

# Curso de Unreal Engine 5 para Realidad Aumentada y Virtual



# Descripción general

## Acerca del curso

El programa del curso se denomina Unreal Engine 5 para Realidad Aumentada y Virtual. Este software (el más utilizado en la industria de los videojuegos) permite la creación, programación, renderización en tiempo real o diseño de entornos virtuales a través de un editor visual y programación vía scripting, lo que permite conseguir resultados de alto nivel profesional.

Su versatilidad permite a los apasionados del área creativa expandir sus conocimientos y capacidades hacia el nuevo mundo de las experiencias virtuales.

El uso de las tecnologías de realidad extendida permite la creación de contenidos innovadores para la oferta creativa, adaptándose a los cambios de hábito de consumidores, usuarios y audiencias. Desde esta perspectiva, el campo ocupacional para el egresado de este curso abarcará todo tipo de nuevas áreas de desarrollo de contenido, servicios y conocimiento virtual, desde empresas creadoras de contenido hasta desarrollo de nuevos servicios como espacios de experiencias virtuales orientadas al marketing de productos, experiencias de videojuegos y desarrollo para nuevas plataformas como META (de Facebook). La gama de posibilidades que ofrecen estas nuevas tecnologías puede cubrir procesos arquitectónicos, desarrollo de experiencias de entrenamiento virtual para funciones de alto costo o potencialmente peligrosas, desarrollo de contenido educativo interactivo, creación de RA (Realidad Aumentada) para marketing con dispositivos como celulares, tablets o computadores.

## Objetivos del curso

1. Ejecutar un proyecto de tipo VR O AR correctamente en Unreal, mediante la aplicación de un proceso aprendido a través de la ejercitación en clase con el relator, que cumple con la creación de niveles y el buen manejo de ángulos de vista en primera persona.
2. Lograr la inclusión de aplicación de acciones interactivas para el usuario en el desarrollo de tu proyecto.





## Descripción general

### Metodología

Núcleo Escuela hace uso de la técnica denominada demostración, junto con exponer y explicar. En este caso, el docente realizará una reproducción exacta de una tarea u operación explicando, a su vez, los usos y desarrollo de las herramientas en cuestión. El facilitador irá realizando y explicando a la vez y luego solicitará a los participantes que reproduzcan la operación en un ejercicio independiente en sus propios computadores. Además, se utilizarán las distintas prestaciones de nuestro software de clases Zoom (o plataforma similar) para compartir pantalla entre el docente y los estudiantes, donde en la medida que se produce el avance de los alumnos se avanza en el programa. Esto será alternado con múltiples ejercicios prácticos.

El docente está encargado de enumerar en orden lógico los procesos y pasos a seguir en el software de manera de obtener los resultados esperados, así como de resolver las dudas que se van generando en la misma clase. Frente a la dificultad de algún alumno, el docente atenderá cada caso a fin de cumplir con los cometidos establecidos, esto siempre compartiendo pantalla para hacer partícipe a todos del conocimiento o la corrección involucrada. La técnica considera que cada participante debe contar con un equipo computacional acorde a la actividad y requerimientos del software sobre el que versa el curso.

### Horarios y duración

Los horarios elegidos por los postulantes son meramente referenciales. Éstos podrán ser cambiados e informados oportunamente antes del inicio de clases.

Horario de clases	Fechas inicio y término estimadas
Lunes y miércoles de 19:00 a 22:00 horas.	Inicio: 05/09/2022 – Término: 30/11/2022
Martes y jueves de 19:00 a 22:00 horas.	Inicio: 06/09/2022 – Término: 24/11/2022



# ¿Qué vas a aprender?

## Dale un vistazo al contenido

### **Módulo I: Primeras estructuras VR**

Durante este módulo, te presentaremos las bases de Unreal y los fundamentos de su operación así como su interfaz, también comprenderás los primeros conceptos relativos al desarrollo de niveles, iluminación y flujos de trabajo. Además, daremos inicio al recorrido que te acompañará a lo largo de este emocionante curso, como es la construcción de tu proyecto final, pues la idea es que mientras aprendes vayas potenciando dicho proyecto.

### **Módulo II: Desarrollo de materiales y Assets para RA y VR**

En este módulo, entraremos en el desarrollo directo de los elementos necesarios para tu proyecto, como texturas de materiales y todo tipo de Assets, conceptos mucho más profundos como PBR y la importancia de la conexión entre UE y Quixel.

### **Módulo III: Desarrollo de niveles, Blueprints y efectos**

En este módulo, profundizarás en el desarrollo de niveles dentro de tu Gameplay y el uso de Framework, conocerás en detalle el Landscape y el desarrollo de simulaciones y efectos con el sistema Niagara.

### **Módulo IV: Exportaciones y visualizaciones**

Por último, concluiremos comprendiendo todos los procesos de construcción de experiencias AR y VR, el uso de Sequencer orientado a tu composición, así como todo lo relativo a su exportación para un cliente final. También, será momento para evaluar el desarrollo y aplicación que hayas dado a cada uno de los módulos vistos en función de tu proyecto personal.



Al finalizar  
este curso podrás...



## Desarrollar un proyecto interactivo orientado a AR o VR en la plataforma Unreal

El curso contempla desde la primera clase la asignación de tu proyecto final. La idea es que aproveches todas las instancias de clase y tutoría para desarrollar un proyecto completo en modalidad AR o VR junto con la plataforma Unreal Engine, y que al finalizar este curso y proyecto poseas las competencias necesarias para llevar a cabo proyectos de este tipo.

## Ventajas de tomar este curso

- Adquirir competencias claves para la industria creativa y la revolución 4.0, que te permitirán incorporarte a futuros puestos laborales claves como serán el desarrollo de experiencias interactivas o de productos.
- Capacitarte con una institución con más de 7 años de experiencia en desarrollo de contenido especialmente orientado a las áreas creativas. Somos apasionados por el rubro y contamos con un equipo de grandes profesionales que estarán siempre dispuestos a entregarte las mejores condiciones para que tu proceso de crecimiento sea el más cómodo y profesional posible.
- Aprender con docentes de una vasta experiencia, no sólo de conocimiento sino también laboral. Esto te permitirá adquirir nuevos horizontes profesionales o visualizar posibles áreas de desarrollo profesional aún desconocidas e interactuar con otros profesionales de distintas áreas y rubros que enriquecerán tu experiencia de aprendizaje.
- Capacitarte en la plataforma creativa y de videojuegos más potente y reconocida a nivel mundial, que hoy es gran protagonista en desarrollos interactivos en todo tipo de industrias incluyendo televisión, cine, videojuegos, arquitectura, etc., lo que a su vez te abrirá sin duda nuevas oportunidades de crecimiento tanto en Chile como posiblemente en el extranjero.







**Postula en**  
**[www.becascapitalhumano.cl](http://www.becascapitalhumano.cl)**

