

**Máster en Desarrollo de Videojuegos: Creación y Animación de Personajes 3D + Escenarios Virtuales 3D + 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 estudiantess 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





Desde donde quieras y como quieras,  
**Elige Euroinnova**

## ALIANZA EUROINNOVA Y UTAMED

---

**Euroinnova y UTAMED** (Universidad Tecnológica Atlántico-Mediterráneo) sellan una alianza estratégica que marca un nuevo hito en la evolución de la formación online. Por un lado, Euroinnova ha consolidado su papel como una institución de referencia en la especialización del sector educativo, ofreciendo formación dirigida a opositores, docentes y profesionales a través de másteres y cursos que responden a los desafíos actuales del aula y del entorno educativo global.

Por su parte, UTAMED surge como una universidad innovadora y con visión internacional, que articula su modelo educativo en torno al eje Atlántico-Mediterráneo. Con un enfoque 100% online, flexible y multidisciplinar, UTAMED apuesta por una formación conectada con los retos globales, la tecnología educativa y la empleabilidad.

Gracias a esta alianza, ambas instituciones unen fortalezas para ofrecer un entorno formativo que integra excelencia académica, herramientas tecnológicas y actualización constante. La inteligencia artificial, la personalización del aprendizaje y los recursos digitales interactivos forman parte de una experiencia educativa orientada al futuro.

Esta colaboración permite desarrollar programas conjuntos diseñados para superar barreras geográficas y responder a los cambios sociales, digitales y laborales, ampliando así el acceso a una educación de calidad, con impacto real.



## 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.



## ALIANZAS Y ACREDITACIONES



## 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

---



# 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**.

## 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**

**20%** Beca  
**PARA PROFESIONALES,  
SANITARIOS,  
COLEGIADOS/AS**



## MÉTODOS DE PAGO

---

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



## Máster en Desarrollo de Videojuegos: Creación y Animación de Personajes 3D + Escenarios Virtuales 3D + 60 Créditos ECTS



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO  
PERSONALIZADO**



**CREDITOS**  
60 ECTS

### Titulación

---

Titulación de Máster de Formación Permanente en Desarrollo de Videojuegos: Creación y Animación de Personajes 3D + Escenarios Virtuales 3D con 1500 horas y 60 ECTS expedida por UTAMED - Universidad Tecnológica Atlántico Mediterráneo.





## UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ATLÁNTICO - MEDITERRÁNEO

Considerando que, conforme a la legislación y normativas universitarias vigentes,

### NOMBRE DEL ALUMNO/A

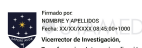
con nº de identificación XXXXXXXX, ha superado con aprovechamiento los estudios correspondientes y conforme a lo dispuesto en la legislación vigente, a las Normas de Organización y Funcionamiento de Universidad Tecnológica Atlántico-Mediterráneo se expide el presente diploma de

### Nombre del curso

dirigido a Educación, realizado entre el (día) de (mes) de (año) y el (día) de (mes) de (año), con una asignación de XX horas (X créditos ECTS), por haber acreditado convenientemente los requisitos exigidos por la normativa vigente aplicable.

Dado en (lugar), a (día) de (mes) del (año).

El alumno  
NOMBRE DEL ALUMNO



El presente título es un carácter propio de formación para ser emitido, conforme al artículo 17 del Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre. No confiere carácter oficial ni equivalencia académica con títulos del sistema universitario oficial español.

## Descripción

El diseño y modelado en 3D Studio Max, Cinema 4D, Maya y la creación de videojuegos con Unity 3D y Unreal son habilidades fundamentales en la industria del videojuego. Estas herramientas permiten crear entornos virtuales realistas, personajes y animaciones. En este Master en Desarrollo de Videojuegos: Creación y Animación de Personajes 3D + Escenarios Virtuales 3D, trabajaremos con las distintas interfaces, técnicas de modelado, edición de escenas, propiedades de materiales, iluminación, cámaras y animación. Así, los diseñadores 3D pueden materializar sus ideas y producir contenido visualmente impactante. Aprender estas herramientas y técnicas permite a los profesionales destacar en un mercado altamente competitivo y seguir el ritmo de las demandas actuales de la industria.

## Objetivos

- Manejar las principales herramientas de diseño y modelado en 3D, como 3D Studio Max, Cinema 4D, Autodesk Maya.
- Desarrollar habilidades avanzadas en diseño y animación 3D.
- Aprender los fundamentos de la programación con Unity.
- Adquirir habilidades en el uso de Unreal Engine para el desarrollo de videojuegos y simulación en tiempo real.



## Para qué te prepara

---

Este Master en Desarrollo de Videojuegos: Creación y Animación de Personajes 3D + Escenarios Virtuales 3D está dirigido a profesionales y graduados en el campo del diseño 3D y programación de videojuegos o disciplinas afines, que deseen especializarse en el ámbito del modelado de personajes y su integración en videojuegos.

## A quién va dirigido

---

Este Master en Desarrollo de Videojuegos: Creación y Animación de Personajes 3D + Escenarios Virtuales 3D te proporciona una sólida base de conocimientos y habilidades para convertirte en un profesional altamente capacitado en la industria. A través de un enfoque práctico, aprenderás las técnicas y herramientas para diseñar en 3D y programar. Este programa te prepara para enfrentar los desafíos de la industria y así iniciar tu carrera profesional.

## Salidas laborales

---

Las salidas profesionales de este Master en Desarrollo de Videojuegos: Creación y Animación de Personajes 3D + Escenarios Virtuales 3D son amplias. Podrás trabajar diseñador de juegos, programador, animador, desarrollador de realidad virtual, entre otros roles relacionados. Además, tendrás la posibilidad de trabajar en estudios de desarrollo de videojuegos, publicidad y medios.



## TEMARIO

---

### MÓDULO 1. 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. RENDERIZADO

1. ¿Qué es un render?
2. Renderización

### MÓDULO 2. DISEÑO Y MODELADO DE INTERIORES CON 3D STUDIO MAX

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PROYECTO

1. Presentación
2. Espacio de trabajo
3. Importación plano CAD

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN DEL ESPACIO

1. Modelar el entorno
2. Creación de puertas
3. Creación de ventanas
4. Crear escaleras

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. MOBILIARIO DE INTERIORES

1. Modelado de objetos básicos
2. Importación de objetos de librerías

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS DE DETALLE

1. Rodapié y molduras
2. Crear cortinas
3. Crear objetos decorativos

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. TEXTURIZADO

1. Creación y aplicación de materiales
2. Materiales

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. ILUMINACIÓN Y CÁMARAS

1. Crear luz exterior
2. Crear luz interior
3. Modelado del entorno para renderizado
4. Cámaras

### UNIDAD DIDÁCTICA 7. RENDER FINAL

1. Configuración del Renderizado
2. Resultados finales
3. Recorrido virtual

## MÓDULO 3. DISEÑO CON 3DS MAX. MODELADO DE EXTERIORES

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PUNTO DE PARTIDA

1. Presentación
2. Estudio del proyecto
3. Importar un plano de AutoCAD a 3D Studio
4. Importar un modelo desde otros formatos

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. EXTERIORES

1. El proyecto
2. Importación del proyecto a 3D Studio
3. Acondicionamiento del entorno
4. Levantamiento del edificio
5. Modelado de elementos del edificio

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. MOBILIARIO DE EXTERIORES

1. Diseño del mobiliario
2. Modelado de zona comedor exterior



3. Modelado de zona chill out
4. Modelado de zona de piscina
5. Modelado de luces exteriores
6. Modelado de estores
7. Modelado de vegetación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. IMPORTACIÓN DE COMPONENTES

1. Importar modelos
2. Catálogos de descarga

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. TEXTURIZADO E ILUMINACIÓN

1. Material Editor
2. Propiedades de los materiales
3. Materiales compatibles con el motor de render seleccionado
4. Iluminación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. RENDERIZADO Y PRESENTACIÓN FINAL

1. Cámaras
2. Renderizado
3. Conclusiones de lo aprendido

### MÓDULO 4. MODELADO Y ANIMACIÓN DE PERSONAJES CON 3D STUDIO MAX

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. 3DS MAX. MODELADO I

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. 3DS MAX. MODELADO II

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. SPLINES

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. LOFT

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. BOX MODELLING

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. UV LAYOUT

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. TEXTURAS Y MATERIALES

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. LUCES, CÁMARAS Y RENDER

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. DISEÑO Y MODELADO DE UN PERSONAJE

### MÓDULO 5. 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 6. MODELADO Y ANIMACIÓN 3D CON AUTODESK MAYA

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONOCER LA INTERFAZ DE MAYA

1. Introducción
2. Elementos de la interfaz de Maya

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESCENAS

1. Trabajar en escenas de Maya
2. Importar y exportar
3. Manipulación de visores
4. Niveles de representación
5. Vistas
6. Explorar escenas de Maya

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. POLÍGONOS, SUPERFICIES Y CURVAS

1. Polígonos
2. Propiedades de polígonos
3. NURBS
4. Propiedades de NURBS
5. Curvas
6. Textos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRABAJO CON OBJETOS

1. Seleccionar
2. Ocultar y bloquear en Maya
3. Transformaciones
4. Grupos
5. Copias

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELADO DE OBJETOS EN MAYA

1. Modelar polígonos
2. Modelar superficies
3. Modelar curvas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. CAPAS Y ALINEACIÓN

1. Capas
2. Alineación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. DEFORMADORES

1. Acceso a deformadores
2. Lattice, Wrap y Bend
3. Flare, Sine y Squash
4. Twist, Wave y Sculpt
5. Wire, Blend y Revolve

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. MATERIALES EN MAYA

1. Editor de materiales
2. Creación y asignación de materiales
3. Edición de materiales
4. Texturas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. LUCES

1. Creación de luces
2. Edición de luces

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. CÁMARAS

1. Creación de cámaras
2. Edición de atributos

## UNIDAD DIDÁCTICA 11. ANIMACIONES

1. Animaciones manuales
2. Animaciones automáticas
3. Trayectorias
4. Animación de deformadores

## UNIDAD DIDÁCTICA 12. RENDERIZADO

1. Renderizar escenas
2. Renderizar animaciones
3. Imágenes de fondo

## UNIDAD DIDÁCTICA 13. PARTÍCULAS

1. Emisor de partículas
2. Atributos

## UNIDAD DIDÁCTICA 14. EJERCICIOS PRÁCTICOS

### MÓDULO 7. 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

#### 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#
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
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

#### 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 8. 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 9. 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
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 10. PROYECTO FIN DE MASTER





**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By  
**EDUCA EDTECH**  
Group