docentes que los han impartido han sido Pepo Pérez y Margarita López Pérez.

Por otro lado, en los 3 cursos ofertados sobre Videojuegos los alumnos han aprendido fundamentos del diseño y cómo llevar éstos a la práctica desde una perspectiva profesional con Unity, el motor de desarrollo más utilizado por estudios profesionales y desarrolladores independientes, así como la creación de arte 3D para videojuegos. Los docentes que han ofrecido estas materias han sido Álvaro Anaya Marín, David Báez De Burgos y Antonio J. Fernández Leiva.

Y en el destinado a 'NFTs' los participantes han podido conocer los activos digitales que están transformando el coleccionismo de arte y bienes digitales. En este caso han sido impartidos por Antonio Jesús Cruces Rodríguez y Miguel Ángel Rivas.

En el referente a Medios audiovisuales -fotografía, radio (locución) y cine- a través también de tres niveles, inicial, intermedio y avanzado, los alumnos se han acercado al mundo de la fotografía, así como a la locución radiofónica, elaboración de podcasts y una aproximación al funcionamiento de la industria del cine. Han sido impartidos por Francisco Plaza Rosado, Regina Pinto Zúñiga y Antonio Aguilar García.

Para la realización de estos cursos se han utilizado los espacios y recursos técnicos disponibles de La Caja Blanca: estudio de Grabación, material audiovisual, y cámaras, sistemas de grabación, entre otros.