Capacitación Práctica
Animación 3D y Realidad Virtual

tech universidad FUNDEPOS

tech universidad FUNDEPOS

Capacitación Práctica

Animación 3D y Realidad Virtual

Índice

01
Introducción
pág. 4

02
¿Por qué cursar esta Capacitación Práctica?
pág. 6

03
Objetivos
pág. 8

04
Planificación de la enseñanza
pág. 10

05
¿Dónde puedo hacer la Capacitación Práctica?
pág. 12

06
Condiciones generales
pág. 14

07
Titulación
pág. 16

01

Introducción

La realidad virtual es una disciplina que ha alcanzado una notoria relevancia en la industria del *Gaming* a lo largo de los últimos años. Así, los usuarios disfrutan y consumen cada vez más las obras basadas en una experiencia inmersiva y verosímil, por lo que numerosas compañías desarrolladoras están apostando por crear este tipo de videojuegos. Ante este panorama, los expertos en diseño, programación y animación tridimensional son muy requeridos por las prestigiosas empresas de este sector. Por esto, TECH Universidad FUNDEPOS ha creado este programa que permitirá al alumno ampliar sus competencias profesionales en este campo a través de una experiencia práctica de 3 semanas en un excelente estudio de videojuegos, con el fin de impulsar su crecimiento en esta área.

> *Mediante esta Capacitación Práctica, manejarás los actualizados métodos de Rigging Facial que dotan de realismo a los personajes tridimensionales presentes en los videojuegos más populares del mercado"*

La creciente exigencia del público y la abundancia de videojuegos existentes en el mercado ha propiciado que las compañías desarrolladoras deban ofrecer productos distinguidos y novedosos para sus usuarios. En este sentido, muchas de ellas están centrando sus esfuerzos en incorporarse al mundo de la realidad virtual, con el objetivo de atraer al *Gamer* a través de una experiencia sensorial en primera persona. Para crear de una forma efectiva estos proyectos, es estrictamente necesario disponer de expertos altamente cualificados en el diseño y la animación 3D, capaces de generar entornos inmersivos de excelsa calidad. Dada esta situación, y para favorecer la incursión profesional de su alumnado en este novedoso escenario de la industria del videojuego, TECH Universidad FUNDEPOS ha creado este programa. 100% práctico.

Durante 3 intensivas semanas, el alumno se adentrará en una prestigiosa empresa de videojuegos para conocer, en primera persona, los entresijos de la Animación 3D y Realidad Virtual. En este periodo de tiempo, adoptará las técnicas más actualizadas para el manejo de los softwares que permiten el modelado de objetos, personajes y la creación de entornos virtuales. De este modo, dominará los procedimientos requeridos para crear modelos *Low Poly* y *High Poly* en Unity o manejará los métodos vanguardistas de *Rigging* Facial, que dotan de plena verosimilitud a los protagonistas de una obra.

Además, durante su fase práctica, el profesional estará acompañado por un tutor designado específicamente, que será el principal responsable de garantizar que su aprendizaje satisfaga por completo sus necesidades y sus expectativas. Por todo ello, esta experiencia le brindará un conocimiento muy valorado en el mercado profesional, algo que resulta imprescindible si se busca avanzar en el sector de la industria *Gaming*.

02

¿Por qué cursar esta Capacitación Práctica?

En el ámbito del diseño y la programación tridimensional para videojuegos, es un requisito indispensable dominar las novedosas técnicas y las herramientas orientadas a la creación de personajes, objetos y entornos, así como los procedimientos para llevarlas a la práctica adecuadamente. Por ello, TECH Universidad FUNDEPOS ha creado este programa, que permitirá al alumno adentrarse durante 3 semanas en una empresa de la industria del *Gaming* para aplicar, en un entorno real, todas estas innovaciones. Así, rodeado de los mejores expertos en Animación 3D y Realidad Virtual, adquirirá valiosas competencias aplicables en su vida profesional.

> *TECH Universidad FUNDEPOS te otorga una oportunidad inimaginable de adentrarte durante 120 horas en una prestigiosa compañía de la industria del videojuego, para dominar las técnicas y las herramientas más vanguardistas en Animación 3D y Realidad Virtual"*

1. Actualizarse a partir de la última tecnología disponible

El área de la Animación 3D y Realidad Virtual ha experimentado una gran revolución en los últimos años a causa del surgimiento de novedosos softwares, herramientas y técnicas que optimizan el proceso de desarrollo de videojuegos. Ante esto, TECH Universidad FUNDEPOS ha creado este programa, que permitirá al especialista manejar todos estos avances de un modo completamente práctico.

2. Profundizar a partir de la experiencia de los mejores especialistas

El extenso equipo de profesionales que acompañará al alumno durante su fase práctica es un aval de la excelente calidad que posee este programa. Con un tutor particular, el experto dominará las estrategias creativas y las técnicas más actualizadas en Animación 3D y Realidad Virtual para potenciar significativamente su metodología de trabajo diaria.

3. Adentrarse en empresas de primer nivel

TECH Universidad FUNDEPOS selecciona minuciosamente todos los centros disponibles para las Capacitaciones Prácticas. Gracias a ello, el especialista tendrá garantizado el acceso a una compañía de prestigio en el ámbito de la Animación 3D y Realidad Virtual. De esta manera, podrá comprobar el día a día de un área de trabajo exigente, rigurosa y exhaustiva, aplicando siempre las técnicas y las herramientas más actualizadas en su día a día.

4. Llevar lo adquirido a la práctica diaria desde el primer momento

El mercado académico se caracteriza por poseer un extenso número de programas pedagógicos cuyos contenidos ofrecidos carecen de utilidad real en el entorno de trabajo. Por ello, TECH Universidad FUNDEPOS ha creado este pionero modelo de aprendizaje, que permitirá al alumno asimilar las últimas tendencias en Animación 3D y Realidad Virtual de un modo exclusivamente práctico, adentrándose en una prestigiosa empresa del mundo del videojuego.

5. Expandir las fronteras del conocimiento

TECH Universidad FUNDEPOS ofrece las posibilidades de realizar esta Capacitación Práctica en centros de envergadura internacional. De esta forma, el especialista podrá expandir sus fronteras y ponerse al día con los mejores profesionales que ejercen en empresas desarrolladoras de videojuegos de primera categoría y en diferentes continentes. Una oportunidad única que solo TECH Universidad FUNDEPOS podría ofrecer.

Tendrás una inmersión práctica total en el centro que tú mismo elijas”

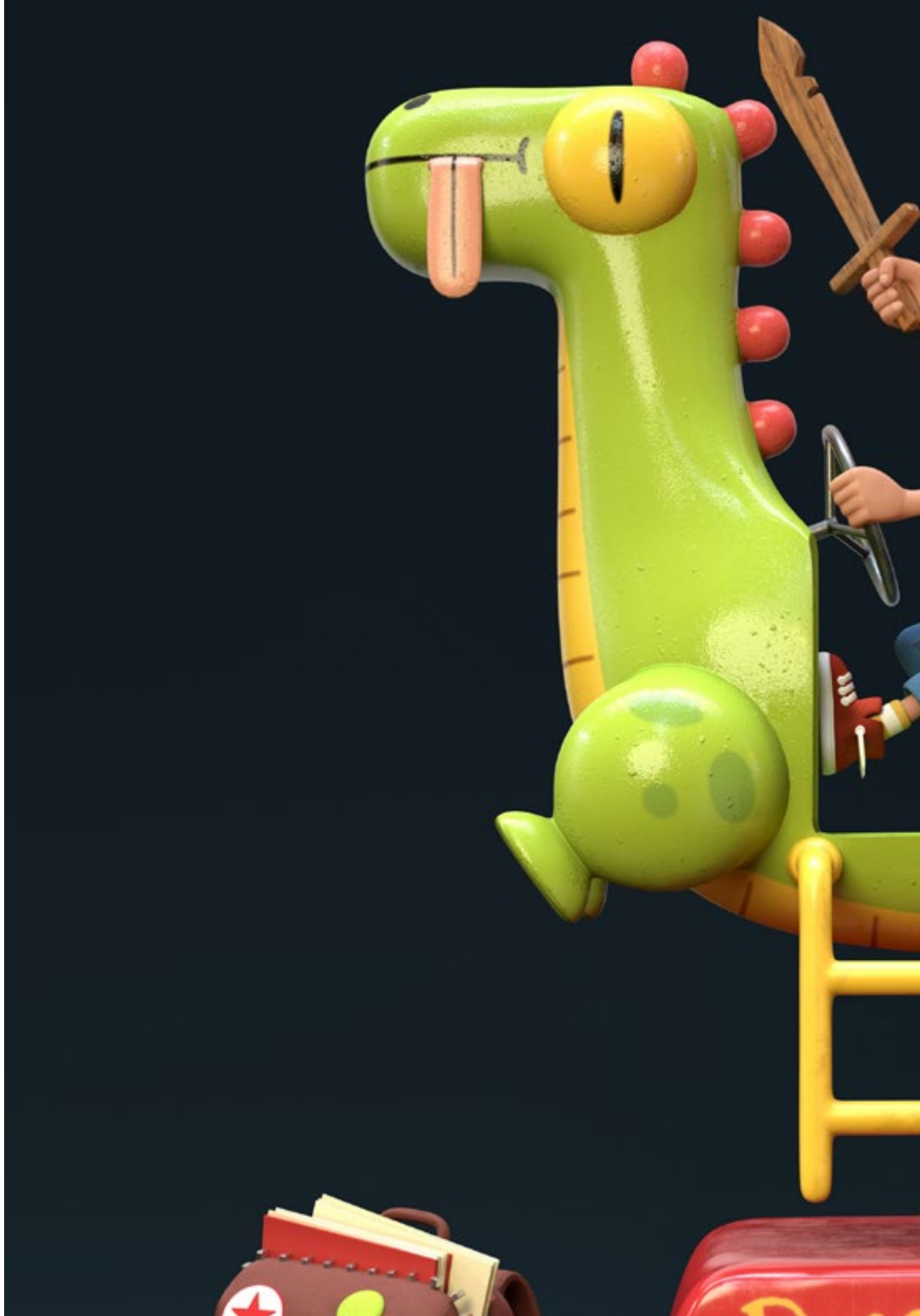
03
Objetivos

Este programa permite al alumnado desarrollar un nivel de especialización avanzado en las principales herramientas y software empleados en los proyectos de creación de Animación 3D y Realidad Virtual en el sector de los videojuegos. Para ello, contará con los mejores profesionales del estudio donde desarrolle la Capacitación Práctica y con un tutor que le acompañará para que pueda lograr una enseñanza completa.

Objetivos generales

- Desarrollar un nivel de especialización avanzado para encajar en cualquier equipo de animación
- Analizar los procesos de producción de un videojuego y su importancia de cara al producto final
- Abordar cualquier proyecto de realidad virtual tanto para web como para dispositivos VR

Esta Capacitación Práctica te permitirá realizar tus proyectos en 3D y Realidad Virtual en el sector de los videojuegos con éxito"



Objetivos específicos

- Realizar una interacción persona- ordenador atendiendo a criterios de usabilidad
- Utilizar interfaces gráficas de desarrollo de videojuegos
- Resolver problemas en el entorno de aplicaciones gráficas
- Dominar la técnica del modelado 3D
- Aplicar las texturas de forma óptima
- Controlar los procesos necesarios para animar cualquier personaje
- Desarrollar las habilidades fundamentales para la animación profesional
- Identificar las debilidades en un proyecto para poder afrontarlas a tiempo
- Planificar y cumplir los tiempos establecidos en el desarrollo de un proyecto
- Programar comportamientos físicos en los videojuegos
- Determinar el esqueleto de un videojuego
- Preparar cualquier tipo de animación realista
- Controlar los diferentes dispositivos VR
- Desarrollar visualizaciones 360º
- Determinar las posibles aplicaciones enfocadas a la realidad virtual
- Analizar los diferentes softwares de desarrollo de VR
- Trasladar los conocimientos de 3D a la realidad virtual

04

Planificación de la enseñanza

Este programa está conformado por un periodo práctico de 3 semanas de duración en un estudio creativo y desarrollador de videojuegos de referencia. De lunes a viernes, y con jornadas de 8 horas consecutivas, el alumnado aprenderá de la mano de auténticos expertos en esta área los entresijos para el desarrollo de proyectos de Animación 3D y Realidad Virtual.

En esta propuesta de capacitación, de carácter completamente práctico, las actividades están dirigidas al desarrollo y perfeccionamiento de las competencias necesarias para la prestación de servicios de Animación 3D y Realidad Virtual en el sector de los videojuegos que requieren un alto nivel de cualificación, y que están orientadas a la capacitación específica para el ejercicio de la actividad, en un medio tecnológico vanguardista.

Es sin duda una oportunidad para aprender trabajando en un mundo vanguardista y con amplia demanda por usuarios de todo el mundo. Esta estancia le permitirá desarrollar un proyecto completo de principio a fin para el sector *Gaming*, conocer cómo se trabaja en equipo, qué responsabilidad lleva cada uno, cómo mejorar la técnica y adquirir habilidades comunicativas, que puedan llevarle incluso a liderar títulos de relevancia.

La enseñanza práctica se realizará con la participación activa del estudiante desempeñando las actividades y procedimientos de cada área de competencia (aprender a aprender y aprender a hacer), con el acompañamiento y guía de los profesores y demás compañeros de entrenamiento que faciliten el trabajo en equipo y la integración multidisciplinar como competencias transversales para la praxis de Animación 3D y Realidad Virtual (aprender a ser y aprender a relacionarse).

Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación, y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:

Módulo	Actividad Práctica
Técnicas estratégicas y organizacionales en Animación 3D y Realidad Virtual	Crear un estilo artístico tridimensional adaptado a las necesidades que requiera un videojuego
	Trabajar con 3D Max para generar *Assets*
	Organizar el espacio de trabajo y mantener unas buenas prácticas durante el proceso de producción de un videojuego
	Seguir la línea estética de un determinado proyecto para una cohesión coherente de todos los *Assets* artísticos del mismo
Técnicas de 3D Avanzado y Animación 3D	Integrar el motor Unreal Engine en trabajos con modelados y software 3D
	Configurar la interfaz de Substance Painter para realizar una texturización avanzada de los modelados tridimensionales
	Crear mallas *Low Poly* en retopología
	Utilizar el software de animación con tareas básicas y una metodología de trabajo desarrollada
	Crear modelos 3D con animación aplicada, siguiendo los principios de anatomía y *Rigging* facial
	Realizar el *Setup* de un esqueleto, con lenguaje corporal, poses y edición de secuencias
Programación y generación de mecánicas y técnicas de prototipado de videojuego	Desarrollar los procesos técnicos para crear modelos *Low Poly* y *High Poly* en Unity
	Importar las animaciones con el formato y la preparación adecuada para agilizar el trabajo posterior
	Crear personajes animados a través del manejo de las bibliotecas de recursos
	Editar animaciones, creando *Blend Spaces* y *Animation Montage*
Métodos de desarrollo de Videojuegos Inmersivos en VR	Diseñar correctamente las físicas en entornos VR
	Integrar modelos animados con anterioridad en un entorno de realidad virtual
	Diseñar la identidad sonora de un videojuego
	Involucrarse en los procesos de creación de una banda sonora
	Documentar librerías de audios y repertorios de efectos sonoros

05

¿Dónde puedo hacer la Capacitación Práctica?

TECH Universidad FUNDEPOS ofrece en esta Capacitación Práctica una excelente oportunidad para alcanzar un aprendizaje auténtico y rodeado en un ambiente laboral de los mejores creadores y diseñadores 3D y VR para Videojuegos. Para ello ha seleccionado a empresas referentes de la industria *Gaming*, que darán al alumnado el aporte práctico que busca para avanzar en su carrera profesional.

> *Aprende junto a auténticos profesionales del sector Gaming y da un paso vital en tu carrera profesional. Inscríbete"*

El alumno podrá cursar esta capacitación en los siguientes centros:

Videojuegos

Pentakill Studios

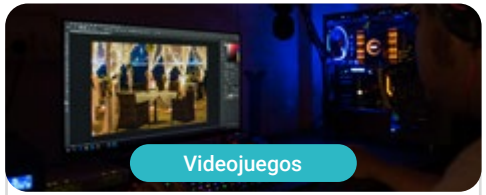
País
España

Ciudad
Valladolid

Dirección: C. Unión, 15, 47005 Valladolid

Pentakill Studios es una agencia creadora de videojuegos de dilatada trayectoria

Capacitaciones prácticas relacionadas:
-Animación 3D y Realidad Virtual



Videojuegos

Happy Studio Creativo

País
México

Ciudad
Ciudad de México

Dirección: Limantitla 6A Santa Úrsula Xitla Tlalpan 14420 CDMX

Empresa creativa dedicada al mundo audiovisual y a la comunicación

Capacitaciones prácticas relacionadas:
-MBA en Marketing Digital
-Guion Audiovisual

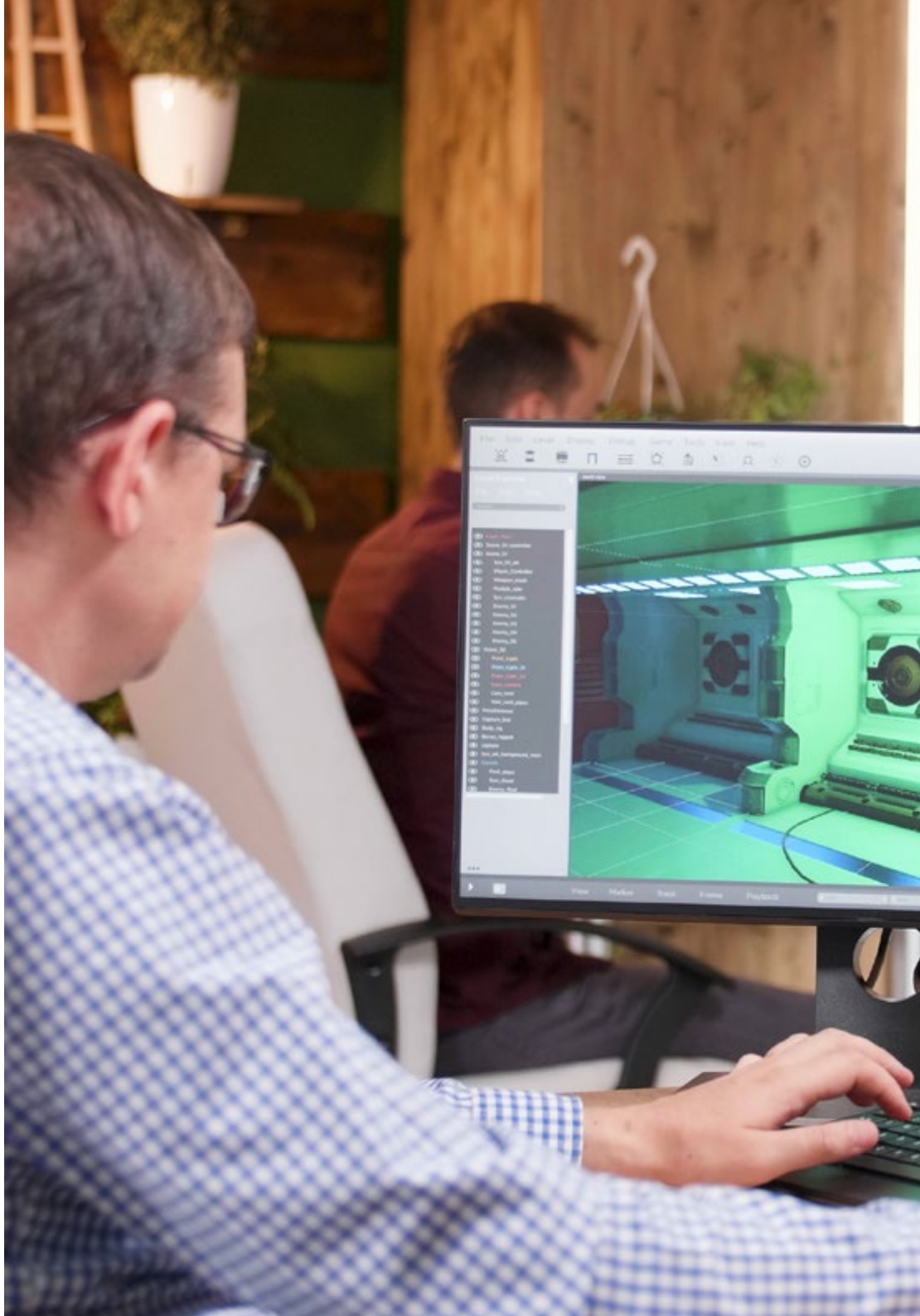
06
Condiciones generales

Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de esta institución es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, esta entidad educativa se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.



Condiciones Generales de la Capacitación Práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

1. TUTORÍA: durante la Capacitación Práctica el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico, cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.

2. DURACIÓN: el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.

3. INASISTENCIA: en caso de no presentarse el día del inicio de la Capacitación Práctica, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/médica, supondrá la renuncia de las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

4. CERTIFICACIÓN: el alumno que supere la Capacitación Práctica recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

5. RELACIÓN LABORAL: la Capacitación Práctica no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

6. ESTUDIOS PREVIOS: algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización de la Capacitación Práctica. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH Universidad FUNDEPOS para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

7. NO INCLUYE: la Capacitación Práctica no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

07

Titulación

El programa de la **Capacitación Práctica en Animación 3D y Realidad Virtual** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Universidad Tecnológica, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Universidad Tecnológica 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: **Capacitación Práctica en Animación 3D y Realidad Virtual**

Duración: **3 semanas**

Asistencia: **de lunes a viernes, turnos de 8 horas consecutivas**

UNIVERSIDAD FUNDEPOS
DE COSTA RICA

Confiere el presente certificado de aprovechamiento a:

NOMBRE COMPLETO

Por aprobar satisfactoriamente el programa:

ANIMACIÓN 3D Y REALIDAD VIRTUAL

Título Propio. Duración: 120 horas.
Impartido del 15/12/2023 y fecha de finalización 14/12/2024.

CONSTANCIA DE CALIDAD 2023

Rubèn Mora
DECANO

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitan expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. Código.

tech

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

D/Dña _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

CAPACITACIÓN PRÁCTICA

en

Animación 3D y Realidad Virtual

Se trata de un título propio con una duración de 120 horas,
con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida
por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

tech universidad FUNDEPOS

Capacitación Práctica

Animación 3D y Realidad Virtual

Capacitación Práctica
Animación 3D y Realidad Virtual

tech universidad FUNDEPOS