

Curso Universitario

SCI-Environment en Arte para Realidad Virtual



Curso Universitario SCI-Environment en Arte para Realidad Virtual

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/disenio/curso-universitario/sci-environment-arte-realidad-virtual

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01 Presentación

La industria del videojuego que emplea la tecnología de Realidad Virtual ha sufrido un boom de usuarios en los últimos años. Steam reveló en 2020 que las ventas de videojuegos VR aumentaron un 32% en comparación con el año anterior. Unas cifras que han ido aumentando en estos últimos años. Este sector en auge es una gran oportunidad para los diseñadores artísticos, que deben tener un dossier profesional para acceder a los grandes estudios. Esta enseñanza con un equipo docente especializado, una metodología 100% online y una biblioteca con contenido interactivo permite al alumnado realizar un Sci-Fi Environment completo y de gran calidad.



“

Los gamers buscan sumergirse en universos cada vez más realistas. Enséñale tu mejor Sci-Fi Environment a los grandes estudios y conquíсталos”

El Curso Universitario en SCI-Environment en Arte para Realidad Virtual ofrece a los diseñadores artísticos la preparación esencial para crear escenarios y espacios tridimensionales de un gran nivel. Esto les permitirá avanzar en su carrera profesional en una industria en alza.

Esta enseñanza será impartida por un equipo docente con experiencia en proyectos de Realidad Virtual y con una formación en diseño gráfico y creación de videojuegos, que facilitarán al alumnado las herramientas necesarias para poder confeccionar assets de calidad y un SCI-Fi Environment al nivel de los grandes diseñadores del sector.

Este programa con un contenido basado en casos eminentemente prácticos permitirá optimizar los flujos de trabajo del diseñador gráfico y discriminar aquellos puntos de diseño donde deba invertir mayor o menor tiempo. Todo ello para que el resultado final sea profesional y acorde con las exigencias del sector de los videojuegos VR.

La metodología exclusivamente online de este Curso Universitario que ofrece TECH supone una oportunidad para el profesional que desee compaginar su ámbito laboral con el aprendizaje. Además, los vídeos resúmenes, las lecturas complementarias y el sistema *Relearning* facilitarán la consolidación de conocimientos.

Este **Curso Universitario en SCI-Environment en Arte para Realidad Virtual** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Arte para Realidad Virtual
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Tus creaciones artísticas son fantásticas, ahora solo falta que presentes un dossier excelente gracias al aprendizaje en este Curso Universitario"

“

Sube un peldaño más en tu carrera profesional en el campo del diseño para videojuegos VR, gracias a este Curso Universitario”

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá a los profesionales un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual los profesionales deberán tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se les planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Implementa tus creaciones en Unity como un auténtico profesional del diseño gráfico. Matricúlate en este Curso Universitario.

Crea diseños gráficos de principio a fin con este Curso Universitario. Un equipo docente especializado te acompañará.



02 Objetivos

Gracias a este Curso Universitario en SCI-Environment en Arte para Realidad Virtual, los diseñadores gráficos serán capaces de afrontar con profesionalidad la realización de un *Environment* de manera eficiente durante todo el proceso creativo hasta su conclusión. Además, el alumnado sabrá identificar las mejores herramientas aplicar en función del diseño que se quiera obtener y conocerá los programas que debe emplear para ello. A lo largo de esta enseñanza, el equipo docente mostrará los recursos más útiles para obtener un proyecto real de modelado y de alta calidad.



“

Sé capaz de seleccionar correctamente los programas que se ajustan más a tu Pipeline”



Objetivos generales

- ◆ Entender las ventajas y restricciones que proporciona la Realidad Virtual
- ◆ Desarrollar un modelado *hard surface* de calidad
- ◆ Crear un modelado orgánico de calidad
- ◆ Entender los fundamentos de la retopología
- ◆ Entender los fundamentos de las UVs
- ◆ Dominar el bakeado en *Substance Painter*
- ◆ Manejar las capas de forma experta
- ◆ Poder crear un *dossier* y presentar trabajos a nivel profesional, con la más alta calidad
- ◆ Tomar una decisión consciente de qué programas se ajustan más a su *Pipeline*





Objetivos específicos

- ◆ Asentar los conocimientos adquiridos
- ◆ Entender la utilidad de todos los *tips* aplicados a un proyecto real
- ◆ Tomar una decisión consciente de que programas se ajustan más a tu *Pipeline*
- ◆ Tener un trabajo de calidad profesional en tu *dossier*
- ◆ Analizar y asimilar desde principio a fin un *Environment*

“

La biblioteca de recursos multimedia te facilitará el aprendizaje y la consolidación de conocimientos en este Curso Universitario”

03

Dirección del curso

El equipo especializado que imparte este programa ha sido seleccionado cuidadosamente por TECH para poder garantizar al alumnado una enseñanza de calidad y que se ajusta al sector de los videojuegos basado en la tecnología de Realidad Virtual. Para ello, esta enseñanza cuenta con un profesorado con amplios conocimientos en las herramientas de diseño gráfico y creación de videojuegos utilizados en el sector. Su saber y su experiencia serán de gran ayuda al profesional gráfico que busque el progreso en su carrera laboral.



“

La experiencia del equipo docente en proyectos de videojuegos de Realidad Virtual te será de gran ayuda en este Curso Universitario”

Dirección



D. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- Artista sénior de entornos y elementos y consultor 3D en The Glimpse Group VR
- Diseñador de modelos 3D y artista de texturas para INMO-REALITY
- Artista de Props y entornos para juegos de PS4 en Rascal Revolt
- Graduado en Bellas Artes por la UPV
- Especialista en Técnicas Gráficas por la Universidad del País Vasco
- Máster en Escultura y Modelado Digital por la Voxel School de Madrid
- Máster en Arte y Diseño para Videojuegos por U-Tad University de Madrid



04

Estructura y contenido

El temario de esta enseñanza recorrerá, durante las seis semanas de duración, el proceso creativo y de ejecución de un SCI-Fi Environment profesional. Los diseñadores gráficos que deseen aplicar todo su conocimiento artístico tendrán la oportunidad de hacerlo gracias a los casos prácticos que encontrarán en cada uno de los apartados del módulo que conforma el plan de estudio de esta titulación. Con el método *Relearning* y el contenido extra multimedia, el alumnado, al finalizar esta enseñanza, será capaz de afrontar con garantías cualquier proyecto en el campo de los videojuegos con Realidad Virtual.



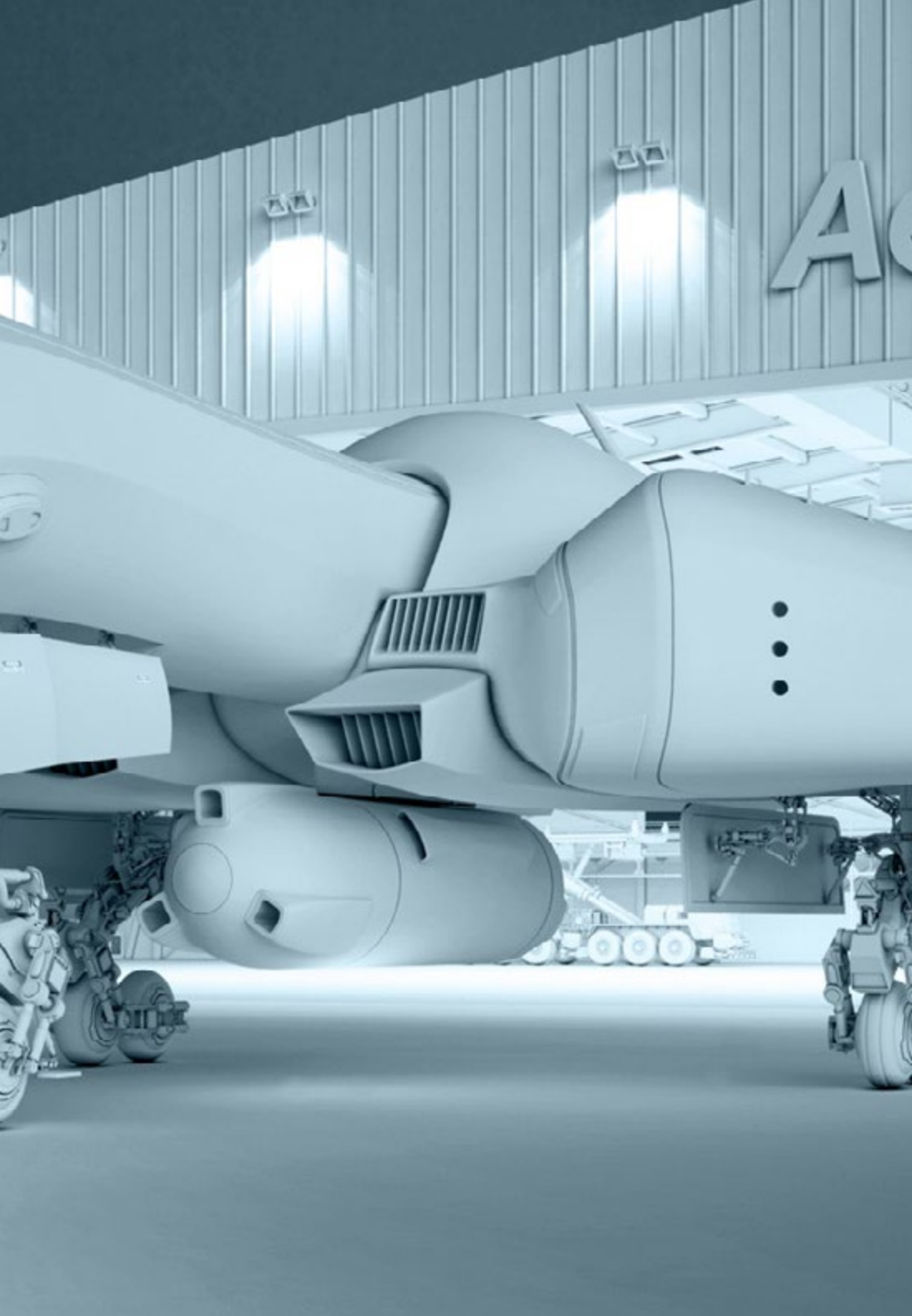
“

El texturizado y modelado de los distintos elementos de tu diseño brillarán tras cursar este programa”

Módulo 1. Sci-Fi Environment

- 1.1. *Sci-Fi Concept* y planificación
 - 1.1.1. Referencias
 - 1.1.2. Planificación
 - 1.1.3. *Blockout*
- 1.2. Implementación en Unity
 - 1.2.1. Importando el *Blockout* y verificando escala
 - 1.2.2. *Skybox*
 - 1.2.3. Archivos y materiales preliminares
- 1.3. Módulos 1: Suelos
 - 1.3.1. Modelado modular *High to Low*
 - 1.3.2. UVs y Bakeado
 - 1.3.3. Texturizado
- 1.4. Módulos 2: Paredes
 - 1.4.1. Modelado modular *High to Low*
 - 1.4.2. UVs y Bakeado
 - 1.4.3. Texturizado
- 1.5. Módulos 3: Techos
 - 1.5.1. Modelado modular *High to Low*
 - 1.5.2. Retopo, UVs y Bakeado
 - 1.5.3. Texturizado
- 1.6. Módulos 4: Extras (tuberías, barandillas, etc.)
 - 1.6.1. Modelado modular *High to Low*
 - 1.6.2. UVs y Bakeado
 - 1.6.3. Texturizado





- 1.7. *Hero Asset 1: Puertas mecánicas*
 - 1.7.1. Modelado modular *High to Low*
 - 1.7.2. Retopo, UVs y Bakeado
 - 1.7.3. Texturizado
- 1.8. *Hero Asset 2: Cámara de hibernación*
 - 1.8.1. Modelado modular *High to Low*
 - 1.8.2. Retopo, UVs y Bakeado
 - 1.8.3. Texturizado
- 1.9. En Unity
 - 1.9.1. Importación de las texturas
 - 1.9.2. Aplicación de materiales
 - 1.9.3. Iluminación de la escena
- 1.10. Finalizando el Proyecto
 - 1.10.1. Visualización en Vr
 - 1.10.2. *Prefab* y Exportación
 - 1.10.3. Conclusiones



*El resultado de tus creaciones
reflejará el nivel experto que posees.
Perfecciona tus habilidades con este
Curso Universitario”*

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

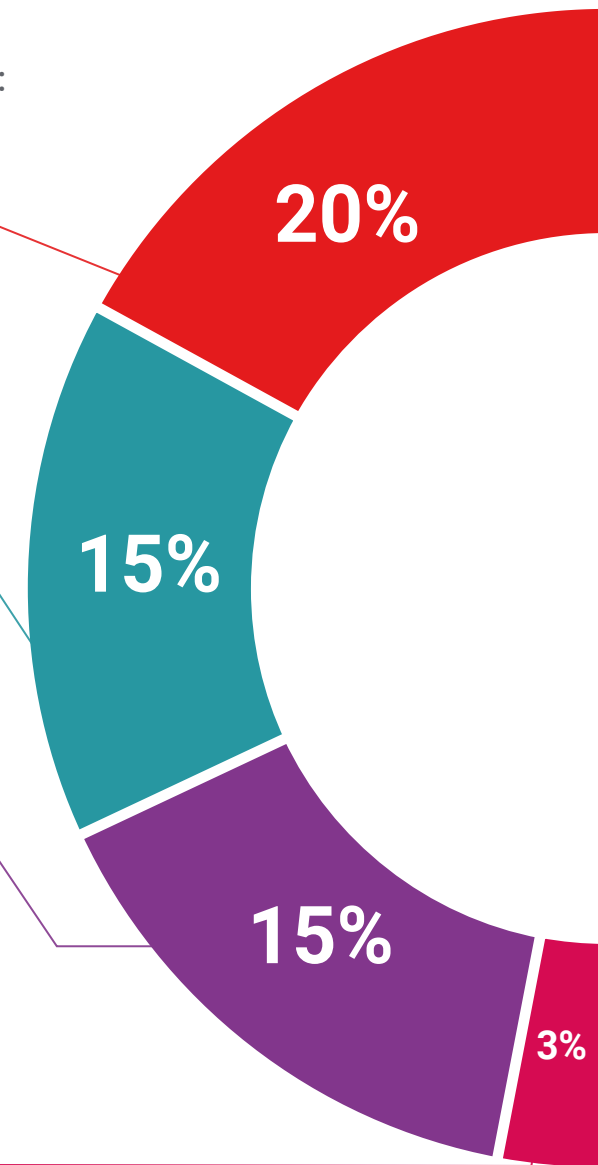
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

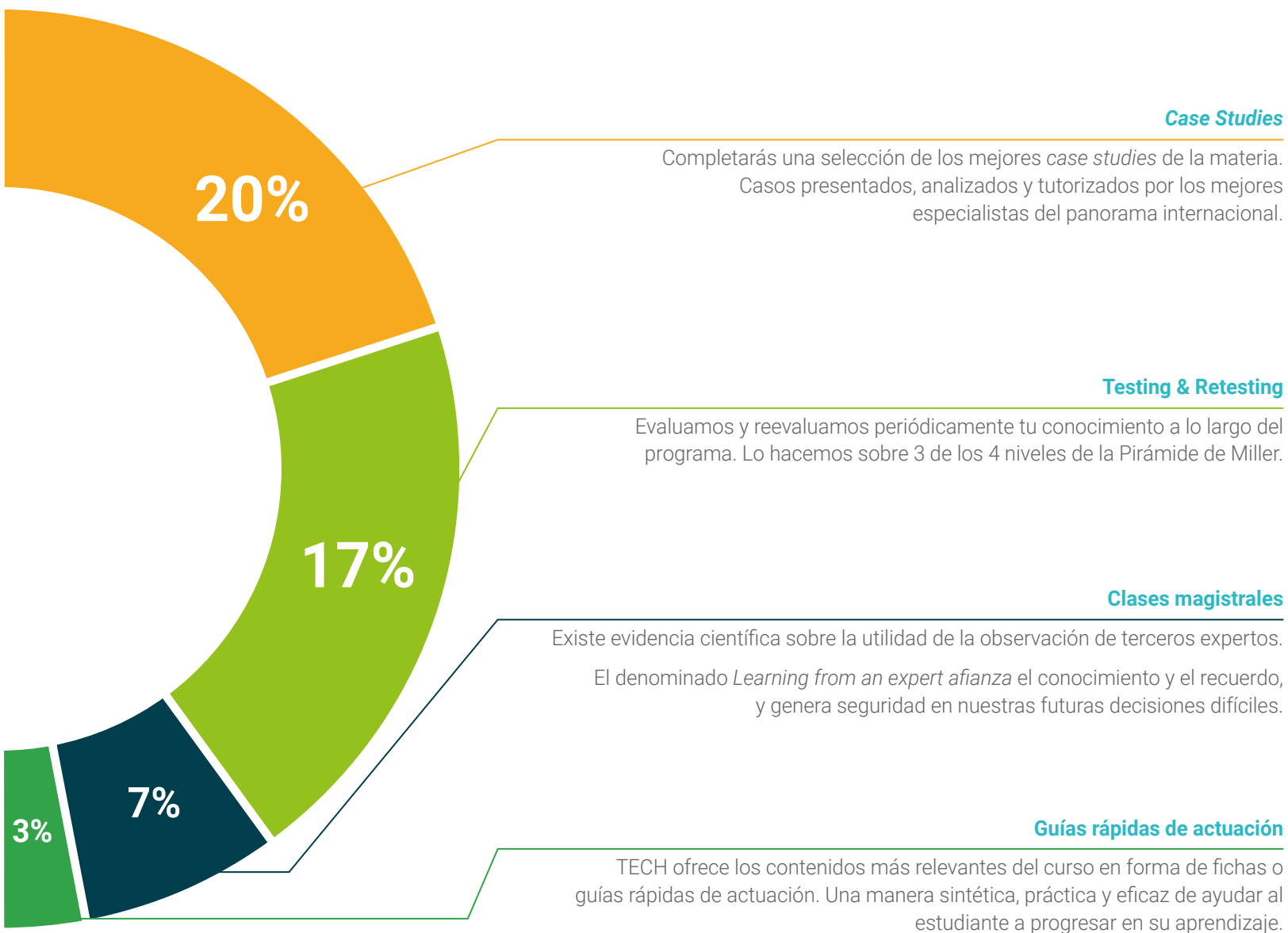
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

Titulación

El Curso Universitario en SCI-Environment en Arte para Realidad Virtual garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

El programa del **Curso Universitario en SCI-Environment en Arte para Realidad Virtual** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Curso Universitario en SCI-Environment en Arte para Realidad Virtual**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario SCI-Environment en Arte para Realidad Virtual

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

SCI-Environment en Arte para Realidad Virtual