EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

UDAVINCI

Diplomado en Entornos 4.0: Realidad Aumentada (AR), Realidad Virtual (VR) y Realidad Híbrida (MR)

Una **nueva forma** de ver el mundo

ÍNDICE

1 | Conoce **Udavinci**

2 | **Alianzas**

3 | **Ranking**

4 | By **EDUCA EDTECH Group**

5 | **Modelo Educativo**

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

7 | **Becas y Financiamiento**

8 | Formas de **pago**

9 | **Programa** Formativo

10 | **Programas de Estudios**

11 | **Contacto**

Ver en la web

UDAVINCI

CONOCE UDAVINCI

UDAVINCI es la primera universidad mexicana 100% en línea que cumple los estándares europeos con calidad. Con más de 19 años de experiencia en la formación virtual, nuestros programas académicos cuentan con el Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE) otorgado por la SEP.

Más de **19** años de experiencia	Más de **1k** alumnos al año	Hasta un **80%** tasa empleabilidad
Hasta un **100%** de financiación	Hasta un **50%** de los estudiantes repite	Hasta un **25%** de estudiantes internacionales

Ver en la web

UDAVINCI

Universidad **100%**
en línea con calidad europea

ALIANZAS

Compartir conocimientos, modelos y prácticas educativas es esencial para el desarrollo de una comunidad educativa próspera. Es por eso que a nuestra causa se incorpora una cantidad importante de universidades nacionales e internacionales con las que la **Universidad Da Vinci** tiene diversos tipos de alianzas, desde visitas, residencias, becas institucionales e intercambios académicos y de investigación.

Ver en la web

RANKING

Contamos con excelencia académica, acreditada por: Ranking Educativo Innovatec, Ranking Financial Magazine y recientemente el Ranking Webometrics.

Ranking Educativo Innovatec

EUROPEAN EXCELLENCE EDUCATION

Webometrics RANKING WEB OF UNIVERSITIES

Ver en la web

REGISTROS Y ACREDITACIONES

Para asegurar la calidad y la mejora continua de la institución, la universidad se somete a procesos que acreditan sus programas de estudio con diferentes organismos reconocidos por la comunidad educativa.
Entre los registros y acreditaciones con las que cuenta para la prestación de sus servicios educativos están:

- Autorización para expedir títulos profesionales por parte de la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).
- Registro de Establecimiento Educativo Federal en CDMX: 09PSU0537M.
- Registro de Establecimiento Educativo Estatal en La Paz: 03PSU0022V.
- Registro Nacional de Instituciones y Empresas Científicas y Tecnológicas (RENIECYT) No. 1703521.
- Constancia de la Secretaría del Trabajo y Previsión Social: UDV-0400818- FQ8-0013.
- Registro Federal de Contribuyentes: UDV040818FQ8.

BY EDUCA EDTECH

Universidad Da Vinci 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.

EDUCA EDTECH Group

ONLINE EDUCATION

EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

inesem business school

INEAF BUSINESS SCHOOL

red educa.net

inesalud

EDU SPORT

EDUCA business school

educaopen tech school

Educa.Pro

ceupe European Business School

ESIBE ESCUELA IBEROAMERICANA DE POSTGRADO

CAPMAN testing solutions

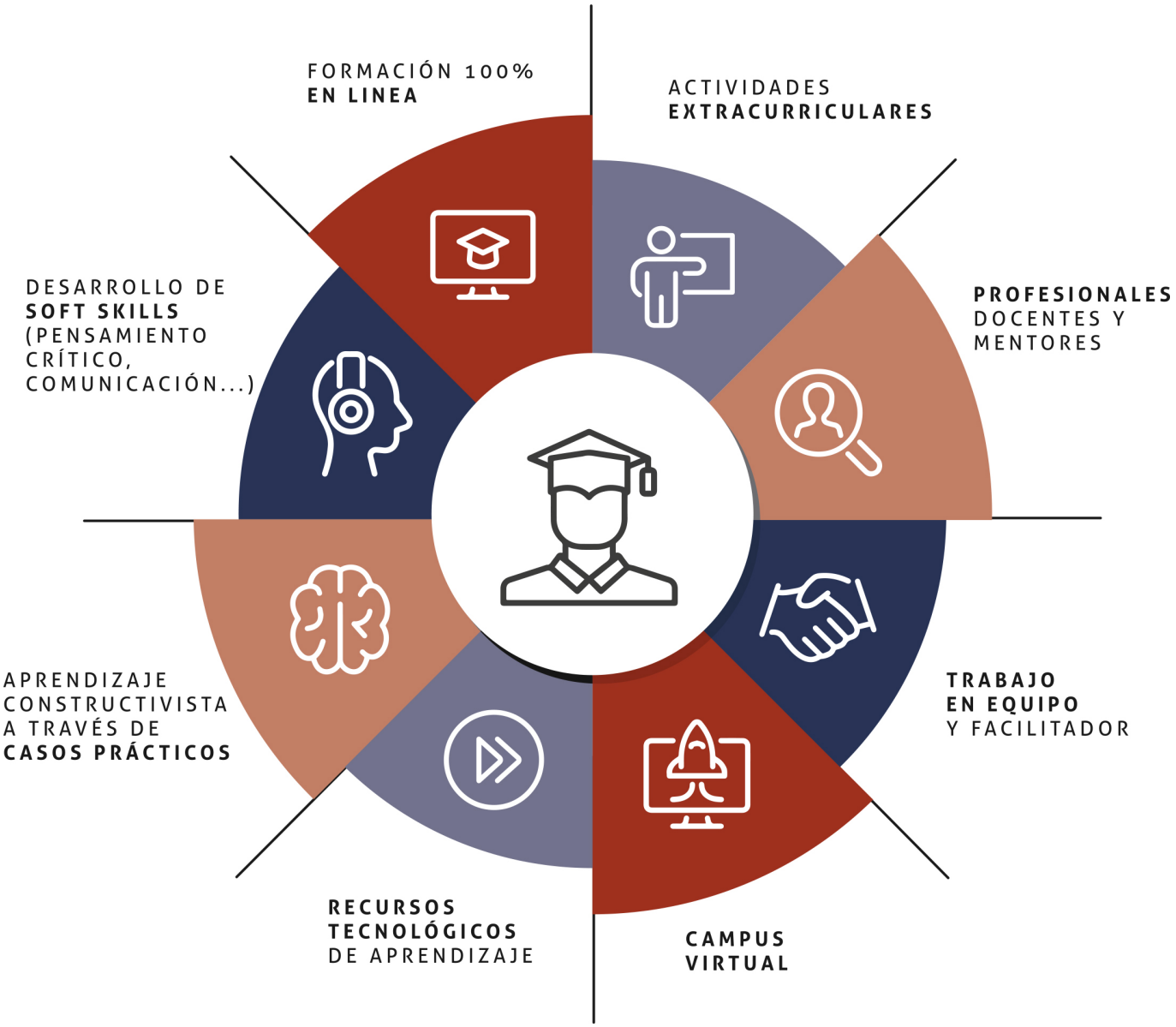
UDAVINCI

Structuralia Engineering eLearning

Ver en la web

MODELO EDUCATIVO

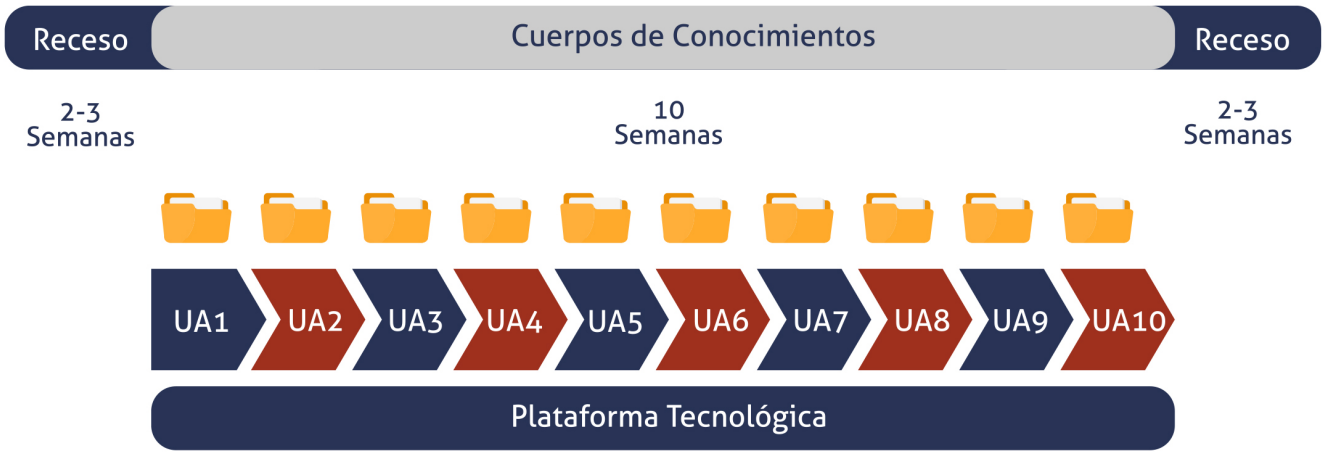
En UDAVINCI, adoptamos un enfoque constructivista que transforma al profesor en un facilitador del aprendizaje. De esta manera, los estudiantes desempeñan un papel activo en su proceso formativo, y es responsabilidad de nuestros docentes desarrollar estrategias didácticas que promuevan la autonomia e independencia del estudiante, involucrándolo plenamente en su desarollo académico.



Ver en la web

UDAVINCI

ESTRUCTURA DE UNA ASIGNATURA



Cada asignatura tiene una duración de diez semanas, durante las cuales el estudiante accede a materiales organizados en Unidades de Aprendizaje consistentes y secuenciales. Esta estructura proporciona una distribución lógica de contenidos, lecturas, actividades, problemas, simulaciones y ejercicios, lo que ayuda al estudiante a gestionar su tiempo de manera eficiente.

Ver en la web

UDAVINCI

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR UDAVINCI

1. Primera universidad de **México 100%** online reconocida por la Secretaría de Educación Pública (SEP).

2. **Más de 19 años de experiencia y más de 6.000 estudiantes** de los cinco continentes.

3. **Excelencia académica**: Validez Oficial de Estudios (RVOE-SEP).

4. **Calidad Europea**: Modelo pedagógico europeo.

5. **Modelo constructivista**: Formación práctica y aplicada al entorno laboral.

Ver en la web

UDAVINCI

6. **Campus virtual** con la última tecnología en e-learning.

7. Elige entre nuestro amplio catálogo educativo de más de **500 programas.**

8. Alianzas y convenios con **instituciones de prestigio.**

9. **Profesorado especializado** que facilita el aprendizaje del alumnado.

10. **Recursos interactivos para un aprendizaje efectivo.**

Ver en la web

UDAVINCI

FORMAS DE PAGO

Con la Garantía de:

innovapay

Puede realizar el pago a través de las siguientes vías
y fraccionar en diferentes cuotas sin intereses:

mastercard maestro VISA PayPal

bizum amazon pay Pay Pay

Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:

OXXO mercado pago DISCOVER efecty Diners Club INTERNATIONAL CMR Falabella

y muchos mas...

7 ELEVEN llegas, pagas y Yastás CHEDRAUI Telecomm DELSOL

CONFIANZA ONLINE Protección al Comprador

Ver en la web

UDAVINCI

Diplomado en Entornos 4.0: Realidad Aumentada (AR), Realidad Virtual (VR) y Realidad Híbrida (MR)

DURACIÓN
150 horas

MODALIDAD
ONLINE

ACOMPAÑAMIENTO
PERSONALIZADO

Titulación

Diploma de acreditación del Diplomado en Entornos 4.0: Realidad Aumentada (AR), Realidad Virtual (VR) y Realidad Híbrida (MR) con valor curricular expedido por la Universidad Da Vinci European Business School

Descripción

En un mundo cada vez más digitalizado, el Diplomado en Entornos 4.0: Realidad Aumentada (AR), Realidad Virtual (VR) y Realidad Híbrida (MR) te ofrece la oportunidad de sumergirte en tecnologías de vanguardia que están revolucionando múltiples sectores. La realidad extendida no solo está en auge, sino que es crucial para la transformación digital en áreas como el entretenimiento, la educación y el marketing. Este curso te prepara para ser parte de esta revolución, dotándote de habilidades para crear experiencias inmersivas que cautiven y transformen. ¿Por qué elegirnos? Porque te ofrecemos una formación integral, actualizada y accesible, diseñada para maximizar tu potencial en un mercado laboral en expansión. Conviértete en un profesional demandado, capaz de innovar y liderar proyectos en un futuro tecnológico apasionante.

Objetivos

- Comprender los fundamentos de la Realidad Aumentada, Virtual e Híbrida.

Ver en la web

- Explorar las tendencias tecnológicas en entornos 4.0 y su evolución.
- Analizar las aplicaciones de AR, VR y MR en distintos sectores industriales.
- Identificar las herramientas y software clave para desarrollar experiencias inmersivas.
- Evaluar el impacto de las tecnologías XR en la interacción usuario
- máquina.
- Diseñar estrategias para integrar tecnologías 4.0 en proyectos profesionales.
- Desarrollar habilidades para innovar usando AR, VR y MR en entornos digitales.

Campo Laboral

El Diplomado en Entornos 4.0 está dirigido a profesionales y titulados del sector tecnológico y creativo que deseen expandir sus competencias en las áreas de Realidad Aumentada, Virtual y Mixta. Este curso es ideal para quienes buscan integrar estas tecnologías emergentes en sus proyectos, mejorando así su comprensión y aplicación práctica en entornos laborales innovadores.

Perfil de Egreso

Este diplomado te prepara para integrar y aplicar tecnologías de Realidad Aumentada, Virtual e Híbrida en proyectos innovadores. Aprenderás a diseñar experiencias inmersivas, optimizar la interacción usuario-tecnología y desarrollar soluciones creativas en entornos 4.0. Al finalizar, serás capaz de implementar estrategias tecnológicas que mejoren procesos en diversas industrias, potenciando así tu perfil profesional y ampliando tus oportunidades laborales en un mercado en constante evolución.

Salidas laborales

- Diseñador de experiencias inmersivas en AR, VR y MR - Desarrollador de aplicaciones interactivas para sectores de entretenimiento y educación - Especialista en visualización 3D para industrias como arquitectura e ingeniería - Consultor en implementación de tecnologías 4.0 en empresas - Creador de contenidos digitales para marketing innovador

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
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

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

Teléfonos de contacto

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

!Encuéntranos aquí!

Edificio Educa Edtech

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

Edificio Educa Edtech

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

formacion@euroinnova.com

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!

Ver en la web

UDAVINCI

España

Latino America

Reública Dominicana

Ver en la web

UDAVINCI

UDAVINCI

By
EDUCA EDTECH
Group