

Cursos de Educación Continua FCFM

MODELADO ORGÁNICO

OBJETIVO:

Aprender a realizar cada uno de los procesos del flujo de trabajo para la creación de personajes y props en 3D, utilizando Autodesk Maya. Se enseñará desde lo más básico como el manejo de la interfaz de usuario del software.

Duración: 45 horas

Participantes: 15 máximo.

Fecha: Semestre Febrero - Junio 2021

Horario: Jueves de 19:00 a 22:00 horas.

Sesiones: 15.

Plataforma: MS Teams

Expositor: Lic. Raymundo Manuel Zubieta Peña

Costo: \$4,200.00

PROGRAMA DEL CURSO

- Interfaz de Autodesk Maya.
- Herramientas de modelado 3D.
- Creación de mapa de Uvs.
- Bakes. Texturas en Photoshop y Substance Painter.

LIC. RAYMUNDO MANUEL ZUBIETA PEÑA

Graduado de Licenciatura en Animación y Efectos Digitales en la UDEM. He participado como Generalista 3D en diferentes proyectos desde el 2014. Tengo más de 3 años trabajando en CGBOT y 1 de ellos como Lead Artist. He trabajado en proyectos como TORN VR y Remnant: From the Ashes, entre otros juegos reconocidos a nivel internacional.

INFORMES:

Teléfono: (81)83294000 / Ext: 7141
MS Teams ingresando al equipo
Educación Continua - FCFM con el código: pk8l2v7

INSCRÍBETE AQUÍ



<http://bit.ly/2XXEyQC>

Cursos de Educación Continua FCFM

INTERFACE Y EXPERIENCIA DE USUARIO EN WEB

OBJETIVO:

El foco principal del curso se basa en la introducción a conceptos de diseño web, usabilidad y metodologías de trabajo, tanto como para formar parte y/o administrar un equipo de trabajo con la finalidad de plasmar una idea naciente del diseño de interfaces y experiencias a un producto final que el mismo cliente percibirá. Se darán a conocer casos de estudio de sites/apps que permitirán entender los elementos de usabilidad y analizarlos para mejorar la transmisión de ideas y valores de un proyecto. Se aprenderá a maquetar un proyecto optimizando el UX y UI con las herramientas abordadas en el curso, como lo son CSS, HTML, jQuery y Bootstrap.

Duración: 45 horas

Participantes: 25 máximo.

Fecha: Semestre Febrero – Junio 2021.

Horario: Jueves de 19:00 a 22:00 horas.

Sesiones: 15.

Plataforma: MS Teams

Expositor: Lic. Iván Alexis Cantú García

Costo: \$5,000.00

REQUISITOS

- Conocimientos básicos de HTML y javascript.

PROGRAMA DEL CURSO

- Patrones y principios del diseño web.
- Usabilidad.
- Interfaz y Experiencia de Usuario.
- Diseño de Experiencias.
- Procesos en el Diseño de Experiencias.
- Metodologías de trabajo.
- Metodologías ágiles y SCRUM.
- Administración de equipos ágiles.
- User Personas y User Journeys.
- Sketching, Wireframing, mockups y prototipado.
- User Testing y heruísticas de usabilidad.
- Design System y Rol de Experience Designer.
- Hojas de estilo CSS.
- Bootstrap.
- jQuery.

LIC. IVÁN ALEXIS CANTÚ GARCÍA

- Egresado como primer lugar de generación de la carrera de Licenciatura en Multimedia y Animación Digital perteneciente a la Facultad de Ciencias Físico Matemáticas.
- Profesor durante más de 3 años en la Facultad de Ciencias Físico Matemáticas impartiendo materias como Programación Avanzada, Programación Orientada a Objetos, Videojuegos 3 (Unreal Engine) e Interfaz y experiencia de usuario.
- Desarrollador de Software evaluado como Senior a los 21 años, promovido a Líder de Desarrollo a los 22 años, asignado a la Gerencia de Calidad a los 23 años, misma que a la edad de 24 años fue extendida a Gerencia en Calidad, Diseño y Análisis, llevando el resultado que a los 25 años sea Gerente General de Sistemas en la empresa NetPay.
- Experiencia en cursos, diplomados y seminarios orientados a la administración de empresas, gestión de servicios, diseño de experiencias, metodologías de trabajo ágil y administración de proyectos, entre otros.

INFORMES:

Teléfono: (81)83294000 / Ext: 7141
MS Teams ingresando al equipo
Educación Continua - FCFM con el código: pk8l2v7

INSCRÍBETE AQUÍ



<http://bit.ly/2XXEyQC>

Cursos de Educación Continua FCFM

PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS MÓVILES

OBJETIVO:

Aprender a desarrollar aplicaciones de Android en el lenguaje de programación Kotlin utilizando herramientas y bibliotecas probadas en la industrias. El curso le brindara la experiencia práctica a medida que vamos desarrollando ejercicios, para que al final el alumno tenga el conocimiento necesario para desarrollar sus propias aplicaciones.

Duración: 45 horas

Participantes: 6 máximo.

Fecha: Semestre Febrero – Junio 2021.

Horario: Sábado de 11:00 a 14:00 horas.

Sesiones: 15.

Plataforma: MS Teams

Expositor: Lic. Leonardo Santos García

Costo: \$4,500.00

PROGRAMA DEL CURSO

- 1 Introducción y ciclo de vida de un activity
- 2 Adaptadores y Tabs
Fragmentos y ciclo de vida
- 3 Menus y Archivos
- 4 SQLite SharedPreferences e Idiomas
- 5 WebService
- 6 Mapas y Geolocalización
- 7 Gesutras
- 8 Sensores

REQUISITOS

- Conocimiento previo de un lenguaje orientado a objetos (java, C++, C#)
- Conocimiento previo de programación orientado a objetos

Software

- Android Studio versión mas actual
- Android SDK versión mas actual

LIC. LEONARDO SANTOS GARCÍA

- Egresado de la carrera de Licenciatura en Multimedia y Animación Digital de la Facultad de Ciencias Físico Matemáticas.
- Dentro de mi experiencia trabajé para el Centro de Desarrollo Formativo una app con fines educativos, mediante el uso de Unity.
- Posteriormente trabajé para Alebrije Estudios dando mantenimiento y desarrollo de diferentes aplicaciones.
- Por mi cuenta logré conseguir algunos proyectos entre los cuales está una aplicación interactiva para el Museo de la Evolución en Puebla.
- Actualmente trabajo para Chapa Industrias donde desarrollo aplicaciones móviles para uso interno de la empresa.

INFORMES:

Teléfono: (81)83294000 / Ext: 7141
MS Teams ingresando al equipo
Educación Continua - FCFM con el código: pk8l2v7

INSCRÍBETE AQUÍ



<http://bit.ly/2XXEyQC>

Cursos de Educación Continua FCFM

GRÁFICAS COMPUTACIONALES I

OBJETIVO:

Profundizar en la programación de gráficas computacionales con OpenGL y C++ explotando los recursos de hardware de la tarjeta gráfica a través de los shaders (GLSL) principalmente en temas de iluminación y texturizado.

Duración: 45 horas

Participantes: 15 máximo.

Fecha: Semestre Febrero - Junio 2021.

Horario: Martes de 19:00 a 22:00 horas.

Sesiones: 15.

Plataforma: MS Teams

Expositor: Ing. Rafael Alberto Rosas Torres

Costo: \$2,300.00

PROGRAMA DEL CURSO

- OpenGL, repaso.
- Estructura de un Shader.
- Transferencia entre Shader y CPU.
- Matrices vista, proyección y modelo.
- Iluminación básica y avanzada.
- Texturizado.
- Terreno, Skydome y carga de modelos.
- Integración de escenarios gráficos.

ING. RAFAEL ALBERTO ROSAS TORRES

Profesor con 27 años de experiencia en materias como Lenguaje Ensamblador, C++, Circuitos Digitales, Procesamiento de Imágenes, Realidad Virtual, Estructura de Datos, Programación Orientada a Objetos, Videojuegos. Experiencia en la industria privada en programación de robots industriales, PLC's, diseño de equipo electrónico, control de producción y calidad. Maestría en Ciencias Eléctricas con especialidad en Electrónica.

INFORMES:

Teléfono: (81)83294000 / Ext: 7141
MS Teams ingresando al equipo
Educación Continua - FCFM con el código: pk8l2v7

INSCRÍBETE AQUÍ



<http://bit.ly/2XXEyQC>

Cursos de Educación Continua FCFM

GRÁFICAS COMPUTACIONALES II

OBJETIVO:

Profundizar en la programación de gráficas computacionales con DirectX11 y C++ explotando los recursos de hardware de la tarjeta gráfica a través de los shaders (HLSL) principalmente en temas de iluminación y texturizado.

Duración: 45 horas

Participantes: 15 máximo.

Fecha: Semestre Febrero - Junio 2021.

Horario: Lunes de 19:00 a 22:00 horas.

Sesiones: 15.

Plataforma: MS Teams

Expositor: Ing. Rafael Alberto Rosas Torres

Costo: \$2,300.00

PROGRAMA DEL CURSO

- DirectX11.
- Estructura de un Shader.
- Transferencia entre Shader y CPU.
- Matrices vista, proyección y modelo.
- Iluminación básica y avanzada.
- Texturizado.
- Teselación.
- Terreno, Skydome y carga de modelos.
- Integración de escenarios gráficos.

ING. RAFAEL ALBERTO ROSAS TORRES

Profesor con 27 años de experiencia en materias como Lenguaje Ensamblador, C++, Circuitos Digitales, Procesamiento de Imágenes, Realidad Virtual, Estructura de Datos, Programación Orientada a Objetos, Videojuegos. Experiencia en la industria privada en programación de robots industriales, PLC's, diseño de equipo electrónico, control de producción y calidad. Maestría en Ciencias Eléctricas con especialidad en Electrónica.

INFORMES:

Teléfono: (81)83294000 / Ext: 7141
MS Teams ingresando al equipo
Educación Continua - FCFM con el código: pk8l2v7

INSCRÍBETE AQUÍ



<http://bit.ly/2XXEyQC>

Cursos de Educación Continua FCFM

ESCENARIOS DE VIDEOJUEGOS

OBJETIVO:

El estudiante será capaz de integrar la programación con el arte digital para crear entornos interactivos con el diseño de reglas de juego. Así, el egresado podrá diseñar y desarrollar niveles de videojuegos de calidad comercial y satisfacer la necesidad de entretenimiento a los usuarios aprenderemos a definir un concepto o experiencia a transmitir y plasmamos el escenario.

Duración: 45 horas

Participantes: 15 máximo.

Fecha: Semestre Febrero - Junio 2021.

Horario: Viernes de 16:00 a 19:00 horas.

Sesiones: 15.

Plataforma: MS Teams

Expositor: Lic. Ángel Medrano

Costo: \$4,500.00

PROGRAMA DEL CURSO

- Diseño de juegos.
- Level Design.
- Introducción a unreal engine 4.
- Game play scripting.

LIC. ÁNGEL MEDRANO

Egresado de la Facultad de Ciencias Físico Matemáticas de la carrera de Multimedia y Animación Digital, Co-Fundador y CEO de la empresa Crystal Soft Develop SA de CV, dedicada al desarrollo de sistemas a medida y aplicaciones interactivas con más de 7 años de experiencia, Co-Fundador de Enliven Studio una rama de Crystal Soft Develop enfocada a la creación de proyectos interactivos y Videojuegos.

INFORMES:

Teléfono: (81)83294000 / Ext: 7141
MS Teams ingresando al equipo
Educación Continua - FCFM con el código: pk8l2v7

INSCRÍBETE AQUÍ



<http://bit.ly/2XXEyQC>

Cursos de Educación Continua FCFM

OPTIMIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

OBJETIVO:

En este curso nos adentraremos en el siguiente nivel sobre la creación de videojuegos AAA con Unreal Engine, Nos centraremos en la optimización de nuestros proyectos para diferentes calidades gráficas, programación de funciones, macros, inteligencia artificial avanzada, pasaremos por cinemáticas y aprenderemos a guardar información de manera local.

Duración: 45 horas

Participantes: 15 máximo.

Fecha: Semestre Febrero - Junio 2021.

Horario: Martes de 16:00 a 19:00 horas.

Sesiones: 15.

Plataforma: MS Teams

Expositor: Lic. Ángel Medrano

Costo: \$4,500.00

REQUISITOS

- Conocimientos previos sobre Unreal Engine.
- Conocimientos básicos de programación.
- Computadora con Windows 10 y compatible con DirectX12

PROGRAMA DEL CURSO

- Optimización para diferentes calidades gráficas.
- Optimización de Modelos.
- Materiales Avanzados.
- Programación Avanzada con Blueprints.
- Creación de Inventarios y Save Game Local Data.
- Inteligencia Artificial Avanzada.
- Cinemáticas.
- Funciones y Macros Avanzados.
- Programación de Eventos.

LIC. ÁNGEL MEDRANO

Egresado de la Facultad de Ciencias Físico Matemáticas de la carrera de Multimedia y Animación Digital, Co-Fundador y CEO de la empresa Crystal Soft Develop SA de CV, dedicada al desarrollo de sistemas a medida y aplicaciones interactivas con más de 7 años de experiencia, Co-Fundador de Enliven Studio una rama de Crystal Soft Develop enfocada a la creación de proyectos interactivos y Videojuegos.

INFORMES:

Teléfono: (81)83294000 / Ext: 7141
MS Teams ingresando al equipo
Educación Continua - FCFM con el código: pk8l2v7

INSCRÍBETE AQUÍ



<http://bit.ly/2XXEyQC>

Cursos de Educación Continua FCFM

CINEMATOGRAFÍA

OBJETIVO:

El propósito de la “Cinematografía” es que La finalidad es que el estudiante adquiriera la habilidad para tomar un guion y llevarlo a una producción audiovisual con las técnicas apropiadas para realzar las emociones, detalles del personaje y el ambiente del guion. Esto es importante porque como profesional tendrá que llevar las letras a un mundo audiovisual y así poder llevar una idea o un pensamiento al alcance de más personas.

Duración: 45 horas

Participantes: 12 máximo.

Fecha: Semestre Febrero - Junio 2021.

Horario: Martes y jueves de 16:00 a 17:30 horas.

Sesiones: 15.

Plataforma: MS Teams

Expositor: Lic. María Irene Montemayor González

Costo: \$3,000.00

PROGRAMA DEL CURSO

- Introducción a la cinematografía
- Influencias en el cine
- Evolución del cine
- La evolución del lenguaje del cine
- Encuadre cinematográfico
- Técnicas de montaje
- Metáforas y símbolos
- El espacio y el tiempo
- Los diálogos
- Organigrama del cine y responsabilidades

LIC. MARÍA IRENE MONTEMAYOR GONZÁLEZ

- Egresada de la carrera de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación con Acentuación en Mercadotecnia , de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la UANL.
- Docente por más de 6 años impartiendo clases dentro de la Coordinación de LMAD en materias como Tecnología Multimedia, Expresión Artística y Sociocultural, Diseño de Imagen Corporativa y Competencia Comunicativa en Inglés.

INFORMES:

Teléfono: (81)83294000 / Ext: 7141
MS Teams ingresando al equipo
Educación Continua - FCFM con el código: pk8l2v7

INSCRÍBETE AQUÍ



<http://bit.ly/2XXEyQC>