



Masters Profesionales

Master en Artes Visuales y Multimedia + 5 Créditos ECTS



INESEM
BUSINESS SCHOOL

INESEM BUSINESS SCHOOL

Índice

Master en Artes Visuales y Multimedia + 5 Créditos ECTS

1. Sobre INESEM

2. Master en Artes Visuales y Multimedia + 5 Créditos ECTS

[Descripción](#) / [Para que te prepara](#) / [Salidas Laborales](#) / [Resumen](#) / [A quién va dirigido](#) /

[Objetivos](#)

3. Programa académico

4. Metodología de Enseñanza

5. ¿Por qué elegir INESEM?

6. Orientación

7. Financiación y Becas

SOBRE INESEM

BUSINESS SCHOOL

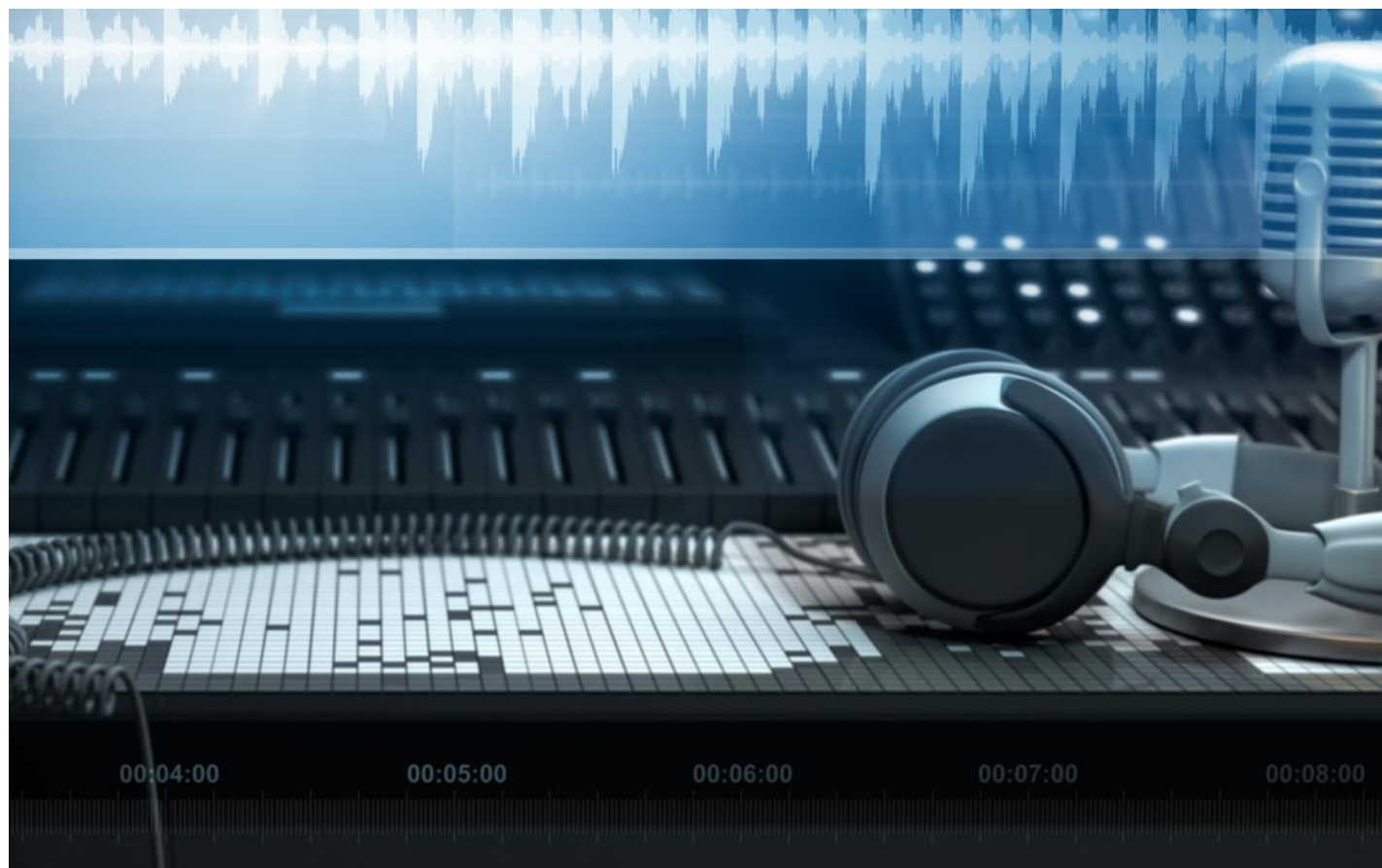


INESEM Business School como Escuela de Negocios Online tiene por objetivo desde su nacimiento trabajar para fomentar y contribuir al desarrollo profesional y personal de sus alumnos. Promovemos ***una enseñanza multidisciplinar e integrada***, mediante la aplicación de ***metodologías innovadoras de aprendizaje*** que faciliten la interiorización de conocimientos para una aplicación práctica orientada al cumplimiento de los objetivos de nuestros itinerarios formativos.

En definitiva, en INESEM queremos ser el lugar donde te gustaría desarrollar y mejorar tu carrera profesional. ***Porque sabemos que la clave del éxito en el mercado es la "Formación Práctica" que permita superar los retos que deben de afrontar los profesionales del futuro.***



Master en Artes Visuales y Multimedia + 5 Créditos ECTS



DURACIÓN	1500
PRECIO	1895 €
CRÉDITOS ECTS	5
MODALIDAD	Online

Entidad impartidora:



INESEM
BUSINESS SCHOOL

Programa de Becas / Financiación 100% Sin Intereses

Titulación Masters Profesionales

Doble titulación:

- Título Propio Master en Artes Visuales y Multimedia expedido por el Instituto Europeo de Estudios Empresariales (INESEM). “Enseñanza no oficial y no conducente a la obtención de un título con carácter oficial o certificado de profesionalidad.”
- Título Propio Universitario en Producción Musical expedido por la Universidad Antonio de Nebrija con 5 créditos ECTS

Resumen

La creación de nuevas imágenes tiene mucha importancia en nuestra sociedad. Se demanda de profesionales especializado en técnicas de creación visual y multimedia para desarrollar visualmente nuevas ideas con los entornos interactivos en 3D, Metaversos, Criptoarte, etc. Con el Máster en Artes Visuales y Multimedia obtendrás todos los conocimientos necesarios para convertirte en un profesional en el diseño visual y multimedia de entornos virtuales e imágenes de todo tipo. INESEM te ofrece ampliar tus conocimientos y especializarte como profesional en las Artes visuales para entornos Multimedia. Aprende los principales softwares para la realidad virtual y aumentada, la creación de imágenes 3D con Cinema 4D, Maya o 3D Studio y su animación.

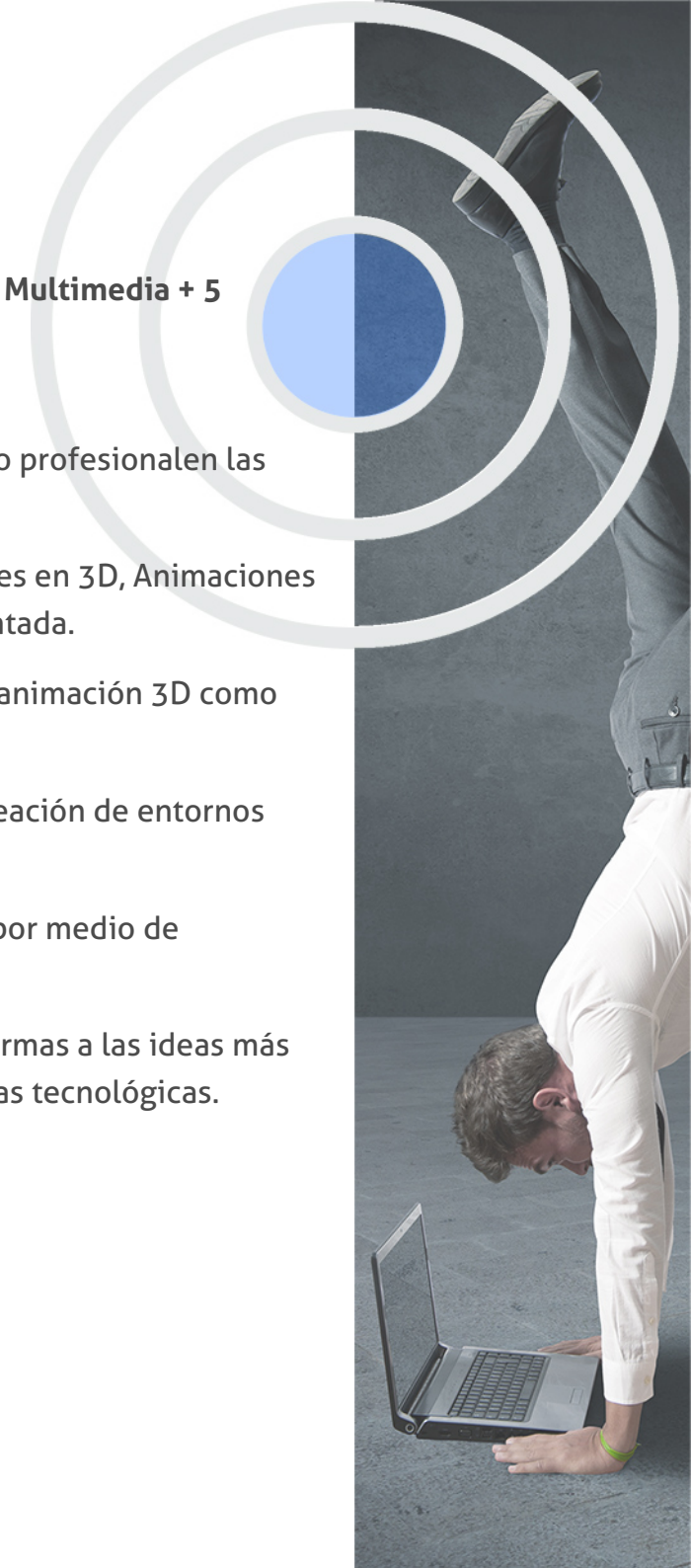
A quién va dirigido

El Master en Artes Visuales y Multimedia está dirigido a personas con conocimientos y experiencia en el campo de la imagen o el arte que deseen desarrollarse como un completo profesional novedoso que sea capaz de dar forma a sus ideas por medio del 3D, animaciones, artes visuales, producción sonora y entornos virtuales y realidad aumentada para la innovación tecnológica más novedosa.

Objetivos

Con el Masters Profesionales **Master en Artes Visuales y Multimedia + 5 Créditos ECTS** usted alcanzará los siguientes objetivos:

- Aprender todo lo necesario para desarrollarte como profesional en las Artes Visuales y Multimedia.
- Conocer todo lo necesario para desarrollar imágenes en 3D, Animaciones y creación de entornos virtuales en realidad aumentada.
- Dominar el uso de los softwares para la creación y animación 3D como 3D Studio, Autodesk Maya y Cinema 4D.
- Aprender los lenguajes de programación para la creación de entornos virtuales y realidad aumentada.
- Desarrollar producciones sonoras y audiovisuales por medio de herramientas como After Effect y Pro-Tools.
- Convertirte en un artista innovador capaz de dar formas a las ideas más interesantes para el mercado del arte y las empresas tecnológicas.





¿Y, después?

Para qué te prepara

El Master en Artes Visuales y Multimedia te prepara como artista de la creación digital de imágenes para entornos virtuales y realidad aumentada, la creación gráfica en 3D, la animaciones, video creaciones y producción de sonido. Aprende a dominar los principales softwares para la creación 3D, como 3D Studio, Autodesk Maya y Cinema 4D, domina la creación de realidad virtual y aumentada, y crea complejas animaciones y sonidos.

Salidas Laborales

Con el Master en Artes Visuales y Multimedia podrás trabajar como profesional para el desarrollo de entornos virtuales, creación de realidades aumentadas, animaciones e imágenes en 3D, producción musical y videojuegos. Podrás encontrar tu lugar profesional en agencias especializadas en innovación tecnológica. empresas del ámbito audiovisual, el diseño gráfico o publicitado y el mercado del arte, además del amplio sector del videojuego.

¿Por qué elegir INESEM?

El alumno es el protagonista

01

Nuestro modelo de aprendizaje se adapta a las necesidades del alumno, quién decide cómo realizar el proceso de aprendizaje a través de itinerarios formativos que permiten trabajar de forma autónoma y flexible.



Innovación y Calidad

Ofrecemos un servicio de orientación profesional y programas de entrenamiento de competencias con el que ayudamos a nuestros alumnos a crear y optimizar su perfil profesional.

02

Empleabilidad y desarrollo profesional



03

Ofrecemos el contenido más actual y novedoso, respondiendo a la realidad empresarial y al entorno cambiante con una alta rigurosidad académica combinada con formación práctica.

INESEM Orienta

Ofrecemos una asistencia complementaria y personalizada que impulsa la carrera de nuestros alumnos a través de nuestro Servicio de Orientación de Carrera Profesional permitiendo la mejora de competencias profesionales mediante programas específicos.



04

Facilidades Económicas y Financieras



05

Ofrecemos a nuestros alumnos facilidades para la realización del pago de matrículas 100% sin intereses así como un sistema de Becas para facilitar el acceso a nuestra formación.



PROGRAMA ACADÉMICO

Master en Artes Visuales y Multimedia + 5 Créditos ECTS

Módulo 1. **Teoría del arte técnicas y medios artísticos**

Módulo 2. **Modelado y animación 3d con autodesk maya**

Módulo 3. **Modelado, animación y renderizado con cinema 4d**

Módulo 4. **Diseño con after effects cc**

Módulo 5. **Producción musical**

Módulo 6. **Pro tools 12**

Módulo 7. **Introducción a la realidad virtual y aumentada**

Módulo 8. **Realidad virtual con unreal engine**

Módulo 9. **Programación de realidad aumentada**

Módulo 10. **Trabajo fin de master**

PROGRAMA ACADÉMICO

Master en Artes Visuales y Multimedia + 5 Créditos ECTS

Módulo 1. Teoría del arte técnicas y medios artísticos

Unidad didáctica 1. Introducción al estudio de la historia

- 1. El Concepto de Arte y la Creación Artística
- 2. El Artista y la Clasificación de las Artes
- 3. Evolución de la Teoría del Arte: De la Antigüedad al siglo XX
- 4. La Naturaleza de la Obra de Arte
- 5. Observación y Sensibilidad en el Análisis de la Obra de Arte

Unidad didáctica 2. Métodos de estudio e historiografía del arte

- 1. El método y la crítica artística hasta el siglo XVIII. Los estudios de J.J. Winckelmann
- 2. El método histórico-crítico y el método positivista
- 3. El método formalista
- 4. El método iconográfico o iconológico
- 5. Los métodos sociológicos y psicológicos
- 6. El método estructuralista o semiológico

Unidad didáctica 3. El lenguaje artístico: pintura y escultura

- 1. Materiales y Técnicas Escultóricas
- 2. Materiales y Técnicas Pictóricas

Unidad didáctica 4. El lenguaje artístico: arquitectura y otras disciplinas artísticas

- 1. Materiales y Técnicas Arquitectónicas
- 2. Tipos de Edificios
- 3. Otras Materias y Técnicas Artísticas

Unidad didáctica 5. Estética y teoría del arte

- 1. Evolución de la Estética en la Teoría del Arte

Módulo 2.

Modelado y animación 3d con autodesk maya

Unidad didáctica 1.

Conocer la interfaz de maya

- 1. Introducción
- 2. Elementos de la interfaz de Maya

Unidad didáctica 2.

Escenas

- 1. Trabajar en escenas de Maya
- 2. Importar y exportar
- 3. Manipulación de visores
- 4. Niveles de representación
- 5. Vistas
- 6. Explorar escenas de Maya

Unidad didáctica 3.

Polígonos, superficies y curvas

- 1. Polígonos
- 2. Propiedades de polígonos
- 3. NURBS
- 4. Propiedades de NURBS
- 5. Curvas
- 6. Textos

Unidad didáctica 4.

Trabajo con objetos

- 1. Seleccionar
- 2. Ocultar y bloquear en Maya
- 3. Transformaciones
- 4. Grupos
- 5. Copias

Unidad didáctica 5.

Modelado de objetos en maya

- 1. Modelar polígonos
- 2. Modelar superficies
- 3. Modelar curvas

Unidad didáctica 6.

Capas y alineación

- 1. Capas
- 2. Alineación

Unidad didáctica 7.

Deformadores

- 1. Acceso a deformadores
- 2. Lattice, Wrap y Bend
- 3. Flare, Sine y Squash
- 4. Twist, Wave y Sculpt
- 5. Wire, Blend y Revolve

Unidad didáctica 8.

Materiales en maya

- 1. Editor de materiales
- 2. Creación y asignación de materiales
- 3. Edición de materiales
- 4. Texturas

Unidad didáctica 9.

Luces

- 1. Creación de luces
- 2. Edición de luces

Unidad didáctica 10.

Cámaras

- 1. Creación de cámaras
- 2. Edición de atributos

Unidad didáctica 11.

Animaciones

- 1. Animaciones manuales
- 2. Animaciones automáticas
- 3. Trayectorias
- 4. Animación de deformadores

Unidad didáctica 12.

Renderizado

- 1. Renderizar escenas
- 2. Renderizar animaciones
- 3. Imágenes de fondo

Unidad didáctica 13.

Partículas

- 1. Emisor de partículas
- 2. Atributos

Unidad didáctica 14.

Ejercicios prácticos

Módulo 3.

Modelado, animación y renderizado con cinema 4d

Unidad didáctica 1.

La interfaz de cinema 4d

- 1. Introducción
- 2. Elementos de la interfaz

Unidad didáctica 2.

Escenas

- 1. Trabajar con escenas
- 2. Importar y Exportar
- 3. Manipulación de visores
- 4. Vistas
- 5. Explorar escenas
- 6. Niveles de representación

Unidad didáctica 3.

Primitivas en cinema 4d

- 1. Creación de primitivas
- 2. Propiedades de primitivas

Unidad didáctica 4.

Transformaciones

- 1. Seleccionar y ocultar objetos
- 2. Mover, Rotar y Escalar
- 3. Grupos y Protección
- 4. Conectar objetos
- 5. Hacer editable

Unidad didáctica 5.

Splines

- 1. Splines primitivas
- 2. Propiedades de las splines
- 3. Splines a mano alzada
- 4. Edición de Splines
- 5. NURBS

Unidad didáctica 6.

Copiar y alinear objetos en cinema 4d

- 1. Copiar objetos
- 2. Duplicar objetos
- 3. Matriz
- 4. Alinear objetos

Unidad didáctica 7.

Capas

- 1. Creación y eliminación
- 2. Incluir objetos
- 3. Gestor de capas

Unidad didáctica 8.

Deformadores en cinema 4d

- 1. Aplicación de deformadores
- 2. Deformadores I
- 3. Deformadores II

Unidad didáctica 9.

Materiales en cinema 4d

- 1. Materiales predefinidos
- 2. Editar materiales
- 3. Creación de materiales

Unidad didáctica 10.

Iluminación

- 1. Tipos de luces
- 2. Parámetros de luces

Unidad didáctica 11.

Cámaras y elementos de escena

- 1. Cámaras
- 2. Elementos de escena

Unidad didáctica 12.

Animación en cinema 4d

- 1. Paleta de tiempo
- 2. Animaciones automáticas
- 3. Animaciones manuales
- 4. Editar animaciones
- 5. Alinear trayectorias a formas Splines

Unidad didáctica 13.

Partículas

- 1. Emisor de partículas
- 2. Deformadores de partículas

Unidad didáctica 14.

Renderizado en cinema 4d

- 1. Renderizar escenas
- 2. Renderizar animaciones

Unidad didáctica 1.

Introducción a after effects

- 1. Introducción al video digital
- 2. Planificación del trabajo
- 3. After Effects y otras aplicaciones de Adobe
- 4. Conceptos básicos de la postproducción

Unidad didáctica 2.

Área de trabajo de after effects

- 1. Interfaz de After Effects
- 2. Paneles
- 3. Activar una herramienta
- 4. Búsqueda y zoom
- 5. Ajustes de composición y proyecto
- 6. Paneles más usados en After Effects
- 7. Preferencias
- 8. Ejercicio de creación de espacio de trabajo

Unidad didáctica 3.

Proyectos y composiciones en after effects

- 1. Crear un proyecto
- 2. Tipos de proyectos
- 3. Unidades de tiempo
- 4. Composiciones
- 5. Ejercicios

Unidad didáctica 4.

Importación de archivos en after effects

- 1. Métodos de importación
- 2. Formatos compatibles
- 3. El panel de proyectos
- 4. Organizar material de archivo
- 5. Marcadores de posición y Proxy
- 6. Canal alfa
- 7. Fotogramas y campos
- 8. Ejercicios

Unidad didáctica 5.

Capas en after effects

- 1. Crear capas
- 2. Atributos de capa
- 3. Tipos de capas
- 4. Trabajar con capas
- 5. Recortar capas
- 6. Administrar capas
- 7. Fusión de capas
- 8. Estilos de capas
- 9. Ejercicios

Unidad didáctica 6.

Animaciones en after effects

- 1. Definición y visualización
- 2. Crear fotogramas clave
- 3. Editar fotogramas clave
- 4. Interpolaciones
- 5. Trazados de movimiento
- 6. Aceleración y desaceleración
- 7. Herramienta de posición libre I
- 8. Herramienta de posición libre II
- 9. Ejercicios

Unidad didáctica 7.

Texto en after effects

- 1. Insertar texto
- 2. Editar texto
- 3. Panel Carácter y panel párrafo
- 4. Animación de texto
- 5. Ejercicios

Unidad didáctica 8.

Dibujos y máscaras de capa en after effects

- 1. Herramientas de pintura
- 2. Tampón de clonar y borrador
- 3. Animar un trazado
- 4. Capas de forma
- 5. Máscaras y Transparencias
- 6. Animar máscaras
- 7. Ejercicios

Unidad didáctica 9.

Transparencias y efectos en after effects

- 1. Canales alfa y mates
- 2. Incrustación y croma
- 3. Aplicación de efectos
- 4. Tipos de efectos
- 5. Ajustes preestablecidos
- 6. Ejercicios

Unidad didáctica 10.

Introducción al espacio tridimensional en after effects

- 1. Imágenes 3D y capas
- 2. Desplazar y girar una capa 3D
- 3. Procesador tridimensional
- 4. Vistas preestablecidas
- 5. Cámaras
- 6. Capas de luz
- 7. Ejercicios

Unidad didáctica 11.

Plugins, tratamiento de audio y previsualizaciones en after effects

- 1. Plugins
- 2. Audio en After Effects
- 3. Propiedades y efectos de audio
- 4. Previsualización I
- 5. Previsualización II
- 6. Ejercicios

Unidad didáctica 12.

Exportación y generación de ficheros en after effects

- 1. Principios básicos
- 2. Tipos de exportación
- 3. Panel Cola de procesamiento
- 4. Formatos de exportación
- 5. Ejercicios

Módulo 5.

Producción musical

Unidad didáctica 1.

Música

- 1. Historia y evolución
- 2. La notación musical. TIME. Brújula
- 3. Estructuras musicales. Conceptos
- 4. Introducción a la producción musical

Unidad didáctica 2.

Arquitectura instrumental

- 1. Instrumentos musicales
- 2. Formación clásica
- 3. Formación contemporánea

Unidad didáctica 3.

Estudios de grabación

- 1. Diseño acústico y operativos
- 2. Equipo. Analógico. Digital
- 3. Sistemas de escucha y vigilancia
- 4. Estudios móviles
- 5. Uso y mantenimiento de estudio

Unidad didáctica 4.

Grabación en sistemas analógicos

- 1. Teoría
- 2. Señal analógica
- 3. CONECtrónica
- 4. Tablas mezclar
- 5. Sistema de grabación
- 6. Periféricos

Unidad didáctica 5.

Sistema de grabación digital

1. Teoría
2. Señal digital
3. CONECtrónica
4. Tablas mezclar
5. Sistema de grabación
6. Periféricos

Unidad didáctica 6.

Software para grabación musical

1. MAC / PC
2. Tarjetas de sonido
3. Converter - anterior - sin enchufe
4. Pro Tools. Hardware y software
5. Particularidades
6. Logic Audio, Cubase y Nuendo
7. Otros sistemas

Unidad didáctica 7.

Proyectos musicales

1. Diseño y organización humana
2. Equipo
3. Análisis y planes de grabación
4. Producción Ejecutiva y Artística
5. Precauciones y consejos

Unidad didáctica 8.

Señal capturar entorno acústico

1. Los tipos de habitaciones. Acústico. Elementos acondicionados móviles. Micrófonos
2. Dinámica. Condensador, diafragma, sensibilidad Polar Responder, Responder en frecuencia, impedancia
3. Captación de instrumentos acústicos Viento, Cuerda, percusión ...
4. Cerrar técnica de microfonía, equipo de música ...
5. Captación de instrumentos eléctricos. Teclados, Guitarras, Amplificadores de Bajo, Amplificadores Y, Tablets, Instr. Electro, cajas DI, los efectos de pedal

Unidad didáctica 9.

Señal mixta

1. Preamp. De entrada, ganancia, impedancia, Phantom, filtros, válvulas vs transistores. Los híbridos con EQ, dinámica canal ...
2. Ecualizadores. Generadores de matices. Tipos de filtros de ecualización
3. Procesador de efectos. Reverb, delay, MultiFX

Unidad didáctica 10.

Estéreo, mezcla y materización

1. Analógico. SPLIT. IN-LINE. Híbridos
2. Digital
3. Automatización. Archivo y recuerde
4. Tipos. Estilos
5. Al vinilo, CD, DVD
6. Los Mejores mezclador del mundo
7. Maestra de la producción
8. Fabricación vinilo, cassette, CD, DVD

Unidad didáctica 11.

De procesamiento de señales dinámica

1. Compresores. Limitadores. Expander In, Out, umbral, ratio, intervalo, maquillaje, ataque, release activa
2. Puerto ruido Umbral, rango, ataque, bodega, decaimiento, suelte el gatillo
3. Maximizador

Unidad didáctica 12.

De procesamiento de señales fx

1. Reverb, delay, eco
2. Modulación
3. Armonizadores
4. Efectos creativos

Unidad didáctica 13.

Industria, promoción y psicología del dj

1. Situación actual
2. Pasos a seguir
3. Promoción
4. Consejos

Unidad didáctica 1.
Introducción a pro tools

- 1. Presentación del sistema Pro Tools
- 2. Métodos abreviados de teclado

Unidad didáctica 2.
Configuración del sistema pro tools

- 1. Estructuras de carpetas y archivos en Pro Tools
- 2. Configuración básica del sistema Pro Tools
- 3. Motor de Reproducción
- 4. Frecuencia de muestreo y profundidad de bits

Unidad didáctica 3.
Ventanas y sesiones en pro tools

- 1. Ventanas de trabajo en Pro Tools
- 2. Sesiones de Pro Tools

Unidad didáctica 4.
Pistas en pro tools

- 1. Tipos de pistas
- 2. Controles e indicadores de pista
- 3. Creación de pistas. Asignación de E/S
- 4. Pista de Click
- 5. Configuración del compás y tempo de la sesión
- 6. Lista de Clips

Unidad didáctica 5.
Reproducción de audio

- 1. Inicio y detención de la reproducción
- 2. Definición de la ubicación de reproducción
- 3. La ventana Transporte
- 4. Modos de reproducción

Unidad didáctica 6.
Grabación de audio

- 1. Configuración de una grabación
- 2. Modos de grabación
- 3. Activación de pista para grabación
- 4. Definición de puntos o regiones de pinchar para grabar
- 5. Deshacer o cancelar una grabación

Unidad didáctica 7.
Grabación midi

- 1. Consideraciones generales
- 2. Asignación de E/S a pistas MIDI
- 3. Asignación de E/S a pistas de instrumento
- 4. Grabación de MIDI
- 5. Edición de MIDI

Unidad didáctica 8.
Edición de audio i: comandos y herramientas de edición

- 1. Nociones y comandos básicos de edición
- 2. Los modos de edición
- 3. Herramientas de edición
- 4. Fundidos

Unidad didáctica 9.
Edición de audio ii: organización del audio

- 1. Reglas de Tiempo, Tempo, Compás, Clave y Acordes
- 2. El uso de Marcadores
- 3. Bucles y Grupo de clips

Unidad didáctica 10.
Edición de audio iii: procesamiento de archivos de audio

- 1. Módulos AudioSuiteComprensión y expansión de tiempo con Elastic Audio
- 2. La ventana Operaciones de Eventos

Unidad didáctica 11.

Mezclas y mastering

- 1. Los flujos de señal en los distintos tipos de pista
- 2. Inserciones y envíos de pista
- 3. Módulos adicionalesAutomatización. Nociones básicas
- 4. La mezcla final
- 5. La masterización
- 6. El comando Realizar Bounce a Disco

Módulo 7.

Introducción a la realidad virtual y aumentada

Unidad didáctica 1.

Tipos de realidades: virtual, aumentada y mixta

- 1. Tipos de realidades
- 2. Ventajas e inconvenientes de las realidades

Unidad didáctica 2.

Evolución de la realidad virtual

- 1. Historia de la Realidad Virtual
- 2. Hitos en la historia de la Realidad Virtual
- 3. Actualidad de la Realidad Virtual
- 4. Historia de la Realidad Aumentada
- 5. Actualidad de la Realidad Aumentada

Unidad didáctica 3.

Dispositivos de realidad virtual y aumentada

- 1. Arquitectura de un sistema de Realidad Virtual
- 2. Periféricos de Realidad Virtual
- 3. Componentes básicos para Realidad Aumentada
- 4. Tecnología de visualización de Realidad Mixta

Unidad didáctica 4.

Campos de aplicación de la realidad virtual

- 1. Aplicaciones de la Realidad Virtual
- 2. Aplicación de la Realidad Aumentada
- 3. Aplicaciones de la Realidad Mixta

Unidad didáctica 5.

Diferencias entre realidad virtual y aumentada

- 1. Diferencia entre Realidad Virtual y Realidad Aumentada

Módulo 8.

Realidad virtual con unreal engine

Unidad didáctica 1.

Unreal engine: instalación, actualización y configuración

- 1. Instalación y configuración de Unreal Engine
- 2. Instalación de Unreal Engine 4

Unidad didáctica 2.

Gestión de proyectos, interfaces y navegación

- 1. Creación de proyecto
- 2. Navegando por la interfaz
- 3. Importación de activos

Unidad didáctica 3.

Gestión de niveles y herramientas de transformación

- 1. Añadir mallas al nivel
- 2. Acerca de los materiales
- 3. Agregar texturas
- 4. Usando materiales
- 5. Acerca de los planos
- 6. Acerca de los nodos de planos

Unidad didáctica 4.

Elementos, iluminación y materiales

- 1. Planos
- 2. Materiales
- 3. Interfaz de usuario
- 4. Cómo crear un juego simple
- 5. Sistemas de partículas

Unidad didáctica 5.

Cámaras, vistas y audio

- 1. Animaciones
- 2. Audio

Unidad didáctica 6.

Plantillas y configuración de realidad virtual con unreal engine

- 1. Inteligencia artificial (IA)
- 2. Cómo crear un FPS simple

Módulo 9.

Programación de realidad aumentada

Unidad didáctica 1.

Aspectos introductorios de programación para realidad aumentada

- 1. Introducción a la realidad aumentada (AR)
- 2. Aplicaciones de la realidad aumentada
- 3. Amenazas de la realidad aumentada

Unidad didáctica 2.

Unity

- 1. Introducción a Unity
- 2. Descarga e instalación de Unity
- 3. Interfaz de Unity
- 4. Creación de videojuego

Unidad didáctica 3.

Arkit

- 1. Aspectos introductorios de la realidad aumentada (AR)
- 2. Requisitos
- 3. Cómo funciona la AR
- 4. Renderizando la vista
- 5. Seguimiento mundial con sesiones
- 6. Responder a los eventos de la sesión
- 7. El cuadro, la cámara y los anclajes actuales
- 8. Añadiendo enemigos a la escena
- 9. Una breve introducción a las matemáticas 3D
- 10. Estimación de luz
- 11. Disparar a enemigos
- 12. Diseño de nivel
- 13. Diseño 2D a Mundo 3D
- 14. Firebugs
- 15. Colisión de ancla
- 16. Destrucción de Firebug

Unidad didáctica 4.

Arcore

1. Introducción a ARCore
2. Configurar el entorno
3. Adición de dependencias y permisos de ARCore
4. Detrás de la escena ARCore
5. Aumento de la escena

Unidad didáctica 5.

Vuforia

1. Introducción a Vuforia
2. Desarrollar juegos de AR en Unity
3. Primeros pasos
4. Creación del chef en Vuforia
5. Introducción al reconocimiento de imágenes
6. Adición de objetivos de imagen a la escena
7. Explorando el DefaultTrackableEventHandler
8. Realización de sus propias acciones de seguimiento

Unidad didáctica 6.

Layar

1. Layar Creator
2. Publica tu campaña

metodología de aprendizaje

La configuración del modelo pedagógico por el que apuesta INESEM, requiere del uso de herramientas que favorezcan la colaboración y divulgación de ideas, opiniones y la creación de redes de conocimiento más colaborativo y social donde los alumnos complementan la formación recibida a través de los canales formales establecidos.



Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno comienza su andadura en INESEM Business School a través de un campus virtual diseñado exclusivamente para desarrollar el itinerario formativo con el objetivo de mejorar su perfil profesional. El alumno debe avanzar de manera autónoma a lo largo de las diferentes unidades didácticas así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes.

El equipo docente y un tutor especializado harán un *seguimiento exhaustivo*, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

Nuestro sistema de aprendizaje se fundamenta en *cinco pilares* que facilitan el estudio y el desarrollo de competencias y aptitudes de nuestros alumnos a través de los siguientes entornos:

Secretaría

Sistema que comunica al alumno directamente con nuestro asistente virtual permitiendo realizar un seguimiento personal de todos sus trámites administrativos.

Revista Digital

Espacio de actualidad donde encontrar publicaciones relacionadas con su área de formación. Un excelente grupo de colaboradores y redactores, tanto internos como externos, que aportan una dosis de su conocimiento y experiencia a esta red colaborativa de información.

Webinars

Píldoras formativas mediante el formato audiovisual para complementar los itinerarios formativos y una práctica que acerca a nuestros alumnos a la realidad empresarial.

Campus Virtual

Entorno Personal de Aprendizaje que permite gestionar al alumno su itinerario formativo, accediendo a multitud de recursos complementarios que enriquecen el proceso formativo así como la interiorización de conocimientos gracias a una formación práctica, social y colaborativa.

Comunidad

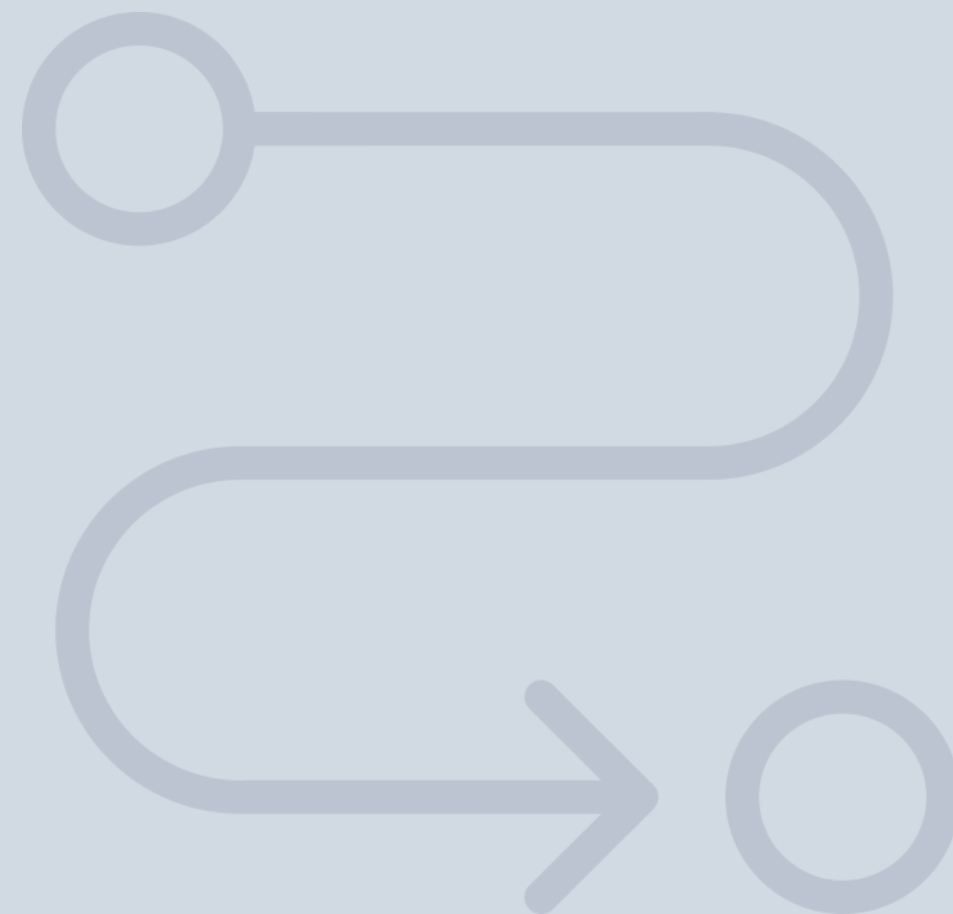
Espacio de encuentro que permite el contacto de alumnos del mismo campo para la creación de vínculos profesionales. Un punto de intercambio de información, sugerencias y experiencias de miles de usuarios.





SERVICIO DE **Orientación** de Carrera

Nuestro objetivo es el asesoramiento para el desarrollo de tu carrera profesional. Pretendemos capacitar a nuestros alumnos para su adecuada adaptación al mercado de trabajo facilitándole su integración en el mismo. Somos el aliado ideal para tu crecimiento profesional, aportando las capacidades necesarias con las que afrontar los desafíos que se presenten en tu vida laboral y alcanzar el éxito profesional. Gracias a nuestro Departamento de Orientación de Carrera se gestionan más de 500 convenios con empresas, lo que nos permite contar con una plataforma propia de empleo que avala la continuidad de la formación y donde cada día surgen nuevas oportunidades de empleo. Nuestra bolsa de empleo te abre las puertas hacia tu futuro laboral.



Financiación y becas

En INESEM

Ofrecemos a
nuestros alumnos
facilidades
económicas y
financieras para la
realización del pago
de matrículas,

todo ello
100%
sin intereses.

INESEM continúa ampliando su programa de becas para acercar y posibilitar el aprendizaje continuo al máximo número de personas. Con el fin de adaptarnos a las necesidades de todos los perfiles que componen nuestro alumnado.



20%

**Beca
desempleo**

Para los que atraviesen un periodo de inactividad laboral y decidan que es el momento idóneo para invertir en la mejora de sus posibilidades futuras.

15%

**Beca
emprende**

Nuestra apuesta por el fomento del emprendimiento y capacitación de los profesionales que se han aventurado en su propia iniciativa empresarial.

10%

**Beca
alumnos**

Como premio a la fidelidad y confianza de los alumnos en el método INESEM, ofrecemos una beca a todos aquellos que hayan cursado alguna de nuestras acciones formativas en el pasado.

Masters Profesionales

Master en Artes Visuales y Multimedia + 5 Créditos
ECTS

Impulsamos tu carrera profesional



INESEM
BUSINESS SCHOOL

www.inesem.es



958 05 02 05 formacion@inesem.es

Gestionamos acuerdos con más de 2000 empresas y tramitamos más de 500 ofertas profesionales al año.

Facilitamos la incorporación y el desarrollo de los alumnos en el mercado laboral a lo largo de toda su carrera profesional.