

Curso Universitario

Creación de Entornos Orgánicos en Unreal Engine



Curso Universitario Creación de Entornos Orgánicos en Unreal Engine

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

Acceso web: www.techtute.com/informatica/curso-universitario/creacion-entornos-organicos-unreal-engine

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01 Presentación

Mundos infinitos, mundos realistas e inimaginables son las extensas posibilidades de creación que permite el motor de videojuegos *Unreal Engine*. Controlar y dominar todas las herramientas que llevan a crear entornos orgánicos de primer nivel debe ser uno de los objetivos principales de todo profesional que desee prosperar en este sector en alza. Por eso, TECH ha creado esta titulación 100% online, que conduce al alumnado a un aprendizaje intensivo sobre este software y la creación de proyectos a través de las herramientas para creación de atmósferas, espacios vegetales, texturizados y modelados de gran calidad. Todo, además, mediante recursos pedagógicos innovadores a los que podrá acceder las 24 horas del día, desde cualquier dispositivo electrónico con conexión a internet.



“

*Un Curso Universitario 100% que te
llevará a dominar la Creación de Entornos
Orgánicos en uno de los mejores motores
de videojuegos actuales”*

La Industria *Gaming* alcanza imparables cifras de jugadores y facturación para los propios estudios creadores de los títulos que generan un mayor impacto. Un sector en auge que reclama perfiles cada vez más especializados y que dominen a la perfección los principales softwares para el diseño de los proyectos más avanzados.

En este contexto, las infinitas posibilidades, el alto nivel de realismo o la potencia de render son solo algunas de las propiedades que caracteriza a *Unreal Engine*. Uno de los mejores motores de videojuego que sin duda debe controlar todo aquel que desee prosperar en el sector. Por esta razón, TECH ha creado este Curso Universitario Creación de Entornos Orgánicos en Unreal Engine en formato exclusivamente online.

Se trata de un programa intensivo de 180 horas lectivas, donde el egresado obtendrá la información más valiosa para poder dominar todos y cada uno de los elementos que le permitan crear modelados perfectos, una texturización impecable y unos acabados hiperrealistas. Con todo ello, conseguirá elevar sus capacidades y habilidades técnicas para la creación de espacios de primer nivel y presentar sus trabajos a los estudios más punteros.

Para alcanzar dicha meta, el alumnado dispone de vídeo resúmenes de cada tema, vídeos *in focus*, esquemas, lecturas y simulaciones de casos de estudio que le permitirá adquirir un aprendizaje eficaz. Asimismo, con el sistema *Relearning*, empleado por esta institución disminuirá las largas horas de estudio tan frecuentes en otras metodologías de enseñanza.

Sin duda, una oportunidad única de progresar mediante un Curso Universitario flexible al que poder acceder cuando y donde desee. Y es que tan solo necesita de un dispositivo electrónico con conexión a internet para poder visualizar el temario de este programa. En definitiva, una opción que se sitúa a la vanguardia académica. Además, se ha agregado una *Masterclass* exclusiva y suplementaria, que ha sido cuidadosamente diseñada para mejorar el proceso de aprendizaje y será dirigida por un destacado Director Invitado Internacional, especializado en Modelado 3D.

Este **Curso Universitario en Creación de Entornos Orgánicos en Unreal Engine** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Creación de Entornos Orgánicos en Unreal Engine
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información vanguardista y 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



¿Buscas una especialización de calidad superior? TECH te ofrece la oportunidad de participar en una Masterclass adicional, desarrollada por un reconocido experto internacional en el área del Modelado 3D”

“

Una opción académica que te da la flexibilidad que necesitas para cursar una titulación de calidad avanzar profesionalmente en la Industria gaming”

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 al profesional 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 el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Profundiza cuando lo desees en las técnicas de modelado para que profiles el esculpido de los elementos rocosos que configuran tu escenario orgánico”

Sé el próximo creador de títulos tan destacados como Fornite, Unreal Tournament y Gears of War gracias a este Curso Universitario”



02

Objetivos

La meta de este Curso Universitario es conseguir que el alumnado obtenga un aprendizaje avanzado que le permita desenvolverse con éxito en la creación de Entornos Orgánicos en Unreal Engine. De esta manera, a lo largo de las 180 horas lectivas podrá perfeccionar las técnicas empleadas en el modelado, así como las herramientas para la creación de atmósferas, la iluminación y la culminación con el renderizado más óptimo. Un proceso, donde tendrá la tutorización de un excelente equipo especializado en esta área.



“

Potencia tus habilidades técnicas para el modelado y texturizado de los elementos que configuran tu Entorno Orgánico gracias a los recursos didácticos facilitados en este programa”



Objetivos generales

- ♦ Dominar la retopología, uvs y texturizado para perfeccionar los modelos creados
- ♦ Crear un flujo de trabajo óptimo y dinámico con el que trabajar de manera más eficiente el modelado 3D
- ♦ Tener las aptitudes y conocimientos más demandados en la industria 3D para poder optar a los mejores puestos de trabajo

“

Aprende a como implementar con éxito tus propios diseños escaneados con esta titulación universitaria 100% online y triunfa en la industria gaming”





Objetivos específicos

- ♦ Estudiar la funcionalidad del software y la configuración del proyecto
- ♦ Ahondar en el estudio de PST y el *storytelling* de la escena para lograr un buen diseño para nuestro *environment*
- ♦ Conocer las diferentes técnicas de modelado de terrenos y de elementos orgánicos, además de la implementación de nuestros propios modelos escaneados
- ♦ Profundizar en el sistema de creación de vegetación y cómo controlarlo a la perfección en Unreal Engine
- ♦ Crear diferentes tipos de texturizado de las piezas del proyecto, así como el *shading* y materiales con sus correspondientes configuraciones
- ♦ Desarrollar los conocimientos sobre los distintos tipos de luces, atmósferas, partículas y niebla, cómo colocar diferentes tipos de cámaras y sacar capturas para tener nuestra composición de diferentes formas

03

Dirección del curso

TECH mantiene el compromiso de ofrecer a todo el alumnado una enseñanza de primer nivel. Por eso, efectúa un proceso de selección donde prima el excelente bagaje profesional y la calidad humana de los docentes. Así, el alumnado que curse esta titulación tendrá la garantía de acceder a un temario avanzado impartido por auténticos especialistas en Diseño 3D y Animación de videojuegos. Además, cualquier duda que tenga sobre el contenido de la materia de este Curso Universitario podrá resolverlo con los mejores expertos.



“

*Destacados diseñadores de videojuegos
serán los responsables de ofrecerte el
aprendizaje más avanzado en Entornos
Orgánicos en Unreal Engine”*

Director Invitado Internacional

Joshua Singh es un destacado profesional con más de 20 años de experiencia en la industria de los **videojuegos**, reconocido internacionalmente por sus habilidades en **dirección de arte y desarrollo visual**. Con una sólida capacitación en **software** como **Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter** y **Adobe Photoshop**, ha dejado una huella significativa en el campo del **diseño de juegos**. Además, su experiencia abarca el **desarrollo visual** tanto en **2D** como en **3D**, y se distingue por su capacidad para resolver problemas de manera colaborativa y reflexiva en **entornos de producción**.

Asimismo, como **Director de Arte** en **Marvel Entertainment**, ha colaborado y guiado a equipos de élite de artistas, garantizando que las obras cumplan con los estándares de calidad requeridos. También se ha desempeñado como **Artista de Personajes Principales** en **Proletariat Inc.**, donde ha creado un ambiente seguro para su equipo y ha sido responsable de todos los activos de personajes en **videojuegos**.

Con una destacada trayectoria, que incluye **roles de liderazgo** en empresas como **Wildlife Studios** y **Wavedash Games**, Joshua Singh ha sido un defensor del **desarrollo artístico** y un mentor para muchos en la industria. Sin olvidar su paso por grandes y reconocidas compañías, como **Blizzard Entertainment** y **Riot Games**, en las que ha trabajado como **Artista de Personajes Sénior**. Y, entre sus proyectos más relevantes, sobresale su participación en **videojuegos** de enorme éxito, entre ellos **Marvel's Spider-Man 2**, **League of Legends** y **Overwatch**.

Así, su habilidad para unificar la visión de **Producto, Ingeniería y Arte** ha sido fundamental para el éxito de numerosos proyectos. Más allá de su trabajo en la industria, ha compartido su experiencia como instructor en la prestigiosa **Gnomon School of VFX** y ha sido presentador en eventos de renombre como el **Tribeca Games Festival** y la **Cumbre ZBrush**.



D. Singh, Joshua

- Director de Arte en Marvel Entertainment, California, Estados Unidos
- Artista de Personajes Principales en Proletariat Inc.
- Director de Arte en Wildlife Studios
- Director de Arte en Wavedash Games
- Artista de Personajes Sénior en Riot Games
- Artista de Personajes Sénior en Blizzard Entertainment
- Artista en Iron Lore Entertainment
- Artista 3D en Sensory Sweep Studios
- Artista Sénior en Wahoo Studios/Ninja Bee
- Estudios Generales por la Universidad Estatal de Dixie
- Título en Diseño Gráfico por el Colegio Técnico Eagle Gate



*Gracias a TECH podrás
aprender con los mejores
profesionales del mundo"*

Dirección



Dña. Gómez Sanz, Carla

- Concept Artist, Modelador 3D y Shading en Timeless Games Inc
- Consultora de diseño de viñetas y animaciones para propuestas comerciales en multinacionales españolas
Especialista 3D en Blue Pixel 3D
- Técnico Superior en Animación 3D, Videojuegos y Entornos Interactivos en CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
- Máster y Bachelor Degree en Arte 3D, Animación y Efectos Visuales para Videojuegos y Cine en CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido



04

Estructura y contenido

El plan de estudios de este Curso Universitario ha sido confeccionado por especialistas versados en la Creación de Entornos mediante el motor de videojuegos Unreal Engine. De esta manera, el egresado profundizará desde la configuración del software, el diseño de la escena, el storytelling, hasta las técnicas más sofisticadas para la texturización, iluminación y renderizado. Todo, además complementado por una extensa biblioteca virtual disponible las 24 horas del día, los 7 días de la semana.

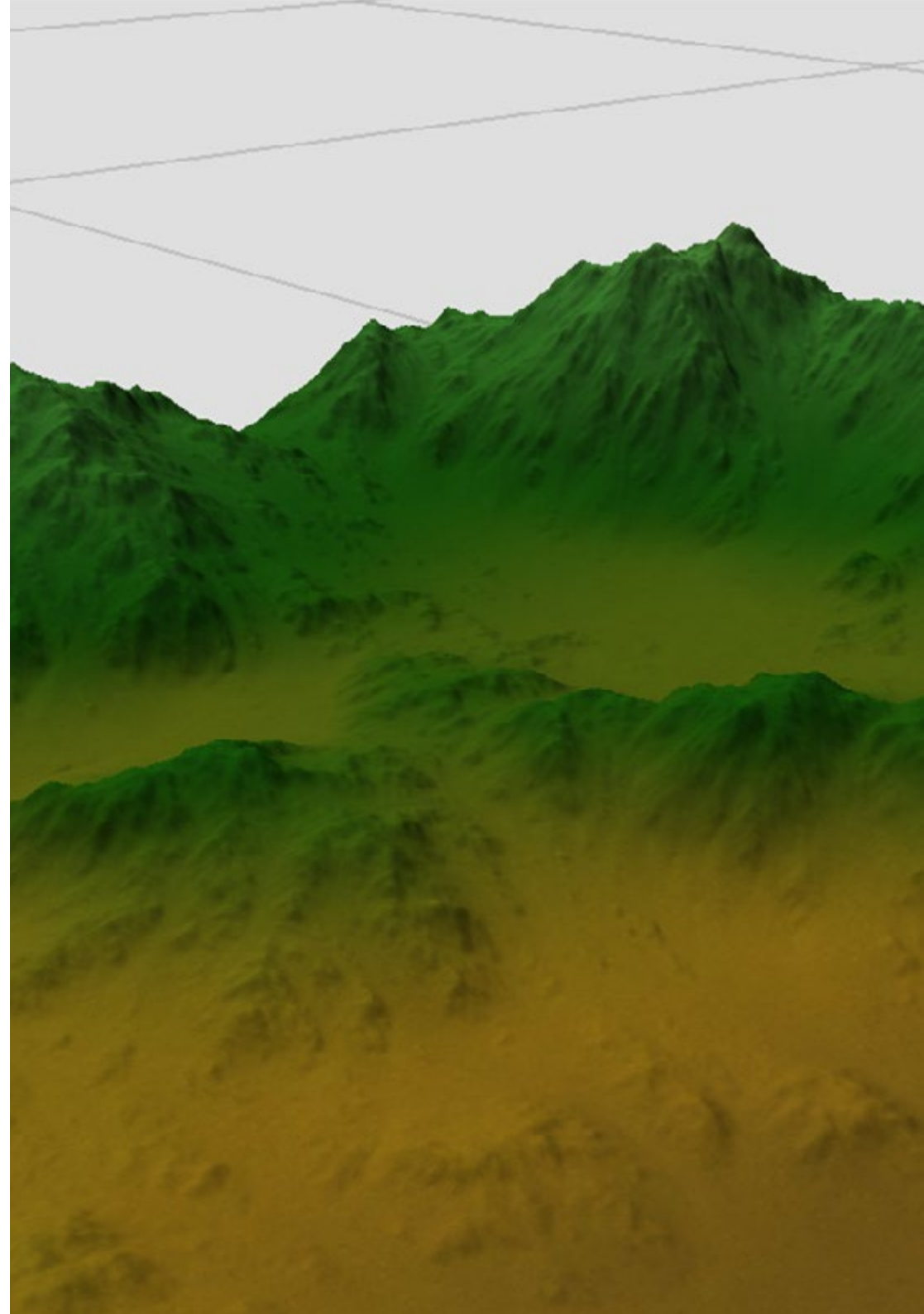


“

Píldoras multimedia, lecturas y casos de estudio conforman la biblioteca virtual a la que tendrás acceso cuando y donde desees. Inscríbete ya”

Módulo 1. Creación de entornos orgánicos en Unreal Engine

- 1.1. Configuración de Unreal Engine y organización del proyecto
 - 1.1.1. Interfaz y configuración
 - 1.1.2. Organización de carpetas
 - 1.1.3. Búsqueda de ideas y referencias
- 1.2. *Blocking* de un entorno en *Unreal Engine*
 - 1.2.1. PST: elementos primarios, secundarios y terciarios
 - 1.2.2. Diseño de la escena
 - 1.2.3. *Storytelling*
- 1.3. Modelado del terreno: *Unreal Engine* y Maya
 - 1.3.1. *Unreal Terrain*
 - 1.3.2. Esculpido del terreno
 - 1.3.3. *Heightmaps*: Maya
- 1.4. Técnicas de modelado
 - 1.4.1. Esculpido de rocas
 - 1.4.2. Pinceles para rocas
 - 1.4.3. Acantilados y optimización
- 1.5. Creación de vegetación
 - 1.5.1. *Speedtree* software
 - 1.5.2. Vegetación *Low Poly*
 - 1.5.3. *Unreal's foliage system*
- 1.6. Texturizado en *Substance Painter* y Mari
 - 1.6.1. Terreno estilizado
 - 1.6.2. Texturizado hiperrealista
 - 1.6.3. Consejos y directrices
- 1.7. Fotogrametría
 - 1.7.1. Librería de Megascan
 - 1.7.2. *Agisoft Metashape software*
 - 1.7.3. Optimización del modelo



- 1.8. *Shading* y materiales en *Unreal Engine*
 - 1.8.1. *Blending* de texturas
 - 1.8.2. Configuración de materiales
 - 1.8.3. Retoques finales
- 1.9. Lighting y postproducción de nuestro entorno en *Unreal Engine*
 - 1.9.1. Look de la escena
 - 1.9.2. Tipos de luces y atmósferas
 - 1.9.3. Partículas y niebla
- 1.10. Render cinematográfico
 - 1.10.1. Técnicas de las cámaras
 - 1.10.1. Captura de video y pantalla
 - 1.10.1. Presentación y acabado final



Dominarás con esta titulación los procesos para el texturizado en Substance Painter y Mari

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

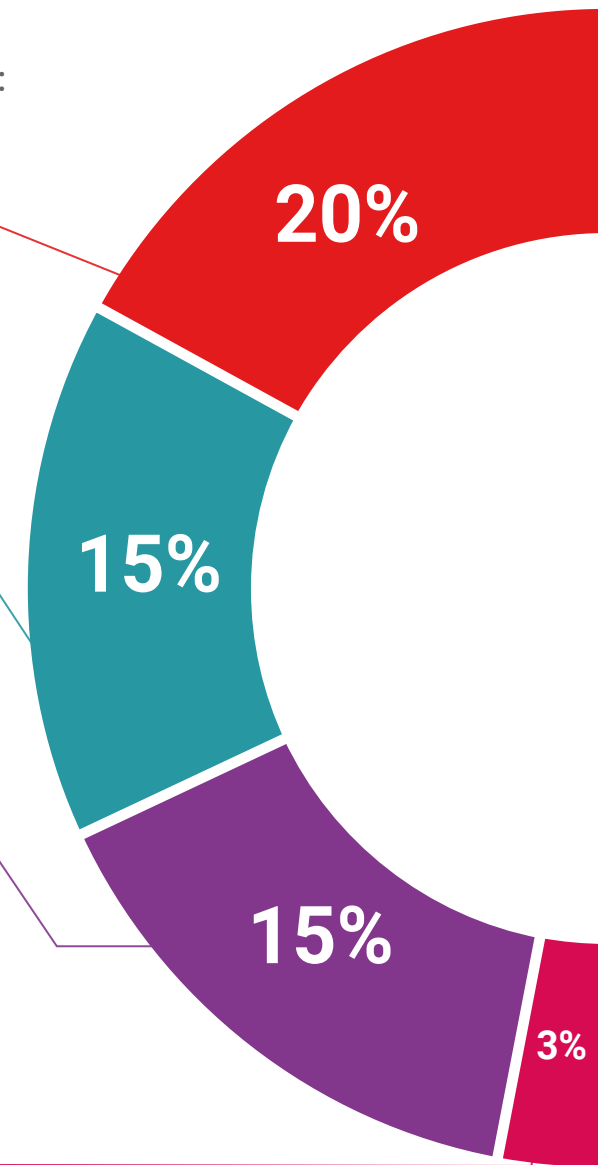
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

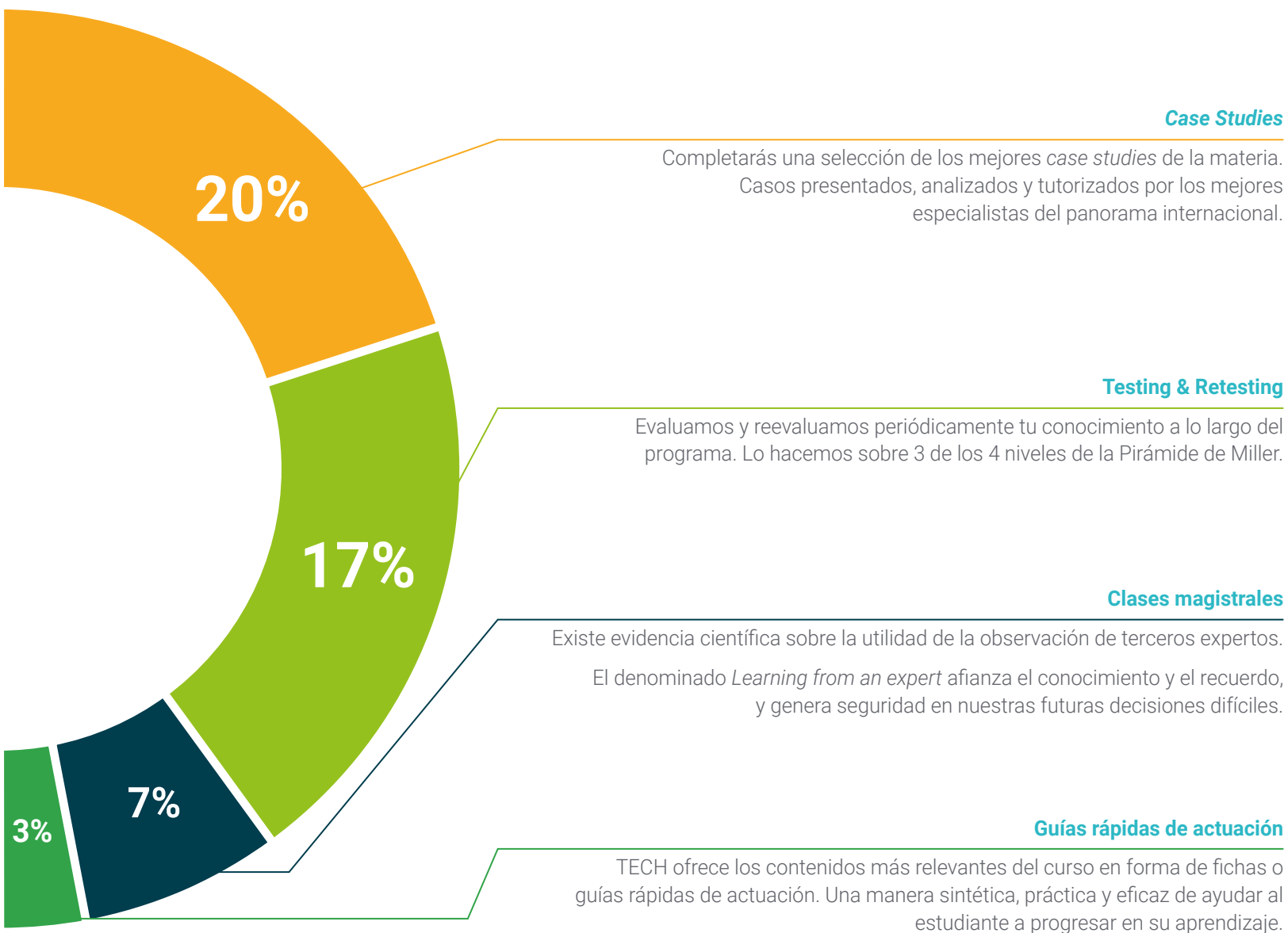
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





06

Titulación

El Curso Universitario en Creación de Entornos Orgánicos en Unreal Engine 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 Creación de Entornos Orgánicos en Unreal Engine** 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 Creación de Entornos Orgánicos en Unreal Engine**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Creación de Entornos Orgánicos en Unreal Engine

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

Curso Universitario

Creación de Entornos Orgánicos en Unreal Engine