

## 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 Agosto 2020 - Enero 2021.

**Horario:** Lunes 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



## 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 Agosto 2020 - Enero 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



## 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 Agosto 2020 - Enero 2021.

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

**Sesiones:** 15.

**Plataforma:** MS Teams

**Expositor:** Lic. Leonardo Santos García

**Costo:** \$6,500.00

### 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

Soy Leonardo Santos, dentro de mi experiencia trabaja para el Centro de Desarrollo Formativo una app con fines educativos, mediante el uso de Unity.

Posteriormente trabaja para Alebrije Estudios danto mantenimiento y desarrollo de diferentes aplicaciones.

Por mi cuenta logre conseguir algunos proyecto entre los cuales esta 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



## Cursos de Educación Continua FCFM

# ILUSTRACIÓN DIGITAL

### OBJETIVO:

Aprender a aportar de vida, carácter y propósito a tus mundos y personajes. Busca crear conciencia en el alumno para que sea capaz de definir una correcta intención al crear el universo de un proyecto visual. Que pueda desarrollar personajes y escenarios que cumplan con las exigencias de un guion, que realcen su trama y sentimientos.

**Duración:** 45 horas

**Participantes:** 15 máximo.

**Fecha:** Semestre Agosto 2020 - Enero 2021.

**Horario:** Jueves de 13:00 a 14:00 horas.

**Sesiones:** 15.

**Plataforma:** MS Teams

**Expositor:** : Lic. Daniela Cordero

**Costo:** \$4,500.00

### PROGRAMA DEL CURSO

- Introducción a Photoshop.
- Gesture: Forma y estructura, Silueta, Exageración, Línea de Acción.
- Gesture: Espacio y Escorzo, Color.
- Perspectiva.
- Composición.
- Valores, Color y Render.

### LIC. DANIELA CORDERO



Docente en la Universidad Autónoma de Nuevo León para las materias de Animación Tradicional y Diseño de Concepto. Llevo más de 4 años impartiendo estas clases y trabajando como freelance en la industria de la animación y el diseño digital.

### INFORMES:

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

### INSCRÍBETE AQUÍ





## Cursos de Educación Continua FCFM

# PREPRODUCCIÓN 2D (NIVEL INTERMEDIO)

### OBJETIVO:

En este curso obtendrás las habilidades necesarias para desarrollar tu propia historia animada y presentarla frente a un público a través de storyboards y diseños visuales.

**Duración:** 45 horas

**Participantes:** 30 máximo.

**Fecha:** Semestre Agosto 2020 - Enero 2021.

**Horario:** Sábado de 13:00 a 16:00 horas.

**Sesiones:** 15.

**Plataforma:** MS Teams

**Expositor:** Lina Rangel Zamora.

**Costo:** \$4,500.00

### REQUISITOS:

- Conocimientos básicos de dibujo.
- Laptop.
- Tableta digital.
- Programa de dibujo digital (photoshop, krita, clip paint studio, entre otros.)

### PROGRAMA DEL CURSO

- Principios básicos de storyboard.
- Manejo de tomas de cámara.
- Desarrollo de historias.
- Biblia de animación: Cómo desarrollar tu propia idea animada.
- Pitch de animación: Cómo presentar tu idea.

### LIC. LINA RANGEL ZAMORA



- Egresada de la Licenciatura en Multimedia y Animación Digital (UANL, 2016) y trabajo como artista freelance enfocada en storytelling y animación.
- Llevo 3 años impartiendo clases de dibujo de anatomía, animación 2D y storyboard.

### INFORMES:

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

### INSCRÍBETE AQUÍ



## Cursos de Educación Continua FCFM

# DIBUJO DE LA ANATOMÍA HUMANA (NIVEL PRINCIPIANTE)

### OBJETIVO:

En este curso desarrollarás los fundamentos del dibujo de figura humana. Desde el dominio básico de trazo hasta la estructura del cuerpo humano y diseño de personaje masculino y femenino.

**Duración:** 45 horas

**Participantes:** 15 máximo.

**Fecha:** Semestre Agosto 2020 - Enero 2021.

**Horario:** Sábado de 10:00 a 13:00 horas.

**Sesiones:** 15.

**Plataforma:** MS Teams

**Expositor:** Lic. Lina Rangel Zamora

**Costo:** \$4,500.00

### REQUISITOS:

- Libreta de hojas blancas
- Lápiz, borrador
- Plumón sharpie negro de punta fina

### PROGRAMA DEL CURSO

- Proporciones Humanas.
- Anatomía Humana: Huesos.
- Anatomía Humana: Musculatura.
- Dibujo gestual y expresiones.

### LIC. LINA RANGEL ZAMORA



- Egresada de la Licenciatura en Multimedia y Animación Digital (UANL, 2016) y trabajo como artista freelance enfocada en storytelling y animación.
- Llevo 3 años impartiendo clases de dibujo de anatomía, animación 2D y storyboard.

### INFORMES:

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

### INSCRÍBETE AQUÍ



## Cursos de Educación Continua FCFM

# ANIMACIÓN BÁSICA

### OBJETIVO:

El objetivo del curso de Animación Básica es tener buenos fundamentos del proceso de animación. Conocer y saber aplicar los 12 principios de animación, siendo estos la base teórica principal. Comenzar el aprendizaje del funcionamiento del cuerpo humano en prácticas esenciales como caminar y saltar.

**Duración:** 45 horas

**Participantes:** 5 máximo.

**Fecha:** Semestre Agosto 2020 - Enero 2021.

**Horario:** Miércoles de 11:00 a 14:00 horas.

**Sesiones:** 15.

**Plataforma:** MS Teams

**Expositor:** Lic. Jessica Treviño Leal

**Costo:** \$4,800.00

### PROGRAMA DEL CURSO

- Los 12 principios de animación.
- Interfaz y herramientas de animación.
- Timing & spacing.
- Editor de gráficas.
- Squash y stretch.
- Follow through.
- Locomoción del cuerpo humano.

### LIC. JESSICA TREVIÑO LEAL



### EXPERIENCIA

- Artista 3d con un perfil técnico, comencé mi carrera profesional trabajando como generalista 3d, cubriendo áreas de modelado, texturizado, rigging, animación y render. Al mismo tiempo empecé a desarrollarme como docente de la licenciatura que estudié (Lic en Multimedia y Animación Digital/UANL).
- Después de 2 años descubrí que el área de rigging era lo que más disfrutaba, así que la escogí como mi principal área a desarrollar y de la que empecé a aceptar proyectos freelance de publicidad y videojuegos.
- Por otra parte, el área de rigging me llevó a que se abrieran nuevas oportunidades de Docencia en el ITESM, CEDIM y XP donde actualmente sigo laborando con clases de Animación, Modelado y Rigging.

### INFORMES:

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

### INSCRÍBETE AQUÍ



## Cursos de Educación Continua FCFM

# GRAFICAS COMPUTACIONALES I

### OBJETIVO:

Profundizar en la programación de graficas 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 Agosto 2020 - Enero 2021.

**Horario:** Viernes de 19:00 a 22:00 horas.

**Sesiones:** 15.

**Plataforma:** MS Teams

**Expositor:** Ing. Rafael Alberto Rosas Torres

**Costo:** \$4,500.00

### 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





## Cursos de Educación Continua FCFM

# GRAFICAS COMPUTACIONALES II

### OBJETIVO:

Profundizar en la programación de graficas 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 Agosto 2020 - Enero 2021.

**Horario:** Miércoles de 19:00 a 22:00 horas.

**Sesiones:** 15.

**Plataforma:** MS Teams

**Expositor:** Ing. Rafael Alberto Rosas Torres

**Costo:** \$4,500.00

### 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



## 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 Agosto 2020 - Enero 2021.

**Horario:** Miércoles de 19:00 a 22:00 horas.

**Sesiones:** 15.

**Plataforma:** MS Teams

**Expositor:** Lic. Ángel Medrano

**Costo:** \$6,500.00

### 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

