



Animación 3D para videojuegos con blender

Universidad Tecnológica Nacional -
Facultad Regional Buenos Aires - UTN-FRBA

El presente documento contiene la información oficial para que las Agencias Territoriales y el área de Prensa, a través de sus herramientas de difusión, puedan responder las inquietudes de los/as interesados/as en el curso en cuestión.

Información general

Nombre del sector: UTN-FRBA

Nombre del curso: ANIMACIÓN 3D PARA VIDEOJUEGOS CON BLENDER

Fecha de inicio: 01/10/2020

Modalidad: Virtual

Duración (meses/horas): 48 horas en 8 semanas de duración

Horario: ---

Cantidad de cursos: 2

Cantidad de vacantes: 50

Lugar: CABA

Requisitos

Mayor de 18: Sí

Secundario completo: No

Límite de edad sí/no: Población Económicamente Activa mayor de 18 años

Documentación a presentar/enviar: DNI - CUIL

Perfil de ingreso: Se espera que sean personas interesadas en la temática y preferentemente con conocimientos previos en:

- Uso básico de PC, Windows o Mac.
- Uso básico de browsers como Mozilla Firefox.
- Manejo de archivos, Windows y navegadores web.
- Manejo de redes sociales.

Requerimientos de hardware:

Procesador I3 desde el 2012 con 4 gigas de memoria RAM.

Información de cursada

Forma de inscripción: Las AT y OE proceden a la asignación de los participantes candidatos, una vez definida la oferta y publicada en Gestión Empleo y Portal de OE. Realizan los movimientos en el propio Sistema de Gestión o en La Plataforma de OE (40% de la oferta disponible según normativa).

No debe recurrirse a planillas informales, remisiones por vía de correo electrónico u otro tipo de prácticas que son imprecisas y acarrear alto margen de error.

La asignación en Gestión Empleo es la forma fehaciente y efectiva de realizar la inscripción. Sus reglas de gestión garantizan que las personas incorporadas cuenten con la información necesaria.

El efector a cargo de la ejecución de los cursos UTN-FRBA también procederá a la asignación de participantes mediante Gestión Empleo, así como también tendrá acceso a la información de los participantes asignados por las AT y OE (60% de la oferta disponible según normativa).

Sistema de confirmación de vacante: Será el efector UTN-FRBA quien realice la inscripción de los asignados en Gestión Empleo en el Campus Virtual FRBA en donde se dictará el curso.

Link de la plataforma en caso de ser virtual:

Sistema de Ingreso (usuario y contraseña): Será asignado a cada participante al momento de la inscripción al campus virtual.

La plataforma está siempre activa. El seguimiento de los alumnos es a través de la plataforma de la UTN-FRBA mediante un sistema de tutorías por aula virtual.

Programa del curso: Este curso ofrece la capacitación para obtener las aptitudes necesarias para la creación de assets 3D para videojuegos. Comprende modelado, texturización, esculpido, rigging y animación para videojuegos con conceptos y metodologías de optimización para 3D en tiempo real.

El curso de Animación 3D para videojuegos con Blender permite conocer el software desde un nivel básico hasta llegar a un nivel avanzado, para finalmente crear modelos 3D para videojuegos y con la posibilidad de desempeñarse como trabajador en un motor de juego como Unity o Unreal Engine.

Cronograma de cursada: La modalidad de cursada es a distancia (virtual) y es totalmente mediada por tecnologías a través del Campus Virtual FRBA. Las actividades a realizarse serán:

- Foros de discusión semanal propuestos por el docente (un foro por unidad).
- Consulta al docente a través de e-mail o chat.
- Dictado de clases en tiempo real mediante un Aula Virtual Sincrónica (AVS)#
- Material de lectura semanal y por unidad temática.
- Actividades individuales y/o grupales de aplicación práctica semanal y por unidad temática.
- Evaluaciones por unidad temática sobre la base de trabajos prácticos de aplicación de los conocimientos adquiridos.

Sistema de consulta docente on-line: Consulta al docente a través de e-mail o chat.

Modalidad de evaluación final: La metodología de evaluación será de carácter holístico aunando los conocimientos a través de un trabajo práctico integrador.

Los conceptos de evaluación que se tendrán en cuenta serán:

1. Participación en el espacio de trabajo conjunto y clases.
2. Realización de trabajos intermedios y/o cuestionarios.
3. Presentismo a clases sincrónicas.
4. Evaluación de contenidos a través del trabajo práctico final.

El porcentaje de asistencia para la aprobación del curso es 80%.

Certificado oficial: Las personas que aprueben las capacitaciones recibirán una certificación de la Facultad Regional Buenos Aires-Universidad Tecnológica Nacional y el Ministerio de Trabajo, Empleo y Seguridad Social de la Nación.

Datos de interés:

Observaciones:

.....

Programación de videojuegos

Universidad Tecnológica Nacional -
Facultad Regional Buenos Aires - UTN-FRBA

El presente documento contiene la información oficial para que las Agencias Territoriales y el área de Prensa, a través de sus herramientas de difusión, puedan responder las inquietudes de los/as interesados/as en el curso en cuestión.

Información general

Nombre del sector: UTN-FRBA

Nombre del curso: PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS.

Fecha de inicio: 01/10/2020

Modalidad: Virtual

Duración (meses/horas): 48 horas en 8 semanas de duración.

Horario: ---

Cantidad de cursos: 2

Cantidad de vacantes: 50

Lugar: CABA

Requisitos

Mayor de 18: Sí

Secundario completo: No

Límite de edad sí/no: Población Económicamente Activa mayor de 18 años

Documentación a presentar/enviar: DNI - CUIL

Perfil de ingreso: Se espera que sean personas interesadas en la temática y preferentemente con conocimientos previos en:

- Uso básico de PC, Windows o Mac.
- Uso básico de browsers como Mozilla Firefox.
- Manejo de archivos, Windows y navegadores web.
- Manejo de redes sociales.

Requerimientos de hardware:

Procesador I3 desde el 2012 con 4 gigas de memoria RAM.

Información de cursada

Forma de inscripción: Las AT y OE proceden a la asignación de los participantes candidatos, una vez definida la oferta y publicada en Gestión Empleo y Portal de OE. Realizan los movimientos en el propio Sistema de Gestión o en La Plataforma de OE (40% de la oferta disponible según normativa).

No debe recurrirse a planillas informales, remisiones por vía de correo electrónico u otro tipo de prácticas que son imprecisas y acarrear alto margen de error.

La asignación en Gestión Empleo es la forma fehaciente y efectiva de realizar la inscripción. Sus reglas de gestión garantizan que las personas incorporadas cuenten con la información necesaria.

El efector a cargo de la ejecución de los cursos UTN-FRBA también procederá a la asignación de participantes mediante Gestión Empleo así como también tendrá acceso a la información de los participantes asignados por las AT y OE (60% de la oferta disponible según normativa).

Sistema de confirmación de vacante: Será el efector UTN-FRBA quien realice la inscripción de los asignados en Gestión Empleo en el Campus Virtual FRBA en donde se dictará el curso.

Link de la plataforma en caso de ser virtual:

Sistema de Ingreso (usuario y contraseña): Será asignado a cada participante al momento de la inscripción al campus virtual.

La plataforma está siempre activa. El seguimiento de los alumnos es a través de la plataforma de la UTN-FRBA mediante un sistema de tutorías por aula virtual.

Programa del curso: Este curso ofrece conceptos básicos de programación y orientación a objetos, herramientas fundamentales de todo programador independientemente del lenguaje que utilice. Dichas herramientas serán utilizadas para aplicar las técnicas fundamentales de programación de videojuegos y poder terminar su primer videojuego.

En la segunda mitad del curso, se brinda una capacitación en C++, lenguaje de programación usado en Unreal (uno de los motores gráficos más utilizados en la industria de videojuegos).

Cronograma de cursada: La modalidad de cursada es a distancia (virtual) y es totalmente mediada por tecnologías a través del Campus Virtual FRBA. Las actividades a realizar serán:

- Foros de discusión semanal propuestos por el docente (un foro por unidad).
- Consulta al docente a través de e-mail o chat.
- Dictado de clases en tiempo real mediante un Aula Virtual Sincrónica (AVS)#
- Material de lectura semanal y por unidad temática.
- Actividades individuales y/o grupales de aplicación práctica semanal y por unidad temática.
- Evaluaciones por unidad temática sobre la base de trabajos prácticos de aplicación de los conocimientos adquiridos.

Sistema de consulta docente on-line: Consulta al docente a través de e-mail o chat.

Modalidad de evaluación final: La metodología de evaluación será de carácter holístico aunando los conocimientos a través de un trabajo práctico integrador.

Los conceptos de evaluación que se tendrán en cuenta serán:

- 1) Participación en el espacio de trabajo conjunto y clases.
- 2) Realización de trabajos intermedios y/o cuestionarios.
- 3) Presentismo a clases sincrónicas.
- 4) Evaluación de contenidos a través del trabajo práctico final.

El porcentaje de asistencia para la aprobación del curso es 80%.

Certificado oficial: Las personas que aprueben las capacitaciones recibirán una certificación de la Facultad Regional Buenos Aires-Universidad Tecnológica Nacional y el Ministerio de Trabajo, Empleo y Seguridad Social de la Nación.

Datos de interés:

Observaciones:

.....

Diseño web

Universidad Tecnológica Nacional -
Facultad Regional Buenos Aires - UTN-FRBA

El presente documento contiene la información oficial para que las Agencias Territoriales y el área de Prensa, a través de sus herramientas de difusión, puedan responder las inquietudes de los/as interesados/as en el curso en cuestión.

Información general

Nombre del sector: UTN-FRBA

Nombre del curso: DISEÑO WEB.

Fecha de inicio: 01/10/2020

Modalidad: Virtual

Duración (meses/horas): 36 horas en 6 semanas de duración

Horario: ---

Cantidad de cursos: 2

Cantidad de vacantes: 50

Lugar: CABA

Requisitos

Mayor de 18: Sí

Secundario completo: No

Límite de edad sí/no: Población Económicamente Activa mayor de 18 años

Documentación a presentar/enviar: DNI - CUIL

Perfil de ingreso: Se espera que sean personas interesadas en la temática y preferentemente con conocimientos previos en:

- Uso básico de PC, Windows o Mac.
- Uso básico de browsers como Mozilla Firefox.
- Manejo de archivos, Windows y navegadores web.
- Manejo de redes sociales.

Requerimientos de hardware:

Procesador I3 desde el 2012 con 4 gigas de memoria Ram.

Información de cursada

Forma de inscripción: Las AT y OE proceden a la asignación de los participantes candidatos, una vez definida la oferta y publicada en Gestión Empleo y Portal de OE. Realizan los movimientos en el propio Sistema de Gestión o en La Plataforma de OE (40% de la oferta disponible según normativa).

No debe recurrirse a planillas informales, remisiones por vía de correo electrónico u otro tipo de prácticas que son imprecisas y acarrear alto margen de error.

La asignación en Gestión Empleo es la forma fehaciente y efectiva de realizar la inscripción. Sus reglas de gestión garantizan que las personas incorporadas cuenten con la información necesaria.

El efector a cargo de la ejecución de los cursos UTN-FRBA también procederá a la asignación de participantes mediante Gestión Empleo así como también tendrá acceso a la información de los participantes asignados por las AT y OE (60% de la oferta disponible según normativa).

Sistema de confirmación de vacante: Será el efector UTN-FRBA quien realice la inscripción de los asignados en Gestión Empleo en el Campus Virtual FRBA en donde se dictará el curso.

Link de la plataforma en caso de ser virtual:

Sistema de Ingreso (usuario y contraseña): Será asignado a cada participante al momento de la inscripción al campus virtual.

La plataforma está siempre activa. El seguimiento de los alumnos es a través de la plataforma de la UTN-FRBA mediante un sistema de tutorías por aula virtual.

Programa del curso: Este curso brindará al alumno las herramientas necesarias que actualmente piden las agencias de diseño y los clientes en general, para poder crear sitios web adaptables a varios formatos de imágenes (celulares, tablets, PC, etc.), crear animaciones web y comprender y perfeccionar la sintaxis de código a la hora de diseñar.

Cronograma de cursada: La modalidad de cursada es a distancia (virtual) y es totalmente mediada por tecnologías a través del Campus Virtual FRBA. Las actividades que se realizarán serán:

- Foros de discusión semanal propuestos por el docente (un foro por unidad).
- Consulta al docente a través de e-mail o chat.
- Dictado de clases en tiempo real mediante un Aula Virtual Sincrónica (AVS)#
- Material de lectura semanal y por unidad temática.
- Actividades individuales y/o grupales de aplicación práctica semanal y por unidad temática.
- Evaluaciones por unidad temática sobre la base de trabajos prácticos de aplicación de los conocimientos adquiridos.

Sistema de consulta docente on-line: Consulta al docente a través de e-mail o chat.

Modalidad de evaluación final: La metodología de evaluación será de carácter holístico aunando los conocimientos a través de un trabajo práctico integrador.

Los conceptos de evaluación que se tendrán en cuenta serán:

- 1) Participación en el espacio de trabajo conjunto y clases.
- 2) Realización de trabajos intermedios y/o cuestionarios.
- 3) Presentismo a clases sincrónicas.
- 4) Evaluación de contenidos a través del trabajo práctico final.

El porcentaje de asistencia para la aprobación del curso es 80%.

Certificado oficial: Las personas que aprueben las capacitaciones recibirán una certificación de la Facultad Regional Buenos Aires-Universidad Tecnológica Nacional y el Ministerio de Trabajo, Empleo y Seguridad Social de la Nación.

Datos de interés:

Observaciones:

.....

Content manager

Universidad Tecnológica Nacional -
Facultad Regional Buenos Aires - UTN-FRBA

El presente documento contiene la información oficial para que las Agencias Territoriales y el área de Prensa, a través de sus herramientas de difusión, puedan responder las inquietudes de los/as interesados/as en el curso en cuestión.

Información general

Nombre del sector: UTN-FRBA

Nombre del curso: CONTENT MANAGER.

Fecha de inicio: Una réplica el 01/10/2020 y otra el 01/11/2020

Modalidad: Virtual

Duración (meses/horas): 24 horas en 4 semanas de duración

Horario: ----

Cantidad de cursos: 2

Cantidad de vacantes: 50

Lugar: CABA

Requisitos

Mayor de 18: Sí

Secundario completo: No

Límite de edad sí/no: Población Económicamente Activa mayor de 18 años

Documentación a presentar/enviar: DNI - CUIL

Perfil de ingreso: Se espera que sean personas interesadas en la temática y preferentemente con conocimientos previos en:

- Uso básico de PC, Windows o Mac.
- Uso básico de browsers como Mozilla Firefox.
- Manejo de archivos, Windows y navegadores web.
- Manejo de redes sociales.

Requerimientos de hardware:

Procesador I3 desde el 2012 con 4 gigas de memoria RAM.

Información de cursada

Forma de inscripción: Las AT y OE proceden a la asignación de los participantes candidatos, una vez definida la oferta y publicada en Gestión Empleo y Portal de OE. Realizan los movimientos en el propio Sistema de Gestión o en La Plataforma de OE (40% de la oferta disponible según normativa).

No debe recurrirse a planillas informales, remisiones por vía de correo electrónico u otro tipo de prácticas que son imprecisas y acarrear alto margen de error.

La asignación en Gestión Empleo es la forma fehaciente y efectiva de realizar la inscripción. Sus reglas de gestión garantizan que las personas incorporadas cuenten con la información necesaria.

El efector a cargo de la ejecución de los cursos UTN-FRBA también procederá a la asignación de participantes mediante Gestión Empleo así como también tendrá acceso a la información de los participantes asignados por las AT y OE (60% de la oferta disponible según normativa).

Sistema de confirmación de vacante: Será el efector UTN-FRBA quien realice la inscripción de los asignados en Gestión Empleo en el Campus Virtual FRBA en donde se dictará el curso.

Link de la plataforma en caso de ser virtual:

Sistema de Ingreso (usuario y contraseña): Será asignado a cada participante al momento de la inscripción al campus virtual.

La plataforma está siempre activa. El seguimiento de los alumnos es a través de la plataforma de la UTN-FRBA mediante un sistema de tutorías por aula virtual.

Programa del curso: Este curso brinda los conocimientos para elaborar contenido digital, mediante el uso de herramientas digitales libres y gratuitas.

También la posibilidad de potenciar una marca, servicio o producto mediante la elaboración de contenido multimedial de imagen y video especialmente diseñado para las redes sociales más utilizadas.

Cronograma de cursada: La modalidad de cursada es a distancia (virtual) y es totalmente mediada por tecnologías a través del Campus Virtual FRBA. Las actividades que se realizarán serán:

- Foros de discusión semanal propuestos por el docente (un foro por unidad).
- Consulta al docente a través de e-mail o chat.
- Dictado de clases en tiempo real mediante un Aula Virtual Sincrónica (AVS)#
- Material de lectura semanal y por unidad temática.
- Actividades individuales y/o grupales de aplicación práctica semanal y por unidad temática.
- Evaluaciones por unidad temática sobre la base de trabajos prácticos de aplicación de los conocimientos adquiridos.

Sistema de consulta docente on-line: Consulta al docente a través de e-mail o chat.

Modalidad de evaluación final: La metodología de evaluación será de carácter holístico aunando los conocimientos a través de un trabajo práctico integrador.

Los conceptos de evaluación que se tendrán en cuenta serán:

- 1) Participación en el espacio de trabajo conjunto y clases.
- 2) Realización de trabajos intermedios y/o cuestionarios.
- 3) Presentismo a clases sincrónicas.
- 4) Evaluación de contenidos a través del trabajo práctico final.

El porcentaje de asistencia para la aprobación del curso es 80%.

Certificado oficial: Las personas que aprueben las capacitaciones recibirán una certificación de la Facultad Regional Buenos Aires-Universidad Tecnológica Nacional y el Ministerio de Trabajo, Empleo y Seguridad Social de la Nación.

Datos de interés:

Observaciones:

.....