



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Máster de Formación Permanente en Metaverso, Realidad Virtual y Realidad Aumentada + 60 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

Máster de Formación Permanente en Metaverso, Realidad Virtual y Realidad Aumentada + 60 Créditos ECTS



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
60 ECTS

Titulación

Titulación de Máster de Formación Permanente en Metaverso, Realidad Virtual y Realidad Aumentada con 1500 horas y 60 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/XXXXXXX-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 Decreto 106/2013, de 11 de mayo, del Gobierno de España, y con Decreto 106/2013, de 11 de mayo, del Gobierno de España, y con Decreto 106/2013, de 11 de mayo, del Gobierno de España.

Descripción

Metaverso es una de las palabras de moda. Y es que, crear e interactuar en un mundo virtual como Meta (Facebook) es algo que nos atrae y por tanto, estamos ante una de las tecnologías en pleno auge. Gracias a este Master en Metaverso, Realidad virtual y Realidad aumentada conocerás cómo funciona y se desarrolla el metaverso y cuáles son las principales tecnologías asociadas como Blockchain, VR y AR. Sabrás diseñar y modelar con 3D Studio Max, programarás con Unity 3D y Unreal Engine entornos de realidad virtual y conocerás las principales herramientas como ARKit, ARCore y Vuforia para la programación de realidad aumentada. Contarás con un equipo de profesionales especializados en la materia. Además, gracias a las prácticas garantizadas, podrás acceder a un mercado laboral en plena expansión.

Objetivos

- Entender qué es y para qué sirve la realidad virtual (VR), realidad aumentada (AR) y realidad mixta (MR).
- Conocer el metaverso y las principales tecnologías y herramientas utilizadas para su desarrollo.
- Diseñar y modelar escenas, objetos y personajes con 3D Studio Max.
- Descubrir cómo influye el 5G en la programación de realidad virtual y aumentada.
- Desarrollar videojuegos y entornos de realidad virtual con Unity 3D.
- Programar modelos de realidad virtual gracias a Unreal Engine.
- Utilizar herramientas como Unity, ARKit, ARCore, Vuforia y Layar para la programación de realidad aumentada.

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

A quién va dirigido

El Master en Metaverso, Realidad virtual y Realidad aumentada está pensado para aquellos profesionales informáticos o de diseño y también para estudiantes que finalicen sus carreras y que busquen una formación actualizada en las herramientas más utilizadas para la realidad virtual y aumentada y su aplicación al metaverso y su ecosistema.

Para qué te prepara

Gracias a este Master en Metaverso, Realidad virtual y Realidad aumentada conocerás cómo funciona y se desarrolla el metaverso y cuáles son las principales tecnologías asociadas como Blockchain, VR y AR. Sabrás diseñar y modelar con 3D Studio Max, programarás con Unity 3D y Unreal Engine entornos de realidad virtual y conocerás las principales herramientas como ARKit, ARCore y Vuforia para la programación de realidad aumentada.

Salidas laborales

Estamos ante un campo profesional que comienza su desarrollo y al formarte en este Master en Metaverso, Realidad virtual y Realidad aumentada podrás optar a puestos que están empezando a ser muy solicitados y que tendrán una gran demanda en un futuro próximo como Programador de realidad virtual, Desarrollador de ecosistemas para metaverso o Experto en software para VR y AR.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

TEMARIO

MÓDULO 1. MODELADO Y ANIMACIÓN DE PERSONAJES CON 3D STUDIO MAX

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DISEÑO Y MODELADO DE UN PERSONAJE

1. Animación tridimensional frente a animación tradicional
2. Diseño del personaje
3. Preparar la escena
4. Modelar el cuerpo
5. La mano
6. Unión de las piezas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA CABEZA

1. La cabeza
2. La oreja
3. Unir con el cuerpo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TERMINANDO LA FIGURA

1. Unir las mitades
2. Modelar los elementos que faltan
3. Texturizar la figura

UNIDAD DIDÁCTICA 4. RIGGING

1. ¿Qué es el Rigging?
2. Animación facial
3. Aplicar Biped a un personaje
4. Los ojos y los dientes

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS PARA LA ANIMACIÓN

1. Los huesos
2. Expresiones
3. Auto Key y Set Key
4. La barra de tiempo
5. Propiedades de reproducción
6. La hoja de rodaje
7. El editor de curvas
8. Pasos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ANIMACIÓN DE PERSONAJES

1. Teoría de la animación: los doce principios
2. Método de trabajo
3. Preparando la Demo Reel

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

MÓDULO 2. INTRODUCCIÓN A LA REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TIPOS DE REALIDADES: VIRTUAL, AUMENTADA Y MIXTA

1. Tipos de realidades
2. Ventajas e inconvenientes de las realidades

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EVOLUCIÓN DE LA REALIDAD VIRTUAL

1. Historia de la Realidad Virtual
2. Hitos en la historia de la Realidad Virtual
3. Actualidad de la Realidad Virtual
4. Historia de la Realidad Aumentada
5. Actualidad de la Realidad Aumentada

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DISPOSITIVOS DE REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA

1. Arquitectura de un sistema de Realidad Virtual
2. Periféricos de Realidad Virtual
3. Componentes básicos para Realidad Aumentada
4. Tecnología de visualización de Realidad Mixta

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CAMPOS DE APLICACIÓN DE LA REALIDAD VIRTUAL

1. Aplicaciones de la Realidad Virtual
2. Aplicación de la Realidad Aumentada
3. Aplicaciones de la Realidad Mixta

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DIFERENCIAS ENTRE REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA

1. Diferencia entre Realidad Virtual y Realidad Aumentada

MÓDULO 3. REALIDAD VIRTUAL CON UNREAL ENGINE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. UNREAL ENGINE: INSTALACIÓN, ACTUALIZACIÓN Y CONFIGURACIÓN

1. Instalación y configuración de Unreal Engine
2. Instalación de Unreal Engine 4

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GESTIÓN DE PROYECTOS, INTERFACES Y NAVEGACIÓN

1. Creación de proyecto
2. Navegando por la interfaz
3. Importación de activos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE NIVELES Y HERRAMIENTAS DE TRANSFORMACIÓN

1. Añadir mallas al nivel
2. Acerca de los materiales
3. Agregar texturas

4. Usando materiales
5. Acerca de los planos
6. Acerca de los nodos de planos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS, ILUMINACIÓN Y MATERIALES

1. Planos
2. Materiales
3. Interfaz de usuario
4. Cómo crear un juego simple
5. Sistemas de partículas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CÁMARAS, VISTAS Y AUDIO

1. Animaciones
2. Audio

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PLANTILLAS Y CONFIGURACIÓN DE REALIDAD VIRTUAL CON UNREAL ENGINE

1. Inteligencia artificial (IA)
2. Cómo crear un FPS simple

MÓDULO 4. PROGRAMACIÓN DE LA REALIDAD AUMENTADA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ASPECTOS INTRODUCTORIOS DE PROGRAMACIÓN PARA REALIDAD AUMENTADA

1. Introducción a la realidad aumentada (AR)
2. Aplicaciones de la realidad aumentada
3. Amenazas de la realidad aumentada

UNIDAD DIDÁCTICA 2. UNITY

1. Introducción a Unity
2. Descarga e instalación de Unity
3. Interfaz de Unity
4. Creación de videojuego

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ARKIT

1. Aspectos introductorios de la realidad aumentada (AR)
2. Requisitos
3. Cómo funciona la AR
4. Renderizando la vista
5. Seguimiento mundial con sesiones
6. Responder a los eventos de la sesión
7. El cuadro, la cámara y los anclajes actuales
8. Añadiendo enemigos a la escena
9. Una breve introducción a las matemáticas 3D
10. Estimación de luz

[Ver en la web](#)



11. Disparar a enemigos
12. Diseño de nivel
13. Diseño 2D a Mundo 3D
14. Firebugs
15. Colisión de ancla
16. Destrucción de Firebug

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ARCORE

1. Introducción a ARCore
2. Configurar el entorno
3. Adición de dependencias y permisos de ARCore
4. Detrás de la escena ARCore
5. Aumento de la escena

UNIDAD DIDÁCTICA 5. VUFORIA

1. Introducción a Vuforia
2. Desarrollar juegos de AR en Unity
3. Primeros pasos
4. Creación del chef en Vuforia
5. Introducción al reconocimiento de imágenes
6. Adición de objetivos de imagen a la escena
7. Explorando el DefaultTrackableEventHandler
8. Realización de sus propias acciones de seguimiento

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LAYAR

1. Layar Creator
2. Publica tu campaña

MÓDULO 5. DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL CON UNITY 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL MUNDO 3D

1. Sistema de coordenadas
2. Diferentes espacios (local y global)
3. Vértices y mallas
4. Polígonos y ejes
5. Texturizado
6. Sistema de cámaras
7. Iluminación básica

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A UNITY 3D

1. ¿Qué es Unity 3D y por qué su uso?
2. Interfaz de Unity 3D
3. Selección de elementos y foco
4. Introducción a los GameObjects

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO 2D Y 3D

1. Componentes y GameObjects
2. Transformaciones de elementos
3. Texturizado y materiales

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE ESCENARIOS

1. Terreno y cielo
2. Elementos de la naturaleza (árboles, agua, vegetación,...)
3. Iluminación
4. Luz ambiental
5. Luz de interiores (mapas de luces)
6. Sistema de cámaras (tradicional y tercera persona)

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS PERSONAJES

1. Importación de personajes de otros sistemas
2. Animación de personajes (clásica y Mecanim)
3. RagDoll

UNIDAD DIDÁCTICA 6. FÍSICAS

1. Mallas de colisión
2. Triggers
3. Joints
4. RigidBodies y SoftBodies
5. Objetos animados en línea de tiempos
6. Sprites

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROGRAMACIÓN

1. Introducción al lenguaje C#
 1. - Variables
 2. - Funciones
 3. - Eventos
 4. - Estados
 5. - Listas
 6. - Utilización de la interfaz de programación
2. Matemáticas y trigonometría
3. Bucles
4. Transformaciones avanzadas de GameObjects
5. Comunicación entre objetos
6. Control de personajes
7. Control de luces y cámaras

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EL JUEGO

1. RayCasting
2. Detección de objetos y caminos

[Ver en la web](#)



3. Colisiones
4. Control avanzado de cámaras
5. Armamento
6. Programación de sistemas online
7. Multijugador
8. Diferentes tratamientos para juegos 2D y 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DISPOSITIVOS MÓVILES Y CONSOLAS

1. Compilación del juego en diferentes plataformas
2. Peculiaridades de dispositivos móviles y consolas
 1. - Touch
 2. - Acelerómetros
 3. - Controles de pantalla
 4. - Mandos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. REALIDAD VIRTUAL

1. Integración con Google Cardboard
2. Integración con Oculus Rift
3. Input y mecánicas en juegos de realidad virtual

UNIDAD DIDÁCTICA 11. DESARROLLO DE PROYECTO REAL

1. Creación de un videojuego con realidad virtual

MÓDULO 6. PROGRAMACIÓN REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA APLICABLES EN ENTORNOS 5G

UNIDAD DIDÁCTICA 1. SEGURIDAD Y TECNOLOGIA 5G

1. Introducción a la Seguridad en los Sistemas de Información
 1. - Seguridad en Análisis de Sistemas de Información
 2. - Seguridad en el Diseño de Sistemas de Información
 3. - Seguridad en la Codificación de Sistemas de Información
 4. - Seguridad en Pruebas
 5. - Seguridad en la Etapa de Implantación de Sistemas de Información
2. Identificación de la tecnología y Servicios del 5G
 1. - Historia y Evolución de las Redes Móviles
 2. - Redes 5G
 3. - Oportunidades de mercado y nuevas profesiones
 4. - Verticalización del 5G. Ámbitos de aplicación
 5. - Casos de Uso
 6. - Teletrabajo y Puesto de trabajo digital

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROYECTOS DE REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA

1. Introducción a la Realidad Virtual y Aumentada
 1. - La realidad aumentada
 2. - La realidad mixta

3. - Experiencia de usuario de realidad virtual: Sensaciones, Limitaciones y
2. Recomendaciones
 1. - Experiencia de usuario de realidad aumentada: Sensaciones, Limitaciones y
3. Recomendaciones
4. Caracterización de Proyectos de Realidad Virtual y Aumentada
 1. - Materializar una idea
 2. - Diseño de una idea
 3. - Producción del proyecto: Scripting, Diseño 3D, Diseño 2D, Otros perfiles y herramientas
 4. - Periodo de pruebas
 5. - Publicación de un proyecto: Plataformas y viralización y redes sociales
5. Aplicaciones de la realidad aumentada
 1. - Aplicaciones en Ingeniería y construcción
 2. - Aplicaciones en Marketing
 3. - Aplicaciones en Videojuegos
 4. - Aplicaciones para la salud
 5. - Aplicaciones en educación
 6. - Aplicaciones en el arte

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONTENIDOS 3D CON AUTODESK MAYA

1. Desarrollo de contenidos 3D con Autodesk MAYA
 1. - Introducción a Autodesk Maya
 2. - Introducción al modelado poligonal
 3. - UV y texturizado
 4. - Animación
 5. - Integración en Unity 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTRODUCCION A UNITY 3D Y PROGRAMACION CON C# EN UNITY

1. Introducción a Unity 3D
 1. - Unity 3D: el motor gráfico multiplataforma
 2. - Primeros pasos en Unity 3D
 3. - Recursos
 4. - GameObjects
 5. - Componentes
 6. - Animator
 7. - Introducción a la programación con C#
 8. - Builds
2. Desarrollo de la programación con C# en Unity
 1. - Definición de un programa
 2. - Herramientas de Unity
 3. - Condicionales
 4. - Bucles
 5. - Array
 6. - Funciones
 7. - Estructura
 8. - Clases
 9. - Interactuar con la escena

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DISEÑO DE APLICACIONES DE REALIDAD AUMENTADA Y DE REALIDAD VIRTUAL

1. Diseño de Aplicaciones de Realidad Aumentada
 1. - Vuforia: Plataforma Web de Vuforia, Integración de Vuforia en Unity. Estabilización del rastreo
 2. - Diseño de una aplicación con Vuforia: Documento de diseño. Creación de prototipo
2. Producción
 1. - ARCore: Rastreo de movimiento. Comprensión del entorno. Estimación de luz.
3. Compatibilidades
4. Aplicaciones de Realidad Virtual
 1. - Introducción a Oculus
 2. - Oculus Rift
 3. - Oculus Gear VR
 4. - Oculus Go
 5. - Oculus Quest

MÓDULO 7. DISEÑO Y MODELADO CON 3D STUDIO MAX

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INTERFAZ DE 3D STUDIO MAX

1. ¿Qué es 3D Studio Max?
2. Elementos de la interfaz
3. El panel de comandos
4. La barra inferior

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LAS VENTANAS GRÁFICAS

1. Las ventanas de visualización
2. Las vistas
3. Utilización de los gizmos de navegación (ViewCube y Steering Wheels)
4. Utilización de la rueda de desplazamiento
5. Opciones de la ventana gráfica

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN Y EDICIÓN DE ESCENAS

1. Crear y guardar escenas
2. Importar y exportar escenas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE OBJETOS

1. Creación de objetos
2. Cambiar nombre y color

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MÉTODOS DE CREACIÓN EN EL MODELADO DE OBJETOS

1. Los métodos de creación
2. Creación de Splines

UNIDAD DIDÁCTICA 6. SELECCIÓN Y MODIFICACIÓN DE OBJETOS

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

1. Métodos de selección
2. Modificar objetos
3. Segmentos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LOS MODIFICADORES EN EL MODELADO TRIDIMENSIONAL

1. Los modificadores
2. La pila de modificadores

UNIDAD DIDÁCTICA 8. MODELADO DE OBJETOS

1. Polígonos
2. Selección de Sub-objetos
3. Modificar partes de un objeto
4. Las normales
5. Chaflán, extrudido y bisel
6. Principales herramientas de modelado

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROPIEDADES DE LOS MATERIALES. MATERIAL EDITOR

1. Introducción a las Propiedades de los materiales
2. Material editor
3. Material / Map Browser y Explorer
4. Material estándar y sombreadores
5. Mapas 2D
6. Mapas 3D
7. Materiales compuestos y modificadores

UNIDAD DIDÁCTICA 10. LAS CÁMARAS Y LAS LUCES

1. Cámaras
2. Luces

UNIDAD DIDÁCTICA 11. LA ANIMACIÓN DE OBJETOS

1. La animación con Auto Key
2. La animación con Set Key
3. Edición de fotogramas clave
4. Propiedades de reproducción
5. Modificaciones desde la hoja de rodaje
6. El editor de curvas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. LA RENDERIZACIÓN

1. ¿Qué es la renderización?
2. Renderización
3. Efectos de renderización

MÓDULO 8. INTRODUCCIÓN AL METAVERSO Y TECNOLOGÍAS ASOCIADAS

[Ver en la web](#)



UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTERNET Y SU EVOLUCIÓN A WEB 3.0

1. Cómo funciona internet
 1. - Protocolo TCP/IP
2. Evolución de la web
 1. - Web 1.0 = Leer
 2. - Web 2.0: leer y escribir
 3. - Web 3.0: leer, escribir y confiar
3. Web 3.0 y el metaverso
 1. - Otras conexiones entre el metaverso y la web 3.0

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ¿QUÉ ES EL METAVERSO?

1. Iniciándose en el Metaverso
 1. - Surge el metaverso
 2. - ¿Quién es el dueño del metaverso?
 3. - ¿Qué puedes hacer en el metaverso?
 4. - Cómo ingresar al metaverso
 5. - Tácticas cruciales para ingresar al metaverso
 6. - Cosas que evitar al ingresar al metaverso

UNIDAD DIDÁCTICA 3. HISTORIA DEL METAVERSO

1. Historia del metaverso
 1. - Snow Crash y la teoría del metaverso

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GIGANTES TECNOLÓGICAS Y METAVERSO

1. Gigantes de la tecnología y metaverso
 1. - Microsoft
 2. - Meta (anteriormente Facebook)
 3. - Unity Software
 4. - Shopify
 5. - Roblox
 6. - Nvidia

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MUNDO VIRTUAL (VW), REALIDAD VIRTUAL (VR), REALIDAD AUMENTADA (AR) Y REALIDAD MIXTA (MR) Y SU RELACIÓN CON EL METAVERSO

1. Tipos de realidades
 1. - Realidad Virtual
 2. - Tipos de Realidad Virtual
 3. - Realidad Aumentada
 4. - Definición y conceptos básicos de la tecnología TANGO
 5. - Descripción general del mercado metaverso

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN METAVERSO

1. Papel de la inteligencia artificial en metaverso
 1. - ¿Cómo funciona la inteligencia artificial en el metaverso?

2. - ¿Cuál es la contribución de la inteligencia artificial (IA) en el metaverso?
3. - AIOps (Inteligencia Artificial para Operaciones TI)
4. - Interfaz de usuario completa
5. - Contratos inteligentes mejorados
6. - Inteligencia artificial para el extraordinario mundo digital
7. - El papel de la IA y el ML en la ampliación del metaverso
8. - Ética e Inteligencia Artificial

UNIDAD DIDÁCTICA 7. BLOCKCHAIN Y METAVERSO

1. Introducción e historia
 1. - Historia
2. Blockchain y metaverso
 1. - Contratos inteligentes
 2. - Activos criptográficos
 3. - ¿Cuál es la ventaja de usar la tecnología Blockchain?
 4. - El futuro de la tecnología Blockchain

UNIDAD DIDÁCTICA 8. FINANZAS Y ECONOMÍA EN EL METAVERSO

1. Metaverso y finanzas
 1. - De DeFi a DAO
 2. - ¿Descentralización de verdad?

UNIDAD DIDÁCTICA 9. METAVERSO Y CRIPTOMONEDAS

1. Criptomonedas en el metaverso
 1. - Características y funcionamiento
 2. - La fiebre de las criptomonedas
 3. - Coyuntura económica previa a la criptomoneda
 4. - Nacimiento de Bitcoin
 5. - ¿Quién controla las criptodivisas?
 6. - Un Universo Digital
 7. - Atraer la atención y ganar tracción
 8. - Centralización de Crypto y Metaverse

UNIDAD DIDÁCTICA 10. METAVERSO Y NFTS

1. Nfts y el metaverso
 1. - ¿Qué pueden hacer realmente las NFT?
 2. - Cadena de bloques NFT
 3. - ¿Por qué las NFT son la clave para acceder al metaverso?
 4. - Usos de NFT en el metaverso
 5. - Cómo implementar un metaverso con NFT
 6. - Economía del metaverso desarrollada con NFT
 7. - Raíces Digitales En El Metaverso
 8. - DeFi basado en NFT
 9. - El uso futuro de las NFT en el metaverso

UNIDAD DIDÁCTICA 11. FUTURO DEL METAVERSO

1. Mirando hacia el futuro del metaverso
 1. - Dispositivos de acceso al metaverso
 2. - Aplicaciones, experiencias de metaverso
 3. - Plataformas para la creación de experiencias
 4. - Conectividad: impulsando las experiencias del metaverso
2. El futuro del trabajo en el metaverso
 1. - Colegas digitales
 2. - Accediendo al metaverso
 3. - Aprendizaje más rápido en el metaverso
 4. - Desafíos e imperativos

MÓDULO 9. DESARROLLO DEL METAVERSO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿CÓMO EMPEZAR EN EL DESARROLLO DEL METAVERSO?

1. Iniciándose en el Metaverso

UNIDAD DIDÁCTICA 2. UNITY 3D

1. ¿Qué es Unity 3D y por qué su uso?
2. Interfaz de Unity 3D
3. Selección de elementos y foco
4. Componentes y GameObjects
5. Transformaciones de elementos
6. Texturizado y materiales
7. Terreno y cielo
8. Elementos de la naturaleza (árboles, agua, vegetación,...)
9. Iluminación
10. Luz ambiental
11. Luz de interiores (mapas de luces)
12. Sistema de cámaras (tradicional y tercera persona)

UNIDAD DIDÁCTICA 3. UNREAL ENGINE

1. Instalación y configuración de Unreal Engine
2. Instalación de Unreal Engine 4
3. Creación de proyecto
4. Navegando por la interfaz
5. Importación de activos
6. Añadir mallas al nivel
7. Acerca de los materiales
8. Agregar texturas
9. Usando materiales
10. Acerca de los planos
11. Acerca de los nodos de planos
12. Cómo crear un juego simple

UNIDAD DIDÁCTICA 4. FACEBOOK (META)

1. "Meta" y su historia
 1. - ¿En qué consistirá el metaverso de Meta?

UNIDAD DIDÁCTICA 5. AMAZON SUMERIAN

1. Qué es Amazon Sumerian

UNIDAD DIDÁCTICA 6. SPARK AR

1. ¿Qué es Spark AR?

UNIDAD DIDÁCTICA 7. GAMING EN METAVERSO

1. Metaverse Gaming

UNIDAD DIDÁCTICA 8. IDENTIDAD DIGITAL E INTERACCIONES SOCIALES EN METAVERSO

1. ¿Cómo se construirá la identidad digital en el metaverso?

UNIDAD DIDÁCTICA 9. NEGOCIOS Y E-COMMERCE EN METAVERSO

1. El futuro del comercio en el Metaverso

UNIDAD DIDÁCTICA 10. VIRTUAL LEARNING

1. Aprendizaje virtual o virtual learning

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ARTE Y ECONOMÍA EN METAVERSO

1. Metaverso y economía

MÓDULO 10. PROYECTO FIN DE MÁSTER

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

!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



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group