



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



UCAV
www.ucavila.es

Máster en Realidad Virtual y Aumentada + 60 Créditos ECTS





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Sobre
Euroinnova

2 | Alianza

3 | Rankings

4 | Alianzas y
acreditaciones

5 | By EDUCA
EDTECH
Group

6 | Metodología

7 | Razones por
las que elegir
Euroinnova

8 | Financiación
y Becas

9 | Metodos de
pago

10 | Programa
Formativo

11 | Temario

12 | 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 estudiandes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminetemente 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
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,
Elige Euroinnova

ALIANZA EUROINNOVA Y UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ÁVILA

Euroinnova International Online Education y la Universidad Católica de Ávila cierran una colaboración de forma exitosa. De esta forma, Euroinnova y la Universidad Católica de Ávila apuestan por un aprendizaje integral, innovador y diferente, al alcance de todos y adaptado al alumnado.

Además, ambas instituciones educativas apuestan por una educación práctica y ágil, adaptada a las demandas del entorno laboral actual y que promueva el crecimiento personal y profesional del alumno/a. Todo con el fin de interiorizar nuevos conocimientos de forma dinámica y didáctica, favoreciendo su retención y adquiriendo las capacidades para adaptarse a una sociedad global en permanente cambio.

Uno de los objetivos de Euroinnova y la Universidad Católica de Ávila es la democratización de la educación, apostando por llevar la educación a los rincones más remotos del mundo y aprovechando las innovaciones a nivel tecnológico. Además, gracias al equipo de docentes especializados y las plataformas de aprendizaje, que incluyen la última tecnología en formación, se ofrece un acompañamiento tutorizado a lo largo del proceso educativo.



Ver en la web

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

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 Realidad Virtual y Aumentada + 60 Créditos ECTS

 **DURACIÓN**
1500 horas

 **MODALIDAD**
ONLINE

 **ACOMPANIAMIENTO**
PERSONALIZADO

 **CREDITOS**
60 ECTS

Titulación

Título Propio de la Universidad Católica de Ávila con 60 Créditos ECTS

 **UCAV**
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE ÁVILA

La Sra. Rectora Magnífica, en virtud del convenio de colaboración educativa suscrito con EuroInnova Formación y considerando que

NOMBRE APELLIDOS

Con DNI nº XXXXXXXX y nacionalidad Española

ha cursado y superado con aprovechamiento, las asignaturas/módulos correspondientes a los estudios propios de "MASTER EN REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA", con una asignación de 60.00 ECTS (1800 horas), cuyo contenido se detalla en la página 2 y ha obtenido una calificación de 9,8, expide el presente TÍTULO PROPIO en

ACCIÓN FORMATIVA

Período docente: fecha inicio estudios: 15/09/2020, fecha fin estudios: 15/12/2022

Nombre Alumno/a: _____ Dr. D. Francisco Trullén Galve
Rector/a: _____ Secretario General

Ávila a 15 de diciembre de 2022 Reg.Doc.: 68867/2022/MASTEREUROINNOVA

Id. Documento: XXXXXXXX Página 1 de 2

Para verificar la autenticidad de este documento, públese en el navegador mediante el id. documento: W68d7h4y7f en <https://www.euroinnova.es/verificar>

El presente Título propio se expide en papel de ho. oficial y se da fe en Digitalica (2020), los 21 de diciembre y del cédula de del Real Decreto 822/2020, de 20 de septiembre, y contra se expide al día.

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Descripción

El sector de los videojuegos, la arquitectura o el cine están viendo como la realidad virtual y aumentada es una tecnología en pleno auge y con grandes posibilidades. El Master en Realidad Virtual y Aumentada te permitirá crear modelos virtuales que puedan ser integrados en entornos reales gracias a herramientas como 3D Studio Max y Maya además de poder aplicar la realidad virtual en proyectos arquitectónicos con Revit. Gracias a Unreal Engine podrás gestionar proyectos de realidad virtual y con Cinema 4D modelar y animar escenas. Además, aplicarás realidad aumentada mediante Unity, ARToolKit, Vuforia o LayAR.

Objetivos

Entre los objetivos marcados por este Máster Realidad Virtual encontramos: - Diseñar y modelar con 3D Studio Max. - Crear animaciones 3D con Maya. - Descubrir el modelado arquitectónico mediante Revit. - Gestionar proyectos de realidad virtual gracias a Unreal Engine. - Diseñar, modelar y animar escenas de realidad aumentada con Cinema 4D. - Programar algoritmos de realidad aumentada mediante ARToolKit, Vuforia o LayAR. - Ser capaz de diseñar y programar videojuegos utilizando Unity.

A quién va dirigido

El Máster Realidad Virtual está pensado tanto para profesionales como para estudiantes que busquen adentrarse en un sector con gran demanda laboral y deseen especializarse en el diseño y desarrollo de proyectos de realidad virtual y aumentada, así como a diseñadores y programadores de videojuegos.

Para qué te prepara

El Máster Realidad Virtual te permitirá crear modelos virtuales que puedan ser integrados en entornos reales gracias a herramientas como *3D Studio Max* y *Maya*. Además, podrás aplicar la realidad virtual en proyectos arquitectónicos con Revit. Con *Unreal Engine* gestionarás proyectos de realidad virtual y con Cinema 4D modelar y animar escenas. Por otro lado, también aplicarás realidad aumentada mediante *Unity*, *ARToolKit*, *Vuforia* o *LayAR*.

Salidas laborales

El Máster Realidad Virtual contiene las tecnologías actuales más demandadas por los profesionales. Gracias a esta formación, optarás a puestos tan interesantes como desarrollador de entornos de realidad virtual, especialista 3D para realidad aumentada, *AR Front Developer*, diseñador 3D de realidad virtual o programador de videojuegos 3D. También está enfocada a profesionales del sector

que necesiten aumentar o reciclar sus conocimientos para aplicarlos en su día a día.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

TEMARIO

MÓDULO 1. 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 2. 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

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 3. MODELADO Y ANIMACIÓN 3D CON MAYA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A MAYA

1. Introducción a Maya

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MODELADO

1. Modelado

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO ORGÁNICO

1. Modelado orgánico

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LIGHTING

1. Lighting

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SURFACES Y TEXTURAS

1. Surfaces y texturas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CÁMARAS

1. Cámaras

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ANIMACIÓN

1. Animación

UNIDAD DIDÁCTICA 8. XGEN, NHAIR Y PAINTFX

1. Xgen, Nhair y Paintfx

UNIDAD DIDÁCTICA 9. POSPRODUCCIÓN CON NUKESTUDIO

1. Posproducción con Nukestudio

MÓDULO 4. REVIT BÁSICO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Modelado de información de construcción
2. Acerca de Revit
3. Qué significa "paramétrico"
4. Cómo realiza las actualizaciones Revit
5. Descripción de términos de Revit
6. Propiedades de elemento

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTERFAZ DE REVIT I

1. Cinta de opciones
2. Menú de la aplicación
3. Barra de herramientas de acceso rápido
4. Información de herramientas
5. Teclas de acceso rápido
6. Navegador de proyectos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTERFAZ DE REVIT II

1. Área de dibujo
2. Barra de estado
3. Barra de opciones
4. Paleta Propiedades
5. Barra de controles de vista
6. Ventanas anclables
7. Archivos recientes

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREANDO UN PROYECTO

1. Creación de un proyecto
2. Uso de otras fuentes de información
3. Importación de imágenes
4. Ubicación del archivo vinculado
5. Gestión de capas en archivos vinculados e importados
6. Abrir archivos
7. Guardar archivos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PREPARANDO EL DISEÑO PRELIMINAR

1. Crear vistas de modelado
2. Niveles
3. Rejillas
4. Ubicación y orientación del proyecto

5. Diseño del emplazamiento

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONSTRUCCIÓN DEL MODELO I

1. Modelado arquitectónico
2. Muros
3. Puertas
4. Ventanas
5. Componentes
6. Pilares arquitectónicos
7. Cubiertas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CONSTRUCCIÓN DEL MODELO II

1. Techos
2. Suelos
3. Huecos
4. Texto de modelo
5. Líneas de modelo
6. Escaleras
7. Rampas
8. Barandillas
9. Elementos de muro cortina
10. Habitaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 8. VISTAS Y RENDER

1. Vistas 2D
2. Vistas 3D
3. Renderización
4. Planos

UNIDAD DIDÁCTICA 9 . ELEMENTOS DE INFORMACIÓN

1. Cotas
2. Anotaciones y etiquetas
3. Leyendas, detalles y tablas de planificación
4. Modelado de construcción

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

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

MÓDULO 6. REALIDAD AUMENTADA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN A REALIDAD AUMENTADA

1. ¿Qué es la Augmented Reality y que estructura utiliza?
2. Diferencia Realidad aumentada y realidad virtual

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROCESO DE EJECUCIÓN DE REALIDAD AUMENTADA Y DESARROLLO

1. Definición captación, identificación, mezcla y renderizado
2. Video y See through
3. Identificación del sistema
4. Trackers de imagen y Mapeado en 3D
5. OpenGL y sistema independiente

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTRUCTURA BÁSICA DE HARDWARE Y SOFTWARE PARA REALIDAD AUMENTADA

1. Componentes básicos para realidad aumentada
2. Sistemas de entrada y renderizado para realidad aumentada pantalla, gafas, casco..
3. Uso de consolas en realidad aumentada

4. Arquitectura autónoma y remota
5. Modelos 3D: 3dwarehouse, turbosquid ..
6. Metalenguaje AREL
7. Canales de visualización: layar, junaio

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DESARROLLO DE REALIDAD AUMENTADA EN EL MUNDO REAL

1. Publicidad realidad aumentada
2. Prototipado y realidad aumentada
3. Empleo y navegación de realidad aumentada en juegos
4. Usos para mantenimiento avanzado

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EJEMPLO NECESARIOS PARA CREAR CONTENIDO DE REALIDAD AUMENTADA

1. Metaio creator
2. Creación del proyecto de realidad aumentada con Metaio Creator y resultado

MÓDULO 7. MODELADO, ANIMACIÓN Y RENDERIZADO CON CINEMA 4D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INTERFAZ DE CINEMA 4D

1. Introducción
2. Elementos de la interfaz

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESCENAS

1. Trabajar con escenas
2. Importar y Exportar
3. Manipulación de visores
4. Vistas
5. Explorar escenas
6. Niveles de representación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PRIMITIVAS EN CINEMA 4D

1. Creación de primitivas
2. Propiedades de primitivas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRANSFORMACIONES

1. Seleccionar y ocultar objetos
2. Mover, Rotar y Escalar
3. Grupos y Protección
4. Conectar objetos
5. Hacer editable

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SPLINES

1. Splines primitivas
2. Propiedades de las splines

3. Splines a mano alzada
4. Edición de Splines
5. NURBS

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COPIAR Y ALINEAR OBJETOS EN CINEMA 4D

1. Copiar objetos
2. Duplicar objetos
3. Matriz
4. Alinear objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CAPAS

1. Creación y eliminación
2. Incluir objetos
3. Gestor de capas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DEFORMADORES EN CINEMA 4D

1. Aplicación de deformadores
2. Deformadores I
3. Deformadores II

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MATERIALES EN CINEMA 4D

1. Materiales predefinidos
2. Editar materiales
3. Creación de materiales

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ILUMINACIÓN

1. Tipos de luces
2. Parámetros de luces

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CÁMARAS Y ELEMENTOS DE ESCENA

1. Cámaras
2. Elementos de escena

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ANIMACIÓN EN CINEMA 4D

1. Paleta de tiempo
2. Animaciones automáticas
3. Animaciones manuales
4. Editar animaciones
5. Alinear trayectorias a formas Splines

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PARTÍCULAS

1. Emisor de partículas

2. Deformadores de partículas

UNIDAD DIDÁCTICA 14. RENDERIZADO EN CINEMA 4D

1. Renderizar escenas
2. Renderizar animaciones

MÓDULO 8. PROGRAMACIÓN DE 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
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 9. DISEÑO DE VIDEOJUEGOS Y NIVELES CON UNITY

UNIDAD DIDÁCTICA 1.INTRODUCCIÓN A VIDEOJUEGOS

1. ¿Qué es un videojuego?
2. Historia del videojuego
3. Principales plataformas
4. ¿Qué es un motor gráfico?
5. Principales motores gráficos

UNIDAD DIDÁCTICA 2.INTRODUCCIÓN A UNITY

1. ¿Qué es Unity?
2. Interfaz de Unity
3. Características del Editor
4. Licencias y Activación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TRABAJANDO CON UNITY

1. Flujo de trabajo de los Assets
2. Unity 2D
3. Gráficos y poder de renderizado

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SCRIPTING EN UNITY

1. Scripting
2. Creando y usando scripts
3. Herramientas de scripting
4. EventSystem

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ANIMACIÓN

1. Sistema de animación
2. Animation Clips

3. Animator Controllers
4. Rendimiento y Optimización

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INTERFAZ DEL USUARIO

1. Canvas
2. Diseño básico
3. Componentes visuales
4. Componentes de Interacción

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CÁMARAS E ILUMINACIÓN

1. Visión general de la iluminación
2. Usando luces
3. Sombras
4. Sombras de las Luces Direccionales
5. Usando Cámaras
6. Occlusion Culling

UNIDAD DIDÁCTICA 8. MOTOR DE TERRENO

1. Creando y utilizando materiales
2. Shaders
3. Crear y editar terrenos
4. Herramientas de Altura
5. Texturas
6. Árboles
7. Detalles y viento

UNIDAD DIDÁCTICA 9. SISTEMA DE PARTÍCULAS

1. ¿Qué es un sistema de partículas?
2. Utilizando Sistemas de partículas en Unity
3. Explosiones y Humo

MÓDULO 10. PROYECTO FIN DE MASTER

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