

Categorías de software para el desarrollo de Contenidos Digitales excluidas de IVA

1. Impresión aditiva: Software para el desarrollo de objetos tridimensionales que se pueden imprimir mediante superposición de capas sucesivas de material.
2. Software de preproducción, producción y edición de video: Software empleado por un editor o productor para colocar fragmentos de vídeo, fotografías, gráficos, audio, efectos digitales y cualquier otro material audiovisual en una cinta o un archivo informático.
3. Software de edición gráfica: Software que se emplea en la planificación, producción y puesta en escena de cualquier tipo de imagen.
4. Software de producción y edición sonora: Software que se emplea para crear, seleccionar e integrar grabaciones de sonido en preparación para la mezcla o grabación original del sonido final de un programa de televisión, película, videojuego, o cualquier producción que involucre sonido grabado o sintético.
5. Software de modelado 2D y 3D: Software enfocado en el desarrollo de una representación matemática de cualquier objeto tridimensional o en 2 dimensiones.
6. Software para animación: Software para el modelado y texturizado de animaciones.
7. Motores de desarrollo de videojuegos: Motor gráfico o framework de software diseñado para crear videojuegos.
8. Software para la creación de efectos visuales, composición digital y post-producción: Software para la creación de efectos ópticos, de sonido, fluidos y partículas, entre otros que son elaborados digitalmente o a través de la composición de imágenes reales o creadas y retocadas en conjunto.
9. Software de iluminación digital y rendering: Software para la creación Iluminación simulada a través de computador.
10. Software de realidad aumentada: Software que, a partir de datos reales, adiciona a un ambiente real, elementos o entornos virtuales en tiempo real.
11. Software de realidad virtual: Software enfocado en la creación de objetos, escenarios y sensaciones inmersivas y no inmersivas, de carácter digital, que producen una apariencia real.
12. Pluguins y/o extensiones especializadas para la creación de contenidos digitales: Software complementario para el desarrollo de productos en

contenidos digitales para; edición de video, edición gráfica, post-producción, efectos visuales, animación digital, videojuegos, realidad aumentada y realidad Virtual.

13. Entornos de desarrollo integrado: Editores de código fuente, herramientas de construcción automáticas y un depurador.
14. Software de integración de sistemas informáticos: Software que permite conectar más de un programa informático, usando diferentes mecanismos o sistemas para que estos puedan comunicarse entre sí.
15. Software de control de versiones: Software que permite gestionar los diversos cambios que se realizan sobre los elementos de algún producto o una configuración del mismo.
16. Software especializado para la creación de flujos de trabajo para la creación de contenidos digitales: Software especializado en la creación, ejecución y desarrollo de proyectos y productos en contenidos digitales.
17. Software especializado para el análisis, marketing y monetización de contenidos digitales: Software especializado en la medición, análisis de comportamiento, análisis de consumo y monetización de contenidos digitales en animación digital, experiencias interactivas y multimedia, videojuegos, aplicaciones interactivas, que incluyan la producción gráfica.
18. Software de inteligencia artificial: Software diseñado para realizar determinadas operaciones que se consideran propias de la inteligencia humana, como el autoaprendizaje, resolución de problemas, autocorrección, entre otros.

Categorías de Servicios de educación virtual para el desarrollo de contenidos digitales excluidas de IVA

1. Animación digital: Curso enfocado en el desarrollo de animación por computadora.
2. Desarrollo de videojuegos: Curso especializado en la creación de todas las etapas de un videojuego.
3. Edición y producción de video: Curso especializado en el proceso por el cual un editor coloca fragmentos de vídeo, fotografías, gráficos, audio, efectos digitales y cualquier otro material audiovisual en una cinta o un archivo informático.
4. Edición gráfica: Curso especializado en la planificación, producción y puesta en escena de cualquier tipo de imagen.
5. Diseño y edición sonora: Curso enfocado en integrar grabaciones de sonido en preparación para la mezcla o grabación original del sonido final de un programa de televisión, película, videojuego, o cualquier producción que involucre sonido grabado o sintético.
6. Impresión aditiva: Curso enfocado en el manejo de software y hardware para el desarrollo de objetos tridimensionales que se pueden imprimir mediante superposición de capas sucesivas de material.
7. Modelado 2D y 3D: Curso enfocado en el proceso de desarrollo y modelado de objetos de en 2D o tridimensionales.
8. Programación: Curso enfocado en el manejo de herramientas que permiten al programador escribir programas informáticos, usando diferentes alternativas y lenguajes de programación, de una manera práctica.
9. Post-producción, efectos visuales y composición digital: Curso especializado en la creación de efectos ópticos, de sonido, fluidos y partículas, entre otros, que son creadas digitalmente o a través de la composición de imágenes reales o y retocados en conjunto.
10. Realidad virtual y aumentada: Curso enfocado en el desarrollo de entornos virtuales simulados por computadora o de ambientes físicos del mundo real, a través de un dispositivo tecnológico, combinando elementos físicos tangibles con elementos virtuales.
11. Iluminación y rendering: Curso especializado en la creación de Iluminación simulada a través de computador.
12. Producción, gerencia, marketing y monetización en contenidos digitales: Curso orientado a mejorar las habilidades de negocio y empresariales de los creadores de contenidos digitales

13. Usabilidad e interface de usuario: Curso enfocado a mejorar la interacción de los usuarios con productos digitales
14. Inteligencia artificial: Cursos enfocados en el desarrollo y manejo de herramientas digitales destinadas a simular operaciones de la inteligencia humana.
15. Internet de las cosas: Cursos enfocados a desarrollar mecanismos de interconexión digital de objetos cotidianos con la Internet.
16. Big data: Curso especializado en el proceso de recolección de grandes cantidades de datos y su inmediato análisis para encontrar información oculta, patrones recurrentes, nuevas correlaciones, etc.