



sé creador de
videojuegos.

PRESENCIAL / ONLINE

BOOTCAMP. UNREAL ENGINE 5

UNREAL ENGINE 5 · PROGRAMACIÓN CON UNITY · MODELADO 3D PARA VIDEOJUEGOS · ARTE DIGITAL PARA VIDEOJUEGOS · FULL STACK DEVELOPER
FULL TRAINING EN PROGRAMACIÓN CON UNITY + UNREAL ENGINE

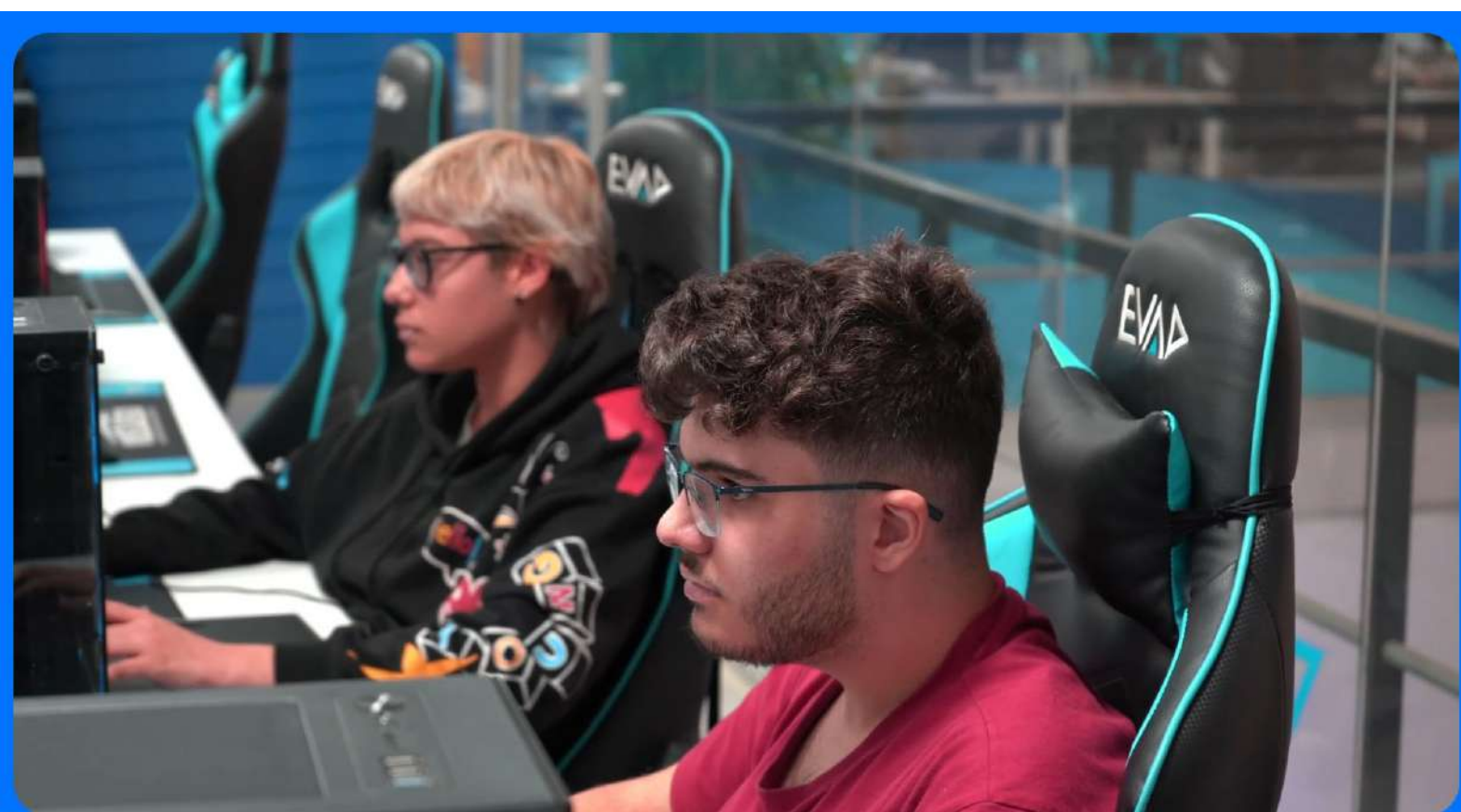
De septiembre de 2024 a junio de 2025.

¿QUÉ ES UN BOOTCAMP?

Es un curso intensivo, enfocado a adquirir conocimientos prácticos y específicos relacionados con Unreal Engine 5. Tiene una duración de ocho meses, tiempo en el que se imparte el **contenido necesario e imprescindible para sentar los fundamentos de la profesión y comenzar a convertirte en programador con Unreal Engine 5**. Esta formación también te permitirá dar el salto al mercado laboral.

Con este Bootcamp **adquirirás conocimientos de Unreal Engine 5 de manera muy rápida y práctica**. La gran ventaja de esta formación, es que no se necesita ninguna titulación previa, experiencia o conocimientos específicos para cursarlo, ya que se parte desde cero.

Una **formación express** que impulsará tu carrera profesional, y que te ofrecerá los conocimientos necesarios sobre una de las especialidades más demandadas en la industria del videojuego, la programación con Unreal Engine 5.



Unreal Engine es uno de los motores gráficos más potentes del mercado y su uso está principalmente **enfocado a videojuegos AAA** (desarrollos con un alto presupuesto y una factura técnica impecable) y superproducciones cinematográficas de gran repercusión. Sagas de juegos como Gears of War, Days Gone, Dragon Ball FighterZ, series y películas como **“The Mandalorian”, “Game of Thrones”, “Capitán América: El soldado de invierno”** y muchas más aplicaciones interactivas que requieren gran fidelidad gráfica.

Este entorno de desarrollo pone a la disposición de diseñadores, artistas, profesionales y creativos, incluso ajenos al mundo de la programación, herramientas que permiten la creación de mundos y entornos con una fidelidad gráfica excepcional.

Su versatilidad en tantos campos técnicos y creativos es la que ha hecho que se consolide como un **software de referencia** dentro entre los profesionales de diferentes sectores.



OBJETIVOS

Conocerás los conceptos, herramientas y técnicas que se utilizan a nivel profesional en la creación de productos audiovisuales con Unreal Engine 5.

Al completar el bootcamp no sólo dispondrás de una alta capacitación en Unreal Engine, también aprenderás una profesión y a desenvolverse en un entorno de trabajo profesional.

Aprenderás a utilizar las herramientas generales de Unreal como, terrenos y vegetación y a crear y aplicar materiales a los elementos hasta completar la escena.



CALENDARIO

De septiembre de 2024 a
junio de 2025



HORARIO

Lunes y miércoles,
De 17:00h a 20:00h



DURACIÓN

248 horas lectivas

APRENDERÁS A

- Manejar en profundidad la última versión estable de Unreal Engine
- Diseñar y crear modelos 3D de distinto poligonaje usando Blender
- Crear experiencias y aplicaciones en 3D
- Crear escenografías y entornos ricos llenos de detalle
- Plasmar tus ideas y proyectos en documentos de desarrollo
- Usar técnicas de iluminación y render avanzadas
- Integrar elementos 3D en Chroma Key
- Uso básico de Blueprints
- Crear elementos en 3D usando Blender

Programas utilizados



UNREAL
ENGINE



CONTENIDOS

CREACIÓN ARTE 3D

Introducción al 3D con Blender
Modelado poligonal
Herramientas y flujo de trabajo
Materiales
Texturizado y UV
Creación de props

UNREAL ENGINE - INTRODUCCIÓN

Introducción al editor, interfaz y flujo de trabajo
Geometría BSP y creación de niveles
Importación y geometría personalizada

UNREAL ENGINE - CÁMARA E ILUMINACIÓN

Cámara y controles
Efectos de postprocesado
Tipos de luces
Iluminación interior y exterior
Lightmaps
Técnicas avanzadas de iluminación

UNREAL ENGINE - ENTORNOS

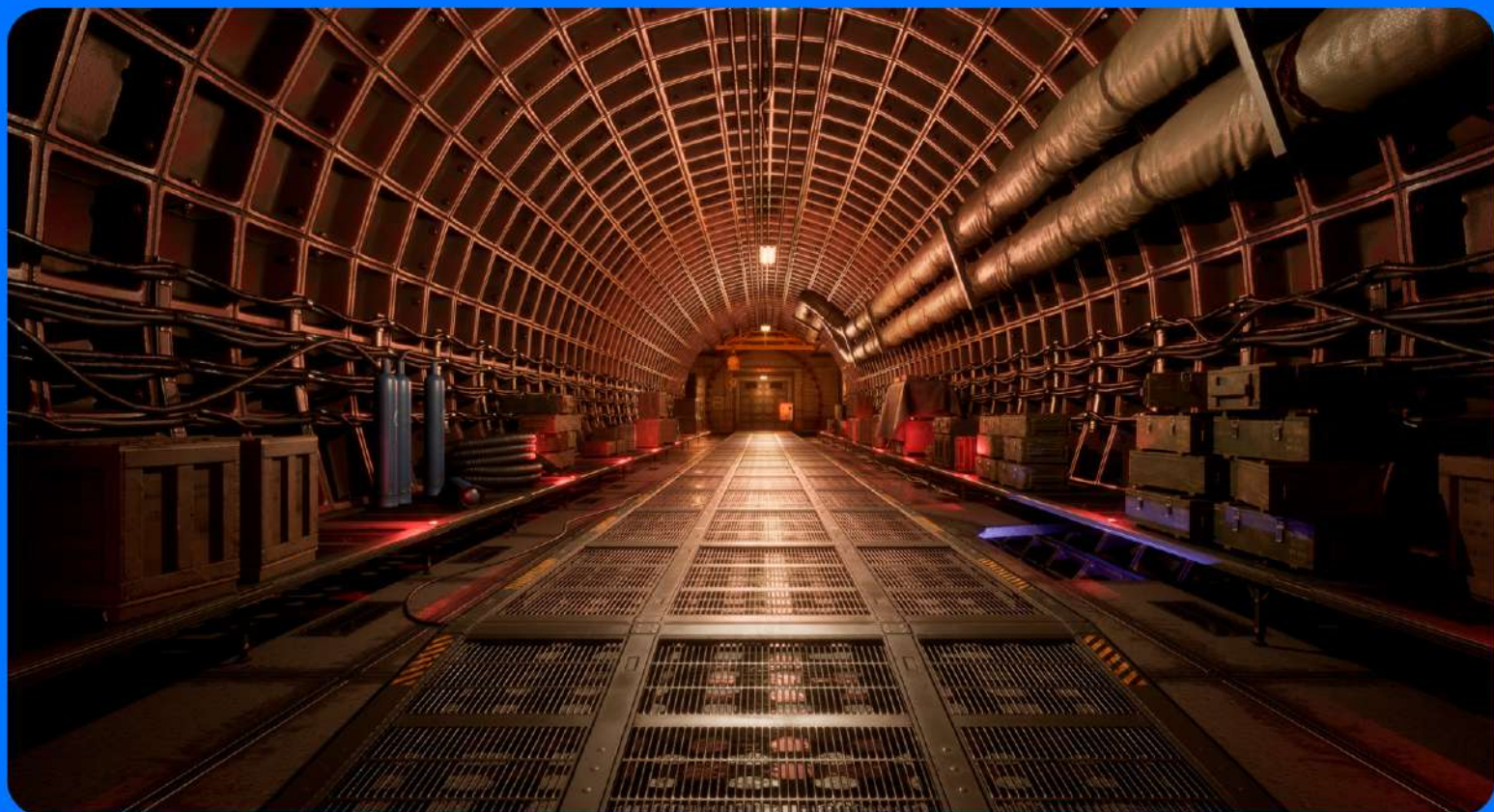
Landscapes: creación de terrenos
Vegetación y follaje
Efectos climáticos
Cielos
Sistema de partículas (fuego, lluvia, nieve, etc)

MATERIALES Y TEXTURAS

Edición de materiales
UV y decals
PBR
Creación avanzada de materiales

MÓDULOS Y HERRAMIENTAS

Sequencer: animación de elementos
Creación de interfaces con UMG UI
Actors
Sistemas de esqueletos
Sistemas de colisiones
Física y simulación
Niveles de detalle (LOD)
Audio y sonido



● METODOLOGÍA

Formación presencial con metodología “learning by doing” y basada en proyectos prácticos en los que aprenderás de manera natural utilizando flujos de trabajo reales empleados en la industria del videojuego.

Tutorías presenciales durante todo el curso, además de apoyo y consultas mediante Campus Virtual.

● SALIDAS PROFESIONALES

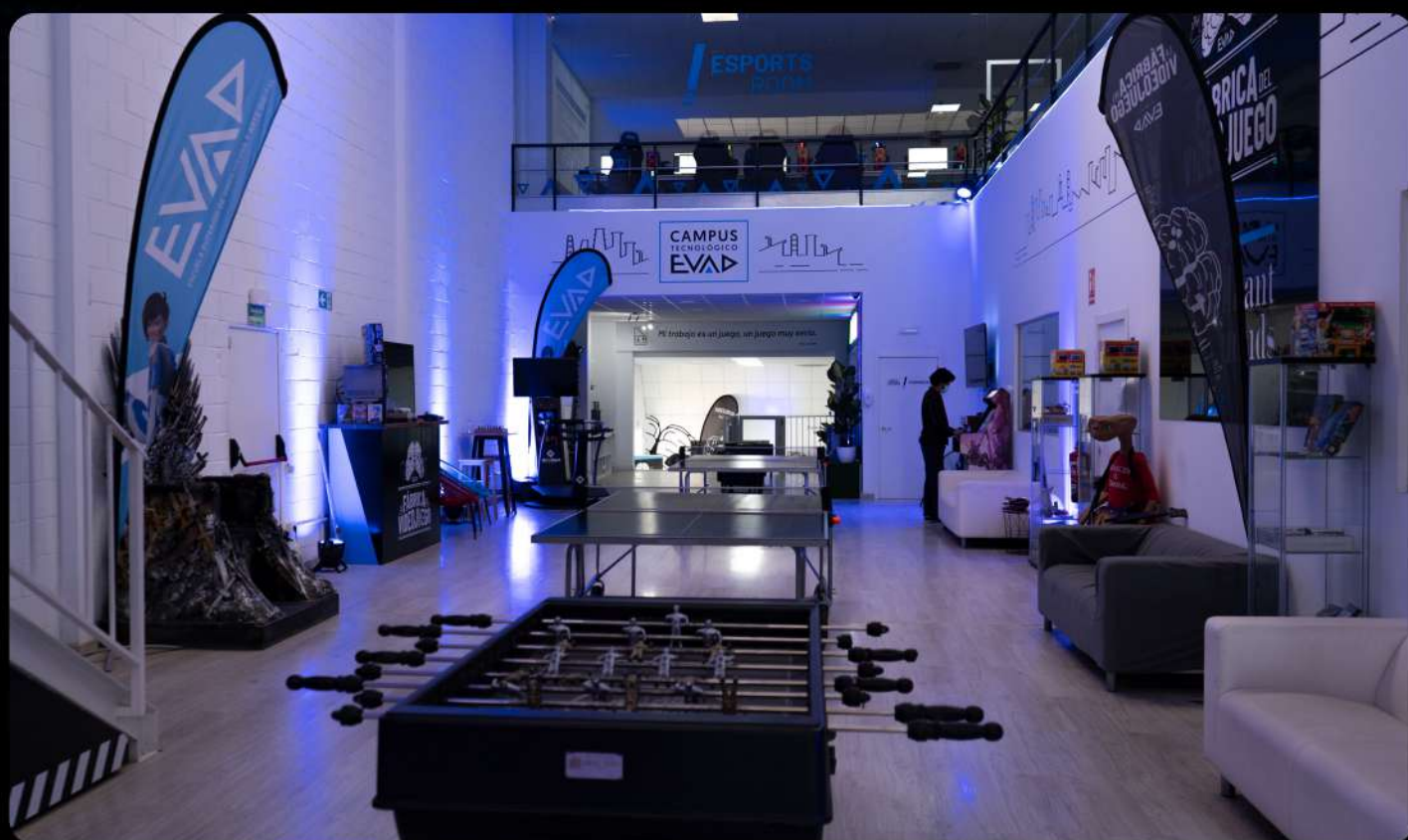
Artista técnico, diseñador de videojuegos, experto en previz, operador de Unreal Engine, creador de videojuegos, diseñador de cutscenes, artista 3D generalista.

● EQUIPAMIENTO

Estación de trabajo y software completamente incluidos.

● A QUIÉN VA DIRIGIDO

Alumnos sin ningunos conocimientos previos en la materia.



OFERTA FORMATIVA 2024

Formación presencial y online

MÁSTERES

Máster Diseño y Desarrollo para Videojuegos

Máster de Arte 2D y Animación para Videojuegos

Másters de Arte 3D y Animación para Videojuegos

Máster de Technical Artist en Unreal Engine

Máster de Marketing y Comunicación para Videojuegos

BOOTCAMP

Modelado 3D para videojuegos

Programación con Unity

 Unreal Engine 5

Arte digital para videojuegos

Full Stack Developer

Full Training en Programación con Unity y Unreal Engine 5

CICLOS FORMATIVOS

Técnico Experto en Creación de Videojuegos

Técnico en Creación de Videojuegos

EVAD KIDS

Arte Digital

Programación

Round One



PlayStation.First

PLAYSTATION FIRST

EVAD es centro PlayStation First, por lo que te tendrás acceso a la tecnología PlayStation 4. Aprenderás a crear contenidos para esta consola y podrás desarrollar tu Proyecto Final en esta misma plataforma.



**ACADEMIC
PARTNER**

ACADEMIC PARTNER

Primer centro andaluz reconocido como Academic Partners de Unreal Engine. Epic Games reconoce, promueve y empodera a nuestros profesores y nuestra formación.

