



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



inesem
business school

**UNIVERSIDAD
HEMISFERIOS**

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





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos
INESEM

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 INESEM

INESEM es una **Business School Online** especializada con un fuerte sentido transformacional. En un mundo cambiante donde la tecnología se desarrolla a un ritmo vertiginoso nosotros somos activos, evolucionamos y damos respuestas a estas situaciones.

Apostamos por **aplicar la innovación tecnológica a todos los niveles en los que se produce la transmisión de conocimiento**. Formamos a profesionales altamente capacitados para los trabajos más demandados en el mercado laboral; profesionales innovadores, emprendedores, analíticos, con habilidades directivas y con una capacidad de añadir valor, no solo a las empresas en las que estén trabajando, sino también a la sociedad. Y todo esto lo podemos realizar con una base sólida sostenida por nuestros objetivos y valores.

Más de

18

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Más de un

90%

tasa de
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



Leaders driving change
Elige Inesem

ALIANZA INESEM Y UNIVERSIDAD HEMISFERIOS

La colaboración entre **INESEM** y la **Universidad Hemisferios** tiene como motivo principal la posibilidad de ofrecer una formación de vanguardia, apostando por la profesionalización manteniendo una visión innovadora y sirviéndose de la última tecnología.

Además, ambas instituciones apuestan por un modelo innovador y diferenciador. Compartiendo su objetivo por formar a profesionales altamente cualificados, en un entorno ético, innovador, investigador, ecológico y con tecnología punta.

Con esta nueva alianza, INESEM amplía su red de colaboradores y partners de carácter internacional, reafirmando como una de las escuelas de negocios más fuerte del panorama empresarial actual y apostando por metodologías innovadoras y tecnológicas para conseguir ofrecer una formación online adaptada al entorno laboral actual.

Cabe mencionar que este acuerdo será comercializable en Euroinnova, reforzando la presencia como el Marketplace internacional líder en formación online, ampliando su catálogo de programas formativos y ofreciendo una metodología propia para un aprendizaje personalizado.



[Ver en la web](#)



RANKINGS DE INESEM

INESEM Business School ha obtenido reconocimiento tanto a nivel nacional como internacional debido a su firme compromiso con la innovación y el cambio.

Para evaluar su posición en estos rankings, se consideran diversos indicadores que incluyen la percepción online y offline, la excelencia de la institución, su compromiso social, su enfoque en la innovación educativa y el perfil de su personal académico.



Ver en la web

ALIANZAS Y ACREDITACIONES

Relaciones institucionales



Relaciones internacionales



Accreditaciones y Certificaciones



[Ver en la web](#)

BY EDUCA EDTECH

Inesem 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 INESEM

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 Inesem.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Inesem 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

Inesem 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

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. 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**.

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
FAMILIA
NUMEROSA

20% Beca
DIVERSIDAD
FUNCIONAL



[Solicitar información](#)

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 más...



Protección al Comprador

[Ver en la web](#)

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



DURACIÓN
130 horas



MODALIDAD
ONLINE



ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO

Titulación

Titulo de Diplomado en Entornos 4.0: Realidad Aumentada (AR), Realidad Virtual (VR) y Realidad Híbrida (MR) expedido por la Universidad Hemisferios en colaboración con Instituto Europeo de Estudios Empresariales (INESEM)

UNIVERSIDAD HEMISFERIOS

inesem
business school

**LA ESCUELA DE EDUCACIÓN ONLINE
Y EDUCACIÓN CONTINUA DE LA UNIVERSIDAD HEMISFERIOS.
INESEM BUSINESS SCHOOL**

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 la Universidad Hemisferios.
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXXXXXX-XXXX-XXXXXX.
Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.

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

EN Educación
La Universidad Nueva

NOMBRE ALUMNO/A
Firma del Alumno/a

NOMBRE DE ÁREA MANAGER
La Dirección Académica

ISO 9001
ISO 27001
IQNET LTD

Ver en la web

Descripción

Gracias a este Diplomado en Entornos 4.0: Realidad Aumentada (AR), Realidad Virtual (VR) y Realidad Híbrida (MR) abordarás a fondo las distintas formas de VR y AR, así como su integración en entornos 4.0, proporcionando a los/as participantes una comprensión integral de estas tecnologías disruptivas. Desde la configuración inicial de proyectos hasta la creación de experiencias híbridas, el diplomado estudia los conceptos y componentes de Unity, permitiendo a los/as estudiantes aprovechar todo el potencial de la realidad "mixta". Además de obtener conocimientos técnicos, también aborda aspectos esenciales como la comprensión de las aplicaciones VR, el panorama de dispositivos y la perspectiva del usuario.

Objetivos

- Dominar las distintas formas de VR y AR, aplicándolas en entornos 4.0.
- Configurar proyectos de VR, AR y mixtos en Unity, comprendiendo sus componentes.
- Aprovechar la realidad mixta, combinando interactividad de VR con la visual de AR.
- Adquirir habilidades en Unity y C# para el diseño y desarrollo efectivo en VR y AR.
- Diseñar experiencias sólidas, aplicando reglas específicas para proyectos VR y AR.
- Utilizar herramientas y técnicas para un rendimiento óptimo en entornos mixtos.
- Desarrollar competencias en la creación de interfaces y menús para VR y AR.

A quién va dirigido

Este Diplomado en Entornos 4.0: Realidad Aumentada (AR), Realidad Virtual (VR) y Realidad Híbrida (MR) está dirigido a profesionales y estudiantes de informática, diseño y desarrollo de software interesados/as en la innovación digital. También es ideal para diseñadores/as que buscan especializarse en la creación de entornos 4.0 inmersivos.

Para qué te prepara

Este Diplomado en Entornos 4.0: Realidad Aumentada (AR), Realidad Virtual (VR) y Realidad Híbrida (MR) te prepara para ser un/a profesional altamente competente y versátil y liderar proyectos de VR y AR en entornos 4.0, desde la conceptualización hasta la implementación. Desarrollarás habilidades en Unity, diseño de interfaces y menús, optimización y seguimiento de imágenes y realidad aumentada, pudiendo crear experiencias de calidad en el sector.

Salidas laborales

Con este Diplomado en Entornos 4.0: Realidad Aumentada (AR), Realidad Virtual (VR) y Realidad Híbrida (MR) estarás preparado/a para roles clave en la industria de la tecnología y el entretenimiento, como desarrollo de VR y AR, diseño de experiencias inmersivas, especialistas en interfaces y programación de Unity. Podrás trabajar en empresas de innovación tecnológica.

[Ver en la web](#)

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!

Telefonos 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 |

!Encuétranos aquí!

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!

España     
Latino America  
Reública Dominicana  

Ver en la web

