

# INMERSIÓN EN EL METAVERSO CURSO PRESENCIAL

24 de mayo, 2022

4 horas | Martes de 16 a 20 h

Curso abierto y gratuito

Nivel introductorio

**Obtención de certificado digital  
con valor curricular**

**Cupo limitado a 20 participantes**

Las inscripciones se cierran 72 horas antes  
del inicio del curso.

En colaboración con  Meta

Informes: Gerardo Merlín  
gmerlin@centro.edu.mx

[Hablemos por Whatsapp](#)

REGISTRARME

# INMERSIÓN EN EL METAVERSO PRESENCIAL

Informes: Gerardo Merlín  
gmerlin@centro.edu.mx

[Hablemos por Whatsapp](#)

## ¿DE QUÉ SE TRATA?

Este curso es una primera inmersión a la realidad aumentada (AR) para comprender los conceptos básicos y el flujo de trabajo general en el que desarrollarás experiencias para Facebook o Instagram.

Es un taller práctico donde conocerás las directrices generales de éstas plataformas para las pruebas de efectos, publicación y promoción de las experiencias. Al finalizar habrás realizado tu primer filtro para Instagram con Spark AR, la plataforma de Meta para el desarrollo de realidad aumentada.

### Colaboración Meta y CENTRO

CENTRO fue seleccionado por Meta para implementar este innovador programa de aprendizaje enfocado en capacitar a personas creativas con tecnologías inmersivas. En 2022, CENTRO capacitará a más de 1,000 estudiantes en México, quienes aprenderán nuevas formas de diseñar para espacios y experiencias inmersivas de realidad virtual y realidad aumentada. El objetivo es expandir su imaginación a nuevas posibilidades de interacción y creación en mundos digitales, así como ampliar sus horizontes profesionales de cara al futuro.

## ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

A estudiantes de carreras tecnológicas o creativas, o a cualquier persona interesada en aprender a realizar experiencias de realidad aumentada para redes sociales.

## TEMARIO

### *Experimentando el metaverso*

- Selección de experiencias XR para reconocer y probar espacios, objetos y experiencias de juego

### *Alcances de XR y el metaverso*

- ¿Qué es el metaverso?
- ¿Qué es XR?
- Hardware y software para experiencias XR
- El papel de los diseñadores y desarrolladores dentro del metaverso
- Casos de estudio: RTFKT, Balenciaga, Ariana Grande, Pentagrama, The Mill, Festival CTM

### *Narrativa y Spark AR*

- Definir una narrativa simple para la experiencia AR
- Superposición de la pantalla de inicio y partes de la ventana
- Biblioteca AR y bloques
- Pruebas de efecto
- Imágenes, planos y seguimiento facial
- Segmentación y oclusión
- Publica tu efecto
- Políticas y directrices
- Ruta para el futuro y cómo convertirse en un creador AR certificado

REGISTRARME

# INMERSIÓN EN EL METAVERSO PRESENCIAL

Informes: Gerardo Merlín  
gmerlin@centro.edu.mx

[Hablemos por Whatsapp](#)

## DESARROLLO DEL PROGRAMA

- 2 horas de formación en laboratorio de cómputo.
- 2 horas de experimentación en el foro de captura de movimiento utilizando los lentes Meta Quest 2.

## ¿QUIÉN IMPARTE?

**Bruno Díaz** | Programador de videojuegos, especialista en gráficos por computadora. Desarrollador de videojuegos para sistemas operativos iOS y Android, programador de experiencias mixtas exhibidas en el Laboratorio de inmersión del Centro

de Cultura Digital, Casa Mutek y Singularity University. Actualmente es docente e investigador de gráficos por computadora en el SteamLab de CENTRO.

## ¿QUÉ NECESITO?

*Smartphone* para prueba de aplicaciones de realidad aumentada.

## CONSTANCIA DIGITAL

Al finalizar el programa recibirás una Constancia Digital si completas las 4 horas de formación.

La constancia llegará al correo con el que te registraste al programa y podrá tardar hasta una semana después de terminar el curso.

Esta constancia podrás compartirla en tus redes sociales para enriquecer tu CV.

REGISTRARME