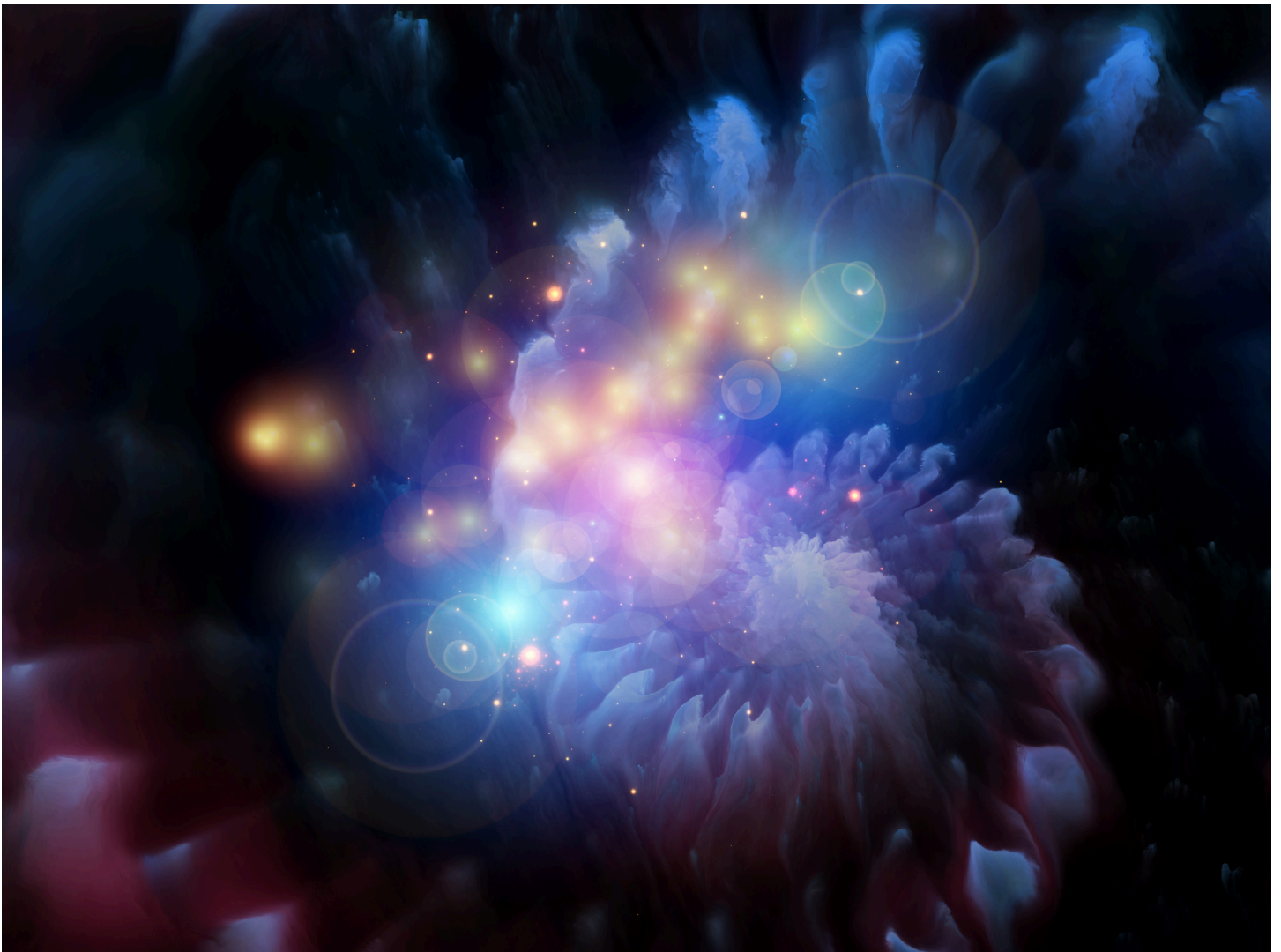




# UNREAL ENGINE 5

GENERALISTA  
Nivel Fundamentals

CENTRO DE REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA EN  
INDUSTRIAS CREATIVAS



**UNREAL ENGINE FUNDAMENTALS GENERALISTA**

**UNREAL ENGINE GENERALISTA, nivel Fundamentals, es un curso introductorio a uno de los motores de desarrollo integral más poderosos y versátiles del mundo del diseño de experiencias interactivas. En él se aborda conocimientos que van desde el**

uso de la interfaz y sus principales recursos, hasta la creación de escenas 3D, integración de elementos multimedia y una introducción al uso del sistema visual de programación Blueprint.

En este curso, los y las estudiantes, adquirirán una comprensión sólida de las **herramientas y funcionalidades de Unreal Engine**, permitiéndoles desarrollar proyectos básicos y explorar su posibilidad de uso en diversos sectores productivos como , industrias creativas, arquitectura, ingeniería, construcción, turismo, educación u otros.

## OBJETIVOS

### GENERAL

Desarrollar un prototipo o proyecto interactivo básico y funcional, empleando Unreal Engine y explorando su potencial en el sector de los videojuegos, visualización arquitectónica, simulaciones 3D, producción cinematográfica y realidades extendidas, entre otros.

### ESPECÍFICOS

#### FUNDAMENTOS DE UNREAL ENGINE 5

Conocer el entorno de Unreal Engine, incluyendo la interfaz de usuario, los paneles principales y las herramientas básicas de edición, para su uso eficiente en el desarrollo de un proyecto interactivo.

#### USO DE HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN DE ESCENARIOS

Manipular y crear diversos tipos de assets, tales como modelos 3D, texturas y materiales para aplicarlos en un entorno interactivo.

#### INTRODUCCIÓN A BLUEPRINTS PARA LÓGICA Y MECÁNICA 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

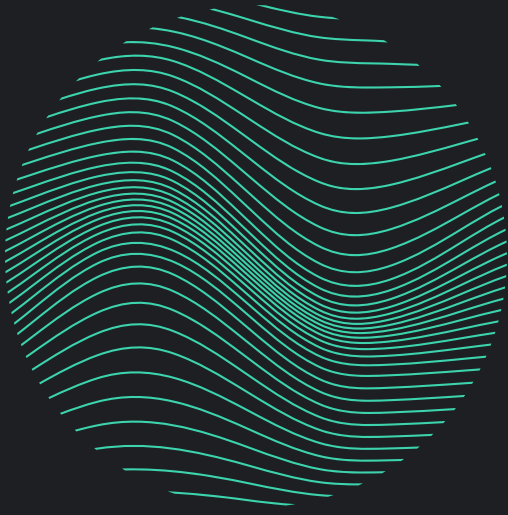
**DURACIÓN:** 8 SESIONES / 2 VECES POR SEMANA

**HORAS DE TRABAJO:** 30 HORAS (16 HRS LECTIVAS - 2 HORAS DE MENTORÍA - 12 HRS DE TRABAJO PERSONAL)

## PROGRAMA

## MÓDULO 1

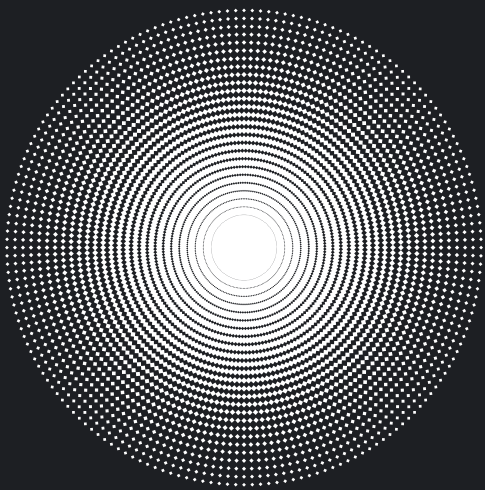
### FUNDAMENTOS DE UNREAL ENGINE 5



- Instalación y configuración de Unreal Engine
- Navegación por la interfaz de usuario
- Introducción a los paneles principales y herramientas básicas
- Creación de nuevo proyecto
- Organización de carpetas y gestión de assets
- Configuración de ajustes de proyecto
- Importación de modelos 3D
- Aplicación de texturas y materiales.

## MÓDULO 2

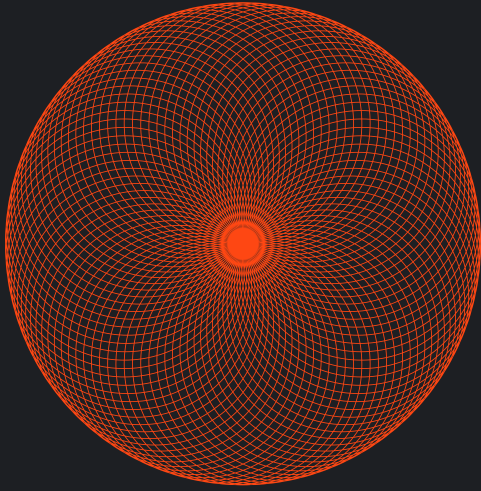
### USO DE HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN DE ESCENARIOS



- Uso de geometría básica (BSP)
- Colocación y transformación de objetos en la escena
- Pinceles para terreno y cómo modificarlos
- Uso de herramientas de deformación
- Habilitación de assets para escenario.
- Landscaping y Layout de cámara.
- Iluminación.
- Introducción a Sequencer

## MÓDULO 3

## USO DE BLUEPRINTS PARA LÓGICA Y MECÁNICA DE JUEGO



- Introducción a los Blueprints
- Creación de Blueprints básicos
- Nodos y conexiones
- Input y Output

## METODOLOGÍA

Se implementará la **metodología de aprendizaje basado en proyectos**. En este contexto, los estudiantes deberán desarrollar un proyecto a medida que avancen las clases, aplicando de manera práctica todos los conocimientos que el docente les va entregando clase a clase.

## MODALIDAD

**MODALIDAD:** SINCRÓNICA, ONLINE

## DOCENTES

INSTRUCTORES CERTIFICADOS POR UNREAL ENGINE.

# 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](#)

# PÚBLICO OBJETIVO

Este curso está orientado a estudiantes, diseñadores, arquitectos, artistas y cualquier persona interesada en el desarrollo interactivo, la visualización 3D o la creación de contenido digital, sin importar el sector específico para el que deseen utilizar Unreal Engine 5.

Previo al curso, es necesario contar con conocimientos básicos en algún programa de diseño o edición audiovisual.

# CERTIFICADOS

CERTIFICACIÓN OFICIAL UNREAL ENGINE

CERTIFICACIÓN CRTIC, CENTRO DE FORMACIÓN AUTORIZADO Y PARTNER OFICIAL UNREAL ENGINE EN CHILE



**INSTAGRAM**



**FACEBOOK**



**X**



**YOUTUBE**



**LINKEDIN**

<https://www.crtic.cl>

[formacion@crtic.cl](mailto:formacion@crtic.cl)