



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## Máster en Metaverso y NFTs y Gestión de Activos Digitales





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 en Metaverso y NFTs y Gestión de Activos Digitales



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO  
PERSONALIZADO**

## Titulación

TITULACIÓN expedida por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y reconocido con la excelencia académica en educación online por QS World University Rankings



Ver en la web



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## Descripción

---

El Máster en Metaverso y NFTs y Gestión de Activos Digitales te coloca en el epicentro de la revolución digital. En una era donde el metaverso y los NFTs están transformando los modelos de negocio y la interacción social, este máster te ofrece las herramientas necesarias para destacar en un sector en pleno auge. Con una metodología 100 % online, adquirirás conocimientos sobre transformación digital, blockchain, tokenización y realidad virtual y aumentada, entre otros. La transformación digital y la innovación tecnológica están redefiniendo la sociedad y el comercio electrónico, creando una alta demanda de profesionales con habilidades específicas en estos campos. Aprenderás a desarrollar estrategias de innovación, comprender la economía de los tokens y dominar la creación de contratos inteligentes con Solidity. Además, te sumergirás en el metaverso y el brandverse, explorando desde su historia hasta su futuro y las oportunidades de negocio que ofrece. Estudiar este máster te posiciona a la vanguardia de un mercado laboral en expansión, permitiéndote adquirir competencias clave y explorar nuevas oportunidades profesionales. Únete a la vanguardia digital y conviértete en un experto en gestión de activos digitales y metaverso.

## Objetivos

---

- Identificar y analizar estrategias de innovación tecnológica en el entorno digital.
- Evaluar la influencia de blockchain en la transformación digital y su impacto en negocios.
- Desarrollar y gestionar smart contracts utilizando Solidity y otras herramientas.
- Explorar y aplicar el uso de NFTs en el criptoarte y la economía digital.
- Implementar soluciones de realidad virtual utilizando Unreal Engine y Unity.
- Comprender y aplicar la tokenización y sus estándares en blockchain.
- Crear y gestionar identidades digitales y e-commerce en el metaverso.

## A quién va dirigido

---

El Máster en Metaverso y NFTs y Gestión de Activos Digitales está dirigido a profesionales y titulados que buscan profundizar en la transformación digital, blockchain, tokenización y realidad virtual, así como en el desarrollo y gestión de activos digitales. Este máster de nivel avanzado no habilita para el ejercicio profesional.

## Para qué te prepara

---

El Máster en Metaverso y NFTs y Gestión de Activos Digitales te prepara para liderar la transformación digital en tu organización, desarrollando estrategias tecnológicas innovadoras y comprendiendo el nuevo ecosistema digital. Aprenderás a implementar blockchain y smart contracts, gestionar plataformas digitales y explorar el potencial de la realidad virtual y aumentada. Además, serás capaz de crear y gestionar NFTs, y desarrollar aplicaciones en el metaverso utilizando herramientas como

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Unity y Unreal Engine. Esta formación es complementaria y no habilita para el ejercicio profesional.

## Salidas laborales

---

- Desarrollador de aplicaciones VR/AR - Gestor de proyectos en Metaverso - Especialista en NFTs y criptoarte - Consultor de transformación digital - Experto en blockchain y contratos inteligentes - Estratega de innovación tecnológica - Analista de vigilancia tecnológica - Diseñador de experiencias inmersivas - Asesor en compliance digital - Responsable de identidad digital en entornos virtuales

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION

## TEMARIO

---

### MÓDULO 1. ESTRATEGIA Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL

1. Introducción a la transformación digital
2. Concepto de innovación
3. Concepto de tecnología
4. Tipología de la tecnología
5. Punto de vista de la ventaja competitiva
6. Según su disposición en la empresa
7. Desde el punto de vista de un proyecto
8. Otros tipos de tecnología
9. La innovación tecnológica
10. Competencias básicas de la innovación tecnológica
11. El proceso de innovación tecnológica
12. Herramientas para innovar
13. Competitividad e innovación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA SOCIEDAD 3.0

1. Filosofía Web 3.0 y su impacto en el mundo empresarial
2. Socialización de la Web
3. Adaptación del mundo empresarial a las Nuevas tecnologías

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

1. Características del entorno ante el cambio tecnológico
2. Definición de estrategia tecnológica
3. Objetivo de una estrategia tecnológica
4. Tipos de estrategias tecnológicas
5. Gestión de la tecnología. Planes tecnológicos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. COOPERACIÓN TECNOLÓGICA

1. La cooperación tecnológica entre organizaciones
2. Modalidades de cooperación
3. Fusiones, adquisiciones y conglomerados
4. Alianzas estratégicas tecnológicas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. VIGILANCIA TECNOLÓGICA E INTELIGENCIA COMPETITIVA

1. Vigilancia del entorno empresarial
2. Sistemas de vigilancia tecnológica
3. Herramientas básicas para la vigilancia tecnológica
4. Inteligencia competitiva

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. NUEVO ECOSISTEMA DIGITAL

1. Community Manager
2. Chief Data Officer
3. Data Protection Officer
4. Data Scientist
5. Otros perfiles
6. Desarrollo de competencias informáticas
7. El Papel del CEO como líder en la transformación

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL NUEVO CLIENTE DIGITAL

1. Rediseñando el customer experience
2. La transformación de los canales de distribución: omnicanalidad
3. Plan de marketing digital
4. Buyer's Journey
5. Growth Hacking: estrategia de crecimiento
6. El nuevo rol del marketing en el funnel de conversión

## UNIDAD DIDÁCTICA 8. NUEVOS MODELOS DE NEGOCIO EN EL ENTORNO DIGITAL

1. La transición digital del modelo de negocio tradicional
2. Nuevos modelos de negocio
3. Freemium
4. Modelo Long Tail
5. Modelo Nube y SaaS
6. Modelo Suscripción
7. Dropshipping
8. Afiliación
9. Infoproductos y E-Learning
10. Otros

## UNIDAD DIDÁCTICA 9. PLAN DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL

1. Diagnóstico de la madurez digital de la empresa
2. Análisis de la innovación en la empresa
3. Elaboración del roadmap
4. Provisión de financiación y recursos tecnológicos
5. Implementación del plan de transformación digital
6. Seguimiento del plan de transformación digital

## UNIDAD DIDÁCTICA 10. LA INNOVACIÓN EN LOS PROCESOS ORGANIZATIVOS

1. La transformación digital de la cadena de valor
2. La industria 4.0
3. Adaptación de la organización a través del talento y la innovación
4. Modelos de proceso de innovación
5. Gestión de innovación
6. Sistema de innovación

Ver en la web



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

7. Como reinventar las empresas innovando en procesos
8. Innovación en Procesos a través de las TIC
9. El Comercio Electrónico: innovar en los canales de distribución
10. Caso de estudio voluntario: La innovación según Steve Jobs
11. Caso Helvex: el cambio continuo
12. La automatización de las empresas: RPA, RBA y RDA

#### UNIDAD DIDÁCTICA 11. CASOS DE ÉXITO EN LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL

1. BBVA y la empresa inteligente
2. DKV Salud y #MédicosfrentealCOVID
3. El Corte Inglés
4. Cepsa y su apuesta por los servicios cloud de AWS

#### MÓDULO 2. SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN, PLATAFORMAS DIGITALES Y BLOCKCHAIN

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. SERVICIOS DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y COMERCIO ELECTRÓNICO

1. Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico
2. Servicios de la información
3. Servicios excluidos del ámbito de aplicación de la LSSI
4. Definiciones de la LSSI

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. CUMPLIMIENTO NORMATIVO EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

1. Sociedad de la Información. Introducción y ámbito normativo
2. Los Servicios en la Sociedad de la Información. Principio, obligaciones y responsabilidades
3. Obligaciones ante los consumidores y usuarios
4. Compliance en las redes sociales
5. Sistemas de autorregulación y códigos de conducta
6. La conservación de datos relativos a las comunicaciones electrónicas y a las redes públicas de comunicaciones electrónicas y redes públicas de comunicaciones
7. Electrónicas y redes públicas de comunicaciones

##### UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONTRATACIÓN ELECTRÓNICA

1. El contrato electrónico
2. La contratación electrónica
3. Tipos de contratos electrónicos
4. Perfeccionamiento del contrato electrónico

##### UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROTECCIÓN DE LOS CONSUMIDORES Y USUARIOS

1. Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias
2. Protección de la salud y seguridad
3. Derecho a la información, formación y educación
4. Protección de los intereses económicos y legítimos de los consumidores y usuarios

##### UNIDAD DIDÁCTICA 5. PLATAFORMAS DIGITALES

Ver en la web



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

1. Regulación de las plataformas digitales
2. Implicación de las plataformas digitales con el Big Data, la protección de datos y el derecho a la competencia

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. BLOCKCHAIN

1. ¿Qué es BlockChain? Introducción e historia
2. Criptomonedas
3. Redes Blockchain: Pública, Privada e Híbrida
4. Campos de aplicación de la tecnología Blockchain
5. Pros y contras de Blockchain

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. ASPECTOS JURÍDICOS ASOCIADOS AL BLOCKCHAIN

1. El Contrato Inteligente. Smart Contract
2. Evolución de los contratos tradicionales
3. Aspectos básicos de Smart Contracts
4. Usos de los contratos inteligentes
5. Certificado digital y firma electrónica
6. Reglamento UE 910/2014 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 23 de julio de 2014, relativa a la identificación electrónica y los servicios de confianza para las transacciones electrónicas en el mercado interior
7. ICOs. Los nuevos mecanismos de financiación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. CONTRIBUCIÓN DE LA BLOCKCHAIN A LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL: POSIBILIDADES Y LIMITACIONES

1. Redes blockchain: una solución en la transformación digital
2. Interoperabilidad y compatibilidad entre plataformas blockchain
3. Riesgos y limitaciones en redes blockchain
4. Desafíos éticos derivados de la descentralización

#### MÓDULO 3. TOKENIZACIÓN, NFT Y SMART CONTRACT

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. TOKEN

1. Origen de los Token
2. Token Criptográficos
3. Tipos de Token Criptográficos
4. La Tokenización
5. Ventajas
6. Casos Reales

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. COLORED COIN

1. Surgimiento
2. Funcionamiento
3. Ventajas e Inconvenientes
4. Utilización
5. Protocolos de Creación

## 6. Ejemplos

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA ESCASEZ DIGITAL Y LA ECONOMÍA DE LOS TOKEN

1. La Escasez Digital
2. Uso de las tecnologías en la escasez digital
3. La tecnología Blockchain
4. Tokenomics

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. TIPOLOGÍA DE TOKENS

1. Security Token
2. Utility Token
3. Equity Token

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. TOKENS Y ESTÁNDARES EN BLOCKCHAIN

1. Token ERC - 20
2. Token ERC - 721
3. Token ERC - 1155
4. Token NFT

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. BLOCKCHAIN Y NFT

1. Características y funcionamiento de los NFT
2. Gas en NFT
3. NFT y Wallets
4. Proyectos Blockchain y NFT

### UNIDAD DIDÁCTICA 7. NFT Y CRIPTOARTE

1. ¿Qué es el Criptoarte y cómo se relaciona con los NFT?
2. Historia del Criptoarte
3. Requisitos para convertirte en un criptoartista
4. NFT como modelo de negocio
5. Futuro de los NFT. Más allá del arte

### UNIDAD DIDÁCTICA 8. INTRODUCCIÓN A LOS CONTRATOS INTELIGENTES

1. Progreso de la normativa de la Contratación Electrónica
2. Los Contratos Inteligentes o Smart Contracts
3. Aspectos básicos de Smart Contracts
4. Funcionamiento de los Smart Contracts

### UNIDAD DIDÁCTICA 9. SOLUCIONES SMART CONTRACT

1. El principio de neutralidad tecnológica como pilar de la innovación
2. Los Contratos Inteligentes desde la perspectiva del Derecho de la Contratación
3. Medios de prueba de Smart Contracts
4. Usos de los Contratos Inteligentes

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

5. ¿Qué es IoT?

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ALGORITMOS DE CONSENSO

1. Delimitación al término de Algoritmo de Consenso
2. Diferencias entre Algoritmos de Consenso y Protocolos
3. Tipos de Algoritmos de Consenso

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CREACIÓN DE CONTRATOS INTELIGENTES CON SOLIDITY

1. Los Contratos Inteligentes mediante Solidity
2. Creación de un contrato simple
3. Contrato de Submoneda
4. Instalación de Solidity
5. Condiciones de Seguridad
6. Solidity mediante ejemplos

UNIDAD DIDÁCTICA 12. DAPPS

1. Bitcoin
2. Ethereum
3. Hyperledger
4. Alastria

UNIDAD DIDÁCTICA 13. TEST Y AUDITORÍA DE SMART CONTRACTS

1. Blockchain y Auditoría
2. La revolución del sector de la Auditoría
3. Test y Auditoría de Smart Contracts
4. Estándares y Directrices de la Auditoría
5. Planificación, ejecución y seguimiento

MÓDULO 4. 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 5. 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

Ver en la web



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

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

## MÓDULO 6. 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
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

[Ver en la web](#)



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 7. METAVERSO Y BRANDVERSE

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTERNET Y SU EVOLUCIÓN A WEB 3.0

1. Cómo funciona internet
2. Evolución de la web
3. Web 3.0 y el metaverso

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. ¿QUÉ ES EL METAVERSO?

1. Iniciándose en el Metaverso

##### UNIDAD DIDÁCTICA 3. HISTORIA DEL METAVERSO

1. Historia del metaverso

##### UNIDAD DIDÁCTICA 4. GIGANTES TECNOLÓGICAS Y METAVERSO

1. Gigantes de la tecnología y metaverso

##### 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

##### UNIDAD DIDÁCTICA 6. INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN METAVERSO

1. Papel de la inteligencia artificial en metaverso

##### UNIDAD DIDÁCTICA 7. BLOCKCHAIN Y METAVERSO

1. Introducción e historia
2. Blockchain y metaverso

##### UNIDAD DIDÁCTICA 8. FUTURO DEL METAVERSO

1. Mirando hacia el futuro del metaverso
2. El futuro del trabajo en el metaverso

[Ver en la web](#)



## UNIDAD DIDÁCTICA 9. IDENTIDAD DIGITAL E INTERACCIONES SOCIALES EN METAVERSO

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

## UNIDAD DIDÁCTICA 10. NEGOCIOS Y E-COMMERCE EN METAVERSO

1. El futuro del comercio en el Metaverso

## UNIDAD DIDÁCTICA 11. BRANDVERSE

1. Brandverse
2. Historia del brandverse
3. Importancia y beneficios en el marketing
4. Marcas que han implementado brandverse
5. Pasos para crear una estrategia exitosa
6. Herramientas y plataformas recomendadas

## MÓDULO 8. 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

[Ver en la web](#)



11. Acerca de los nodos de planos
12. Cómo crear un juego simple

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. FACEBOOK (META)

1. "Meta" y su historia

#### 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

## 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