



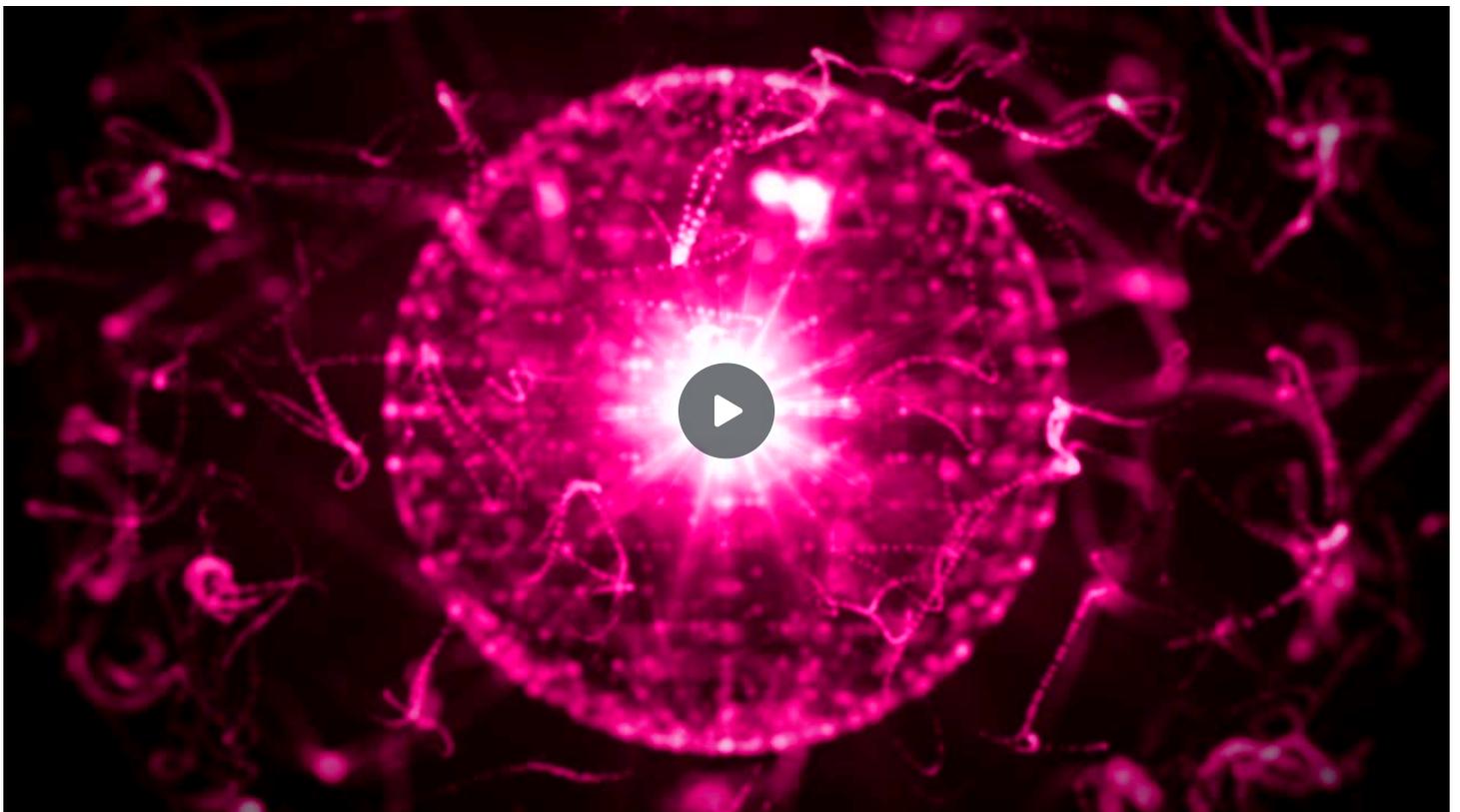
UNREAL ENGINE 5

GENERALISTA 2024

Nivel Fundamentals

Agosto 2024

CENTRO REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA EN INDUSTRIAS CREATIVAS



UNREAL ENGINE FUNDAMENTALS GENERALISTA

El curso de Unreal Engine Generalista está diseñado para introducirte en el trabajo de este motor para que comprendas las ventajas de utilizar tecnologías de tiempo real. Aprenderás a establecer un flujo de trabajo efectivo en Unreal Engine, para la creación de contenido digital. Además, explorarás buenas prácticas en el uso de herramientas de edición y composición en tiempo real, y sus potencialidades en diversos sectores productivos como arquitectura, ingeniería, construcción, turismo, educación, animación, videojuegos entre otros.

OBJETIVOS

PRINCIPAL

Los alumnos adquirirán una comprensión sólida de los conceptos y herramientas fundamentales de Unreal Engine, permitiéndoles desarrollar proyectos básicos y prepararse para especializarse en áreas específicas de este motor.

ESPECÍFICOS

Conocimiento del Entorno de Desarrollo

Navegar y utilizar eficientemente el entorno de desarrollo de Unreal Engine, incluyendo la interfaz de usuario, los paneles principales y las herramientas básicas de edición.

Creación y Manipulación de Assets

Importar, crear y manipular diferentes tipos de activos, como modelos 3D, texturas y materiales, para aplicarlos en un entorno virtual.

Implementación de Lógica Básica de Juego

Implementar la lógica básica de juego utilizando Blueprint, el sistema de scripting visual de Unreal Engine, para crear interacciones simples y funcionales dentro de un proyecto.

FECHAS

INICIO DE CLASES: 13 DE AGOSTO 2024

DURACIÓN: 12 SESIONES / 2 VECES POR SEMANA

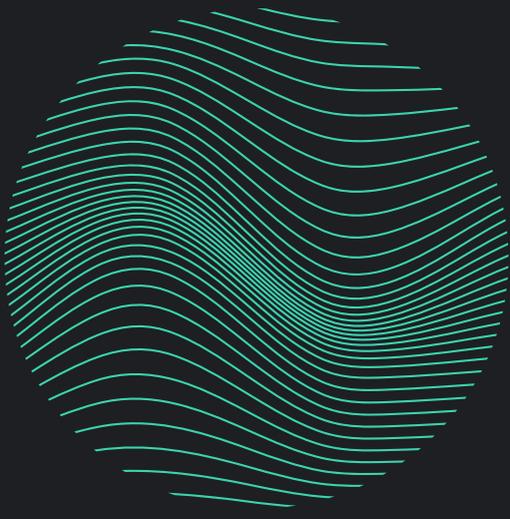
HORARIO DE CLASES: MARTES Y JUEVES / 18:30 A 20:30HRS

HORAS DE TRABAJO: 40 HORAS (26 HRS LECTIVAS - 14HRS DE TRABAJO PERSONAL)

PROGRAMA

MÓDULO 1

FUNDAMENTOS DE UNREAL ENGINE Y DESARROLLO BÁSICO



Instalación y configuración de Unreal Engine

Navegación por la interfaz de usuario

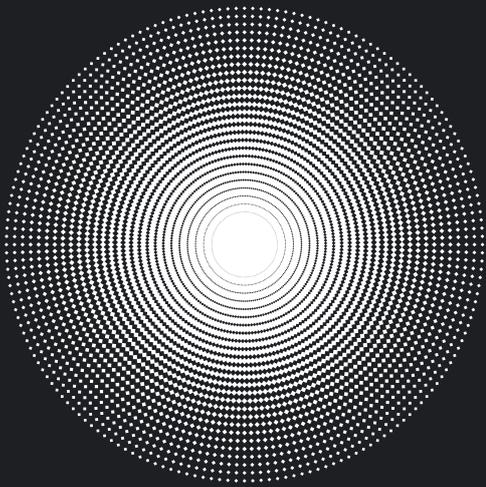
Introducción a los paneles principales y herramientas básicas

Importación de modelos 3D

Aplicación de texturas y materiales

MÓDULO 2

CREACIÓN DE ESCENARIOS Y GAMEPLAY BÁSICO



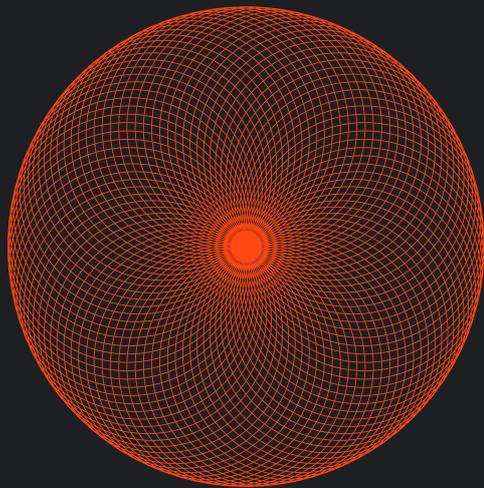
Creación de un Entorno Simple y Blueprints para Interacciones Básicas

Introducción al Sistema de Terreno

Luces y Cámaras

MÓDULO 3

IMPLEMENTACIÓN DE MÉCANICAS Y LÓGICA DE JUEGOS

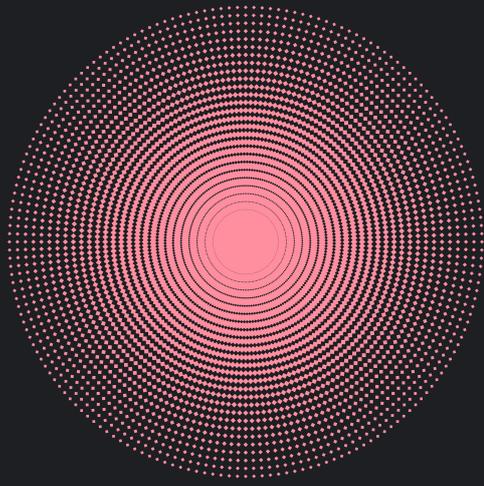


Implementación de Física Básica y Blueprints para Física

Desarrollo del Proyecto y Blueprints para Lógica de Juego

MÓDULO 4

ANIMACIONES Y TRABAJO EN PROYECTO FINAL



Animaciones y Blueprints para Control de Animaciones

Estructura de Blueprints

Desarrollo y Ajustes Finales del Proyecto

METODOLOGÍA

El proceso de formación se realiza bajo metodologías innovadoras, como Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y Design Thinking. Los participantes deberán desarrollar un prototipo o proyecto de acuerdo a sus propios intereses y necesidades, durante el curso.

MODALIDAD

MODALIDAD: SINCRÓNICA, ONLINE

DOCENTE

INSTRUCTOR A CARGO DEL CURSO

Walter Veneros



CEO de Ulpo Media y Realizador de Cine y TV de profesión. Desde temprana edad, desarrolló un interés profundo por los videojuegos y las tecnologías, aprendiendo a programar de forma autodidacta. Con el tiempo, descubrió su pasión por enseñar lo que aprendía. Se perfeccionó en diseño y desarrollo de videojuegos, especializándose en motores como Unity, Construct 3 y Unreal Engine.

Su primer juego ya ha cumplido 11 años, y su empresa, Ulpo Media, está por celebrar su octavo aniversario. Tiene una vasta experiencia en el desarrollo de videojuegos y lleva 7 años impartiendo cursos universitarios sobre esta temática. Su trayectoria le ha permitido combinar su amor por la creación y la enseñanza, contribuyendo al avance de la industria del videojuego.

[Linkedin](#)

REQUISITOS TÉCNICOS

Tarjeta gráfica: Al menos 6GB de VRAM - RTX2060/GTX1650 o superior

Procesador: Amd/Intel de 6 o más núcleos - Ryzen5 3600/I5 9400

Memoria Ram: Recomendado 16GB

Almacenamiento: Unidad de estado sólido (SSD) con al menos 200GB libres. Peso de cada versión del motor 50-60GB aprox.

Periféricos: Teclado, mouse(No touchpad) y webcam.

Si tienes un Mac o deseas ver a detalle los requerimientos del motor revisa la documentación oficial en este [LINK](#)

REQUISITOS DE CONOCIMIENTOS

CONTAR CON CONOCIMIENTOS PREVIOS EN ALGÚN PROGRAMA BASE DE DISEÑO (PUEDE SER DE DIBUJO, DISEÑO, FOTOGRAFÍA, ETC).

CERTIFICADOS

CERTIFICACIÓN CRTIC

CENTRO DE FORMACIÓN AUTORIZADO Y PARTNER OFICIAL
UNREAL ENGINE EN CHILE

VALORES

VALOR MATRÍCULA: \$75.000

VALOR ARANCEL: \$275.000

BECA 100% ARANCEL + MATRÍCULA: \$75.000

30% DESCUENTO A ALUMNOS CRTIC Y UNIVERSITARIOS: \$267.500



INSTAGRAM



FACEBOOK



X



YOUTUBE



LINKEDIN

<https://www.crtic.cl>

formacion@crtic.cl