

Curso de Unity XR para Experiencias de Realidad Virtual y Aumentada



Descripción general

Acerca del curso

El programa del curso permite la creación, construcción, programación y/o diseño de entornos virtuales a través de un editor visual y un sistema de programación por etiquetas, para conseguir resultados de alto nivel profesional debido a su versatilidad, logrando que los apasionados del área creativa puedan 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 del egresado de este curso abarcará todo tipo de nuevas áreas de desarrollo de contenido, servicios y conocimiento virtual, desde empresas creadoras de contenido hasta el 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 RA o RV correctamente en Unity, 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 y perspectivas, logrando la aplicación de acciones interactivas para el usuario en la aplicación.
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, más sábado por medio de 09:00 a 12:00 horas.	Inicio: 05/09/2022 – Término: 17/12/2022
Martes y jueves de 19:00 a 22:00 horas, más sábado por medio de 09:00 a 12:00 horas.	Inicio: 06/09/2022 – Término: 15/12/2022



¿Qué vas a aprender?

Dale un vistazo al contenido

Módulo I: Introducción y bases de Unity

Durante este módulo, te presentaremos las bases de Unity y los fundamentos de su operación así como su interfaz, también comprenderás de manera clara todos los detalles relativos a la preparación de sus escenas y el movimiento en ellas para sacar el máximo partido en cada uno de tus proyectos. 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: Bases de juego en Unity y C#

En este módulo, entraremos en la médula del funcionamiento de Unity así como su tipo de código C#, además comprenderás de qué forma funciona el Gameplay del sistema y veremos las bases de sistemas de juegos 2D, lo que te permitirá adquirir un sólido conocimiento de la herramienta que luego podrás aplicar a proyectos AR y VR.

Módulo III: Unity XR y AR Foundation

En este módulo, entraremos en profundidad al mundo interactivo y de experiencias en Unity, ya que comprenderás el uso de herramientas tan poderosas como el sistema de Cinemachine o el trabajo y manejo de interfaz interactiva, es decir, todo lo necesario para que tus potenciales usuarios puedan vivir una gran experiencia virtual.

Módulo IV: Interactividad en Unity

En este módulo, comprenderás todos los procesos de construcción de experiencias AR y VR, 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.

Módulo V: Compilaciones finales

Por último, concluiremos comprendiendo los procesos asociados a la compilación de tus proyectos, es decir, entender correctamente cómo exportar éstos y llevarlos a distintos tipos de aplicaciones o funcionalidades según se requiera.

Al finalizar
este curso podrás...



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

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 Unity, 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 una de las plataformas creativas y de videojuegos más potentes y reconocidas a nivel mundial, 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

