

Máster en Artes Visuales y Medios Digitales + Titulación universitaria



ÍNDICE

1 | Somos Educa
Business School

2 | Rankings

3 | Alianzas y
acreditaciones

4 | By EDUCA
EDTECH
Group

5 | Metodología
LXP

6 | Razones por las
que elegir Educa
Business School

7 | Programa
Formativo

8 | Temario

9 | Contacto

SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

EDUCA Business School es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

18

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

RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

Educa Business School se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH 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. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES



FONDO
SOCIAL
EUROPEO



BY EDUCA EDTECH

Educa Business School 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.

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



Máster en Artes Visuales y Medios Digitales + Titulación universitaria



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
8 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Máster en Artes Visuales y Medios Digitales con 1500 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional - Titulación Universitaria de Curso Universitario en Modelado 3D, Render y Animación Profesional con Cinema 4D Broadcast con 200 horas y 8 ECTS expedida por UTAMED - Universidad Tecnológica Atlántico Mediterráneo.



EDUCA BUSINESS SCHOOL

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas
expide el presente título propio

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre del curso

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Educa Business School.

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX/XXXX/XXXX/XXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXX.

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

Firma del Alumno/a
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica
NOMBRE DE AREA MANAGER



Con el aval de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes de la Junta de Andalucía y el aval de la UNED (Plan Propio de Grado)

Descripción

El Máster en Artes Visuales y Medios Digitales es la puerta de entrada a un mundo donde la creatividad y la tecnología se entrelazan para dar forma al futuro del arte y la comunicación. En un momento donde las industrias creativas digitales están en pleno auge, este máster online te ofrece la oportunidad de desarrollar habilidades esenciales y relevantes para el mercado laboral actual, como el modelado y animación 3D con Autodesk Maya y Cinema 4D, diseño avanzado con After Effects, y producción musical digital. Además, te sumergirás en la realidad virtual y aumentada, campos con una creciente demanda y aplicación en sectores como el entretenimiento, la educación y el marketing. Con un enfoque teórico-práctico, te proporcionaremos las herramientas para que puedas expresar tu visión artística y dominar los medios digitales, preparando tu camino hacia un futuro profesional exitoso.

Objetivos

- Desarrollar habilidades en las técnicas de modelado 3D con Autodesk Maya.
- Comprender el lenguaje artístico en pintura y escultura.
- Aplicar conocimientos de animación en Cinema 4D.
- Dominar la creación y edición de capas en After Effects.
- Integrar técnicas de producción musical con software especializado.
- Implementar proyectos de realidad virtual usando Unreal Engine.
- Explorar las diferencias entre realidad aumentada y virtual.

Para qué te prepara

El Máster en Artes Visuales y Medios Digitales está dirigido a profesionales y titulados en artes visuales, diseño gráfico, animación, producción musical y áreas relacionadas, que deseen profundizar en teoría del arte, técnicas de modelado 3D, animación, renderizado y producción musical. Ideal para quienes buscan integrar conocimientos en realidad virtual y aumentada utilizando herramientas avanzadas como Autodesk Maya, Cinema 4D y Unreal Engine.

A quién va dirigido

El Máster en Artes Visuales y Medios Digitales te capacita para explorar y dominar el arte contemporáneo y sus tecnologías. Aprenderás a analizar y aplicar teorías artísticas, desarrollarás habilidades en modelado y animación 3D utilizando herramientas como Autodesk Maya y Cinema 4D. Además, te formarás en diseño audiovisual con After Effects, producción musical avanzada, y explorarás la realidad virtual y aumentada con Unreal Engine y Unity, potenciando tu creatividad y técnica en el mundo digital.

Salidas laborales

'- Diseñador de gráficos y animaciones 3D - Especialista en efectos visuales para cine y televisión - Artista de realidad virtual y aumentada - Modelador y animador en estudios de videojuegos - Editor de vídeo y postproducción digital - Productor musical en estudios de grabación - Experto en creación de contenido multimedia - Consultor en tecnologías digitales emergentes

TEMARIO

MÓDULO 1. TEORÍA DEL ARTE. TÉCNICAS Y MEDIOS ARTÍSTICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL ESTUDIO DE LA HISTORIA

1. El Concepto de Arte y la Creación Artística
2. El Artista y la Clasificación de las Artes
3. Evolución de la Teoría del Arte: De la Antigüedad al siglo XX
4. La Naturaleza de la Obra de Arte
5. Observación y Sensibilidad en el Análisis de la Obra de Arte

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MÉTODOS DE ESTUDIO E HISTORIOGRAFÍA DEL ARTE

1. El método y la crítica artística hasta el siglo XVIII. Los estudios de J.J. Winckelmann
2. El método histórico-crítico y el método positivista
3. El método formalista
4. El método iconográfico o iconológico
5. Los métodos sociológicos y psicológicos
6. El método estructuralista o semiológico

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL LENGUAJE ARTÍSTICO: PINTURA Y ESCULTURA

1. Materiales y Técnicas Escultóricas
2. Materiales y Técnicas Pictóricas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL LENGUAJE ARTÍSTICO: ARQUITECTURA Y OTRAS DISCIPLINAS ARTÍSTICAS

1. Materiales y Técnicas Arquitectónicas
2. Tipos de Edificios
3. Otras Materias y Técnicas Artísticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ESTÉTICA Y TEORÍA DEL ARTE

1. Evolución de la Estética en la Teoría del Arte

MÓDULO 2. 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 3. 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 4. DISEÑO CON AFTER EFFECTS CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A AFTER EFFECTS

1. Introducción al video digital
2. Planificación del trabajo
3. After Effects y otras aplicaciones de Adobe
4. Conceptos básicos de la postproducción

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ÁREA DE TRABAJO DE AFTER EFFECTS

1. Interfaz de After Effects
2. Paneles
3. Activar una herramienta
4. Búsqueda y zoom
5. Ajustes de composición y proyecto
6. Paneles más usados en After Effects
7. Preferencias
8. Ejercicio de creación de espacio de trabajo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROYECTOS Y COMPOSICIONES EN AFTER EFFECTS

1. Crear un proyecto
2. Tipos de proyectos
3. Unidades de tiempo
4. Composiciones
5. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. IMPORTACIÓN DE ARCHIVOS EN AFTER EFFECTS

1. Métodos de importación
2. Formatos compatibles
3. El panel de proyectos
4. Organizar material de archivo

5. Marcadores de posición y Proxy
6. Canal alfa
7. Fotogramas y campos
8. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CAPAS EN AFTER EFFECTS

1. Crear capas
2. Atributos de capa
3. Tipos de capas
4. Trabajar con capas
5. Recortar capas
6. Administrar capas
7. Fusión de capas
8. Estilos de capas
9. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ANIMACIONES EN AFTER EFFECTS

1. Definición y visualización
2. Crear fotogramas clave
3. Editar fotogramas clave
4. Interpolaciones
5. Trazados de movimiento
6. Aceleración y desaceleración
7. Herramienta de posición libre I
8. Herramienta de posición libre II
9. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TEXTO EN AFTER EFFECTS

1. Insertar texto
2. Editar texto
3. Panel Carácter y panel párrafo
4. Animación de texto
5. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DIBUJOS Y MÁSCARAS DE CAPA EN AFTER EFFECTS

1. Herramientas de pintura
2. Tampón de clonar y borrador
3. Animar un trazado
4. Capas de forma
5. Máscaras y Transparencias
6. Animar máscaras
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TRANSPARENCIAS Y EFECTOS EN AFTER EFFECTS

1. Canales alfa y mates

2. Incrustación y croma
3. Aplicación de efectos
4. Tipos de efectos
5. Ajustes preestablecidos
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 10. INTRODUCCIÓN AL ESPACIO TRIDIMENSIONAL EN AFTER EFFECTS

1. Imágenes 3D y capas
2. Desplazar y girar una capa 3D
3. Procesador tridimensional
4. Vistas preestablecidas
5. Cámaras
6. Capas de luz
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 11. PLUGINS, TRATAMIENTO DE AUDIO Y PREVISUALIZACIONES EN AFTER EFFECTS

1. Plugins
2. Audio en After Effects
3. Propiedades y efectos de audio
4. Previsualización I
5. Previsualización II
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 12. EXPORTACIÓN Y GENERACIÓN DE FICHEROS EN AFTER EFFECTS

1. Principios básicos
2. Tipos de exportación
3. Panel Cola de procesamiento
4. Formatos de exportación
5. Ejercicios

MÓDULO 5. PRODUCCIÓN MUSICAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. MÚSICA

1. Historia y evolución
2. La notación musical. TIME. Brújula
3. Estructuras musicales. Conceptos
4. Introducción a la producción musical

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ARQUITECTURA INSTRUMENTAL

1. Instrumentos musicales
2. Formación clásica
3. Formación contemporánea

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTUDIOS DE GRABACIÓN

1. Diseño acústico y operativos
2. Equipo. Analógico. Digital
3. Sistemas de escucha y vigilancia
4. Estudios móviles
5. Uso y mantenimiento de estudio

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GRABACIÓN EN SISTEMAS ANALÓGICOS

1. Teoría
2. Señal analógica
3. CONECTrónica
4. Tablas mezclar
5. Sistema de grabación
6. Periféricos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SISTEMA DE GRABACIÓN DIGITAL

1. Teoría
2. Señal digital
3. CONECTrónica
4. Tablas mezclar
5. Sistema de grabación
6. Periféricos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. SOFTWARE PARA GRABACIÓN MUSICAL

1. MAC / PC
2. Tarjetas de sonido
3. Converter - anterior - sin enchufe
4. Pro Tools. Hardware y software
5. Particularidades
6. Logic Audio, Cubase y Nuendo
7. Otros sistemas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROYECTOS MUSICALES

1. Diseño y organización humana
2. Equipo
3. Análisis y planes de grabación
4. Producción Ejecutiva y Artística
5. Precauciones y consejos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. SEÑAL CAPTURAR. ENTORNO ACÚSTICO

1. Los tipos de habitaciones. Acústico. Elementos acondicionados móviles. Micrófonos
2. Dinámica. Condensador, diafragma, sensibilidad Polar Responder, Responder en frecuencia, impedancia
3. Captación de instrumentos acústicos Viento, Cuerda, percusión ...
4. Cerrar técnica de microfonaía, equipo de música ...
5. Captación de instrumentos eléctricos. Teclados, Guitarras, Amplificadores de Bajo,

Amplificadores Y, Tablets, Instr. Electro, cajas DI, los efectos de pedal

UNIDAD DIDÁCTICA 9. SEÑAL MIXTA

1. Preamp. De entrada, ganancia, impedancia, Phantom, filtros, válvulas vs transistores. Los híbridos con EQ, dinámica canal ...
2. Ecualizadores. Generadores de matices. Tipos de filtros de ecualización
3. Procesador de efectos. Reverb, delay, MultiFX

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ESTÉREO, MEZCLA Y MATERIZACIÓN

1. Analógico. SPLIT. IN-LINE. Híbridos
2. Digital
3. Automatización. Archivo y recuerde
4. Tipos. Estilos
5. Al vinilo, CD, DVD
6. Los Mejores mezclador del mundo
7. Maestra de la producción
8. Fabricación vinilo, cassette, CD, DVD

UNIDAD DIDÁCTICA 11. DE PROCESAMIENTO DE SEÑALES. DINÁMICA

1. Compresores. Limitadores. Expander In, Out, umbral, ratio, intervalo, maquillaje, ataque, release activa
2. Puerto ruido Umbral, rango, ataque, bodega, decaimiento, suelte el gatillo
3. Maximizador

UNIDAD DIDÁCTICA 12. DE PROCESAMIENTO DE SEÑALES. FX

1. Reverb, delay, eco
2. Modulación
3. Armonizadores
4. Efectos creativos

UNIDAD DIDÁCTICA 13. INDUSTRIA, PROMOCIÓN Y PSICOLOGÍA DEL DJ

1. Situación actual
2. Pasos a seguir
3. Promoción
4. Consejos

MÓDULO 6. PRO TOOLS 12

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A PRO TOOLS

1. Presentación del sistema Pro Tools
2. Métodos abreviados de teclado

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA PRO TOOLS

1. Estructuras de carpetas y archivos en Pro Tools
2. Configuración básica del sistema Pro Tools
3. Motor de Reproducción
4. Frecuencia de muestreo y profundidad de bits

UNIDAD DIDÁCTICA 3. VENTANAS Y SESIONES EN PRO TOOLS

1. Ventanas de trabajo en Pro Tools
2. Sesiones de Pro Tools

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PISTAS EN PRO TOOLS

1. Tipos de pistas
2. Controles e indicadores de pista
3. Creación de pistas. Asignación de E/S
4. Pista de Click
5. Configuración del compás y tempo de la sesión
6. Lista de Clips

UNIDAD DIDÁCTICA 5. REPRODUCCIÓN DE AUDIO

1. Inicio y detención de la reproducción
2. Definición de la ubicación de reproducción
3. La ventana Transporte
4. Modos de reproducción

UNIDAD DIDÁCTICA 6. GRABACIÓN DE AUDIO

1. Configuración de una grabación
2. Modos de grabación
3. Activación de pista para grabación
4. Definición de puntos o regiones de pinchar para grabar
5. Deshacer o cancelar una grabación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. GRABACIÓN MIDI

1. Consideraciones generales
2. Asignación de E/S a pistas MIDI
3. Asignación de E/S a pistas de instrumento
4. Grabación de MIDI
5. Edición de MIDI

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EDICIÓN DE AUDIO I: COMANDOS Y HERRAMIENTAS DE EDICIÓN

1. Nociones y comandos básicos de edición
2. Los modos de edición
3. Herramientas de edición
4. Fundidos

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EDICIÓN DE AUDIO II: ORGANIZACIÓN DEL AUDIO

1. Reglas de Tiempo, Tempo, Compás, Clave y Acordes
2. El uso de Marcadores
3. Bucles y Grupo de clips

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EDICIÓN DE AUDIO III: PROCESAMIENTO DE ARCHIVOS DE AUDIO

1. Módulos AudioSuiteComprensión y expansión de tiempo con Elastic Audio
2. La ventana Operaciones de Eventos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. MEZCLAS Y MASTERING

1. Los flujos de señal en los distintos tipos de pista
2. Inserciones y envíos de pista
3. Módulos adicionalesAutomatización. Nociones básicas
4. La mezcla final
5. La masterización
6. El comando Realizar Bounce a Disco

MÓDULO 7. 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 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 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

