



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

**Curso en Realidad Aumentada, Realidad Virtual y Realidad Híbrida en Entornos  
4.0 + 8 Créditos ECTS**





Elige aprender en la escuela  
**líder en formación online**

# ÍNDICE

**1** | Somos Euroinnova

**2** | Rankings

**3** | Alianzas y acreditaciones

**4** | By EDUCA EDTECH Group

**5** | Metodología LXP

**6** | Razones por las que elegir Euroinnova

**7** | Financiación y Becas

**8** | Métodos de pago

**9** | Programa Formativo

**10** | Temario

**11** | Contacto

## SOMOS EUROINNOVA

---

**Euroinnova International Online Education** inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiantes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminentemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de  
**19**  
años de  
experiencia

Más de  
**300k**  
estudiantes  
formados

Hasta un  
**98%**  
tasa  
empleabilidad

Hasta un  
**100%**  
de financiación

Hasta un  
**50%**  
de los estudiantes  
repite

Hasta un  
**25%**  
de estudiantes  
internacionales

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,  
**Elige Euroinnova**



**QS, sello de excelencia académica**  
Euroinnova: 5 estrellas en educación online

## RANKINGS DE EUROINNOVA

---

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## ALIANZAS Y ACREDITACIONES



Ver en la web



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## BY EDUCA EDTECH

---

Euroinnova es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación



### ONLINE EDUCATION

---



Ver en la web



# METODOLOGÍA LXP

---

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



## 1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



## 2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



## 3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



## 4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



## 5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



## 6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas  
**PROPIOS**  
**UNIVERSITARIOS**  
**OFICIALES**

## RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EUROINNOVA

### 1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia**.
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan**.
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Euroinnova.

### 2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

### 3. Nuestra Metodología



#### 100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



#### APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



#### EQUIPO DOCENTE

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



#### NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

Ver en la web



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## 4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por **AENOR** por la ISO 9001.



## 5. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



## 6. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial y una imprenta digital industrial**.

## MÉTODOS DE PAGO

---

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## Curso en Realidad Aumentada, Realidad Virtual y Realidad Híbrida en Entornos 4.0 + 8 Créditos ECTS



**DURACIÓN**  
200 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO  
PERSONALIZADO**



**CREDITOS**  
8 ECTS

### Titulación

---

Titulación de Curso en Realidad Aumentada, Realidad Virtual y Realidad Híbrida en Entornos 4.0 con 200 horas y 8 ECTS expedida por UTAMED - Universidad Tecnológica Atlántico Mediterráneo.

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



**EUROINNOVA INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION**  
 como centro acreditado para la impartición de acciones formativas  
 expide el presente título propio

**NOMBRE DEL ALUMNO/A**  
 con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

**Nombre del curso**  
 con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Euroinnova International Online Education.  
 Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXXXXXX-XXXXXX.  
 Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

NOMBRE ALUMNO/A  
 Firma del Alumno/a

NOMBRE DE AREA MANAGER  
 La Dirección Académica




Con el Estado Español, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la UNESCO (Plan Propio) (MOP)

## Descripción

Con el Curso en Realidad Aumentada, Realidad Virtual y Realidad Híbrida en Entornos 4.0 tendrá la introducción perfecta a competencias y conceptos para el desarrollo de proyectos solventes dentro de la tecnología en realidad virtual, aumentada e híbrida. Estas tecnologías han alcanzado un estado del arte impresionante, brindando experiencias inmersivas y permitiendo la creación de entornos virtuales muy reales. En un mundo en constante evolución hacia la industria 4.0, es fundamental comprender y aprovechar el potencial de la realidad virtual, la realidad aumentada y la realidad híbrida. Por todo ello, estudiaremos el desarrollo de los proyectos íntegros, hasta llegar al usuario final dentro de contexto actualizado.

## Objetivos

- Comprender la realidad virtual (VR), la realidad aumentada (AR) o su combinación, realidad híbrida (MR)
- Aprender a desarrollar proyectos realizados con estas tecnologías atendiendo a su aplicación en entornos 4.0.
- Estudiar los conceptos fundamentales de UNITY.
- Comprender cómo diseñar una experiencia sólida en VR.
- Profundizar en la creación de entorno de AR.

Ver en la web



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## A quién va dirigido

---

Esta formación va dirigida a personas con ambición en mantener y estar actualizado en últimas tendencias, mejoras de trabajo, procesos, desarrollo de proyectos y preocupados por resultado final, con la consecuente satisfacción del cliente. El Curso en Realidad Aumentada, Realidad Virtual y Realidad Híbrida en Entornos 4.0, da todas las herramientas necesarias en trabajo de programas.

## Para qué te prepara

---

El Curso en Realidad Aumentada, Realidad Virtual y Realidad Híbrida en Entornos 4.0 te prepara para dominar las tecnologías emergentes que están revolucionando diversos sectores. A través del aprendizaje de Unity adquirirás las habilidades necesarias para diseñar, desarrollar y crear experiencias inmersivas e interactivas. Aprenderás a aprovechar el potencial de la VR, AR y MR, así como a utilizar herramientas y técnicas para un óptimo desempeño.

## Salidas laborales

---

El Curso en Realidad Aumentada, Realidad Virtual y Realidad Híbrida en Entornos 4.0 te brinda numerosas salidas laborales en sectores como el turismo, la medicina, la educación, la arquitectura y la industria del entretenimiento, entre otros. Podrás desempeñarte como diseñador de experiencias inmersivas, consultor tecnológico, creador de contenido en 3D.

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## TEMARIO

---

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Comprensión de las diferentes formas de realidad virtual y aumentada además de sus aplicaciones en entornos 4.0.
2. Conceptos y componentes de Unity y cómo configurar un proyecto listo de realidad virtual, aumentada y/o híbrida.
3. Comprensión de cómo aprovechar el potencial de la realidad "mixta" o "híbrida", la cual, combina la interactividad de la realidad virtual con el poder visual de la realidad aumentada.
4. Aprendizaje de elementos de realidad virtual, realidad aumentada y mixta a través de Unity.
5. Aprendizaje de reglas específicas para el diseño y desarrollo de proyectos de realidad virtual y/o aumentada con Unity y lenguaje C#.
6. Aprendizaje de cómo diseñar y crear una experiencia de realidad virtual, aumentada y mixta sólidas y eficaces.
7. Dominio de las herramientas y técnicas que posibilitarán un rendimiento de realidad virtual, aumentada y mixta óptimo.

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA REALIDAD VIRTUAL (VR), LA REALIDAD AUMENTADA (AR) Y LA REALIDAD MIXTA (MR)

1. ¿Qué son la realidad virtual (VR), la realidad aumentada (AR) y la realidad mixta (MR)?
2. Diferencias entre realidad virtual, la realidad aumentada y la realidad mixta.
3. La realidad "mixta" o "híbrida" como combinación de la interactividad de la realidad virtual con el poder visual de la realidad aumentada.

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. [VR & AR] DESCRIPCIÓN GENERAL DEL MOTOR UNITY3D Y CONFIGURACIÓN DEL PROYECTO

1. Instalación de Unity Hub.
2. Instalación de Unity Editor.
3. Creación de un nuevo proyecto.
4. Descripción general de la interfaz de Unity.
5. Descripción general del proyecto.
6. Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno.

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. [VR & AR] CONCEPTOS BÁSICOS DE UNITY

1. Primeros pasos con Unity.
2. Comprensión y codificación de diferentes paneles en Unity.
3. Movimiento, rotación y escala de objetos en Unity.
4. Física en Unity.
5. Gestionando la intensidad de la luz.
6. Añadiendo colores a objetos.
7. Añadiendo texturas a objetos.
8. Objetos padre e hijo en Unity.
9. Herramientas Local/Global y Pivot/Center en Unity.

Ver en la web



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

10. El asset Prefab en Unity.
11. Creación de scripts en Unity.
12. Utilización de objetos esferas en Unity.
13. Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. [VR] DISEÑO DE UNA EXPERIENCIA DE REALIDAD VIRTUAL SÓLIDA Y EFICAZ

1. Aplicaciones de la Realidad Virtual.
2. Panorama de la realidad virtual y las diferencias entre los dispositivos principales.
3. Cómo ven los usuarios en la realidad virtual.
4. Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. [VR] CREACIÓN DE ENTORNOS DE REALIDAD VIRTUAL

1. Importando ProBuilder.
2. Construcción de niveles y prototipos con ProBuilder.
3. Aplicación de texturas a entornos.
4. Iluminando eficazmente tu escena.
5. Uso de disparadores para efectos.
6. Geometría de colisiones.
7. Ejercicio guionizado para consolidar formación del alumno.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. [VR Y AR] CREACIÓN DE LA INTERFAZ DE USUARIO Y LOS MENÚS

1. Interfaz de usuario superpuesta frente al espacio mundial.
2. Visualización de información a través de texto.
3. Actualización de elementos de la interfaz de usuario a través del código.
4. Programación de los botones de la interfaz de usuario.
5. Programación del botón Atrás y Salir dentro de la escena.
6. Construcción del menú principal.
7. Interacciones de la interfaz de usuario de secuencias de comandos.
8. Ejercicio guionizado para consolidar formación del alumno.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. [VR] TÉCNICAS DE OPTIMIZACIÓN

1. Estudio del menú de estadísticas de renderizado y el generador de perfiles.
2. Creación y combinación de texturas con Atlas.
3. Optimización de polímeros de malla con Blender.
4. Gestión de la oclusión.
5. Gestión de la iluminación.
6. Ejercicio guionizado para consolidar formación del alumno.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. [AR] COMENZANDO CON LA REALIDAD AUMENTADA

1. Importando el paquete Vuforia dentro de Unity.
2. Importación del paquete Vuforia a través de Vuforia Core Samples.
3. Salida de cámara web.
4. Capturando una imagen.
5. Creación de una base de datos de Vuforia y carga de objetivos de imagen.
6. Proyección de modelo 3D en imagen objetivo.

7. Integración de texto 3D.
8. Añadiendo y moviendo más objetos.
9. Ejercicio guionizado para consolidar formación del alumno.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. [VR & AR] SEGUIMIENTO DE IMÁGENES SIMULTÁNEO

1. Importando el paquete de Vuforia.
2. Creando imagen objetivo dentro de Unity.
3. Personalización del primer y segundo objetivo de imagen.
4. Seguimiento de múltiples imágenes de manera simultánea.
5. Reproducción de un archivo de video en realidad aumentada.
6. Reproducción de un archivo de audio tras una interacción.
7. Ejercicio guionizado para consolidar formación del alumno.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 11. [VR & AR] BOTONES VIRTUALES EN REALIDAD AUMENTADA

1. Creación de un botón virtual en el objetivo de la imagen.
2. Programación del botón virtual.
3. Ejercicio guionizado para consolidar formación del alumno.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 12. [AR] REALIDAD AUMENTADA SIN MARCADORES

1. Lista de dispositivos compatibles con GroundPlane.
2. Realidad aumentada sin marcadores: colocar un objeto en la superficie del suelo (mundo real).
3. Incorporación de sombras realistas al objeto colocado.
4. Función "MidAir": colocar un objeto en el aire.
5. Ejercicio guionizado para consolidar formación del alumno.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 13. [VR & AR] RECONOCIMIENTO, ESCANEADO Y RASTREO DE OBJETOS

1. Criterios para el reconocimiento y escaneo de objetos.
2. Procedimiento para escanear un objeto 3D.
3. Superposición de un modelo 3D sobre un objeto real.
4. Ejercicio guionizado para consolidar formación del alumno.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 14. [AR] APLICACIÓN DE REPRODUCCIÓN DE VIDEO

1. Introducción a la aplicación de reproducción de vídeo Vuforia.
2. Importación de muestras principales de Vuforia.
3. Personalización de miniaturas y videos.
4. Reproducción de dos vídeos.
5. Gestión del sombreador (shader) del video.
6. Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno.

## Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

### Teléfonos de contacto

<b>España</b>	 +34 900 831 200	<b>Argentina</b>	 54-(11)52391339
<b>Bolivia</b>	 +591 50154035	<b>Estados Unidos</b>	 1-(2)022220068
<b>Chile</b>	 56-(2)25652888	<b>Guatemala</b>	 +502 22681261
<b>Colombia</b>	 +57 601 50885563	<b>Mexico</b>	 +52-(55)11689600
<b>Costa Rica</b>	 +506 40014497	<b>Panamá</b>	 +507 8355891
<b>Ecuador</b>	 +593 24016142	<b>Perú</b>	 +51 1 17075761
<b>El Salvador</b>	 +503 21130481	<b>República Dominicana</b>	 +1 8299463963

### !Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,  
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 [formacion@euroinnova.com](mailto:formacion@euroinnova.com)

 [www.euroinnova.com](http://www.euroinnova.com)

### Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!

España     

Latino America  

Reública Dominicana  

Ver en la web



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By  
**EDUCA EDTECH**  
Group