

<b>Denominación de enseñanza:</b>	<b>BOOTCAMP Realidad virtual y aumentada Edición 1ª</b>		
<b>Modalidad:</b>	A tu ritmo	<b>Horario:</b>	Libre
<b>Lugar de impartición :</b>	Code Space - C/Compositor Lehmborg Ruiz, 13, 29007, Málaga, España		
<b>Duración:</b>	Acceso durante 1 año (*)	<b>Nº horas lectivas:</b>	480 Horas
<b>Fecha Inicio:</b>	13/04/2020	<b>Fecha Fin:</b>	-
<b>Temario:</b>	<p><b>Módulo 1: Preparatorio</b>  Tema 1: Introducción XR  Tema 2: Introducción a la herramienta Unity  Tema 3: Conceptos básicos de programación Unity</p> <p><b>Módulo 2: Desarrollo XR</b>  Tema 1: Experiencia de usuario en XR  Tema 2: Funcionamiento XR en móvil (ARKit, ARCore, Cardboard, Otras)  Tema 3: Funcionamiento XR en dispositivos específicos (Hololens, Vuzix, Oculus Rift, HTC)  Tema 4: SDK Oculus Quest</p> <p><b>Módulo 3: Web XR</b>  Tema 1: Conceptos básicos  Tema 2: Desarrollo experiencias WebXR</p> <p><b>Módulo 4: Despliegue XR</b>  Tema 1: Distribución de aplicaciones  Tema 2: Requisitos técnicos para aplicaciones XR  Tema 3: Optimización XR</p> <p><b>Proyecto</b></p>		
<b>Competencias a alcanzar:</b>	<p>Entender el espectro de tecnologías que se identifican bajo XR (eXtended Reality).  Conocer las diferentes herramientas disponibles en el mercado para el desarrollo de experiencias.  Aprender cómo se desarrollan experiencias XR con Unity.  Desarrollo de un proyecto completo de realidad virtual y aumentada utilizando Unity.  Conocer las diferentes utilidades, frameworks, APIs y SDK presentes en el mercado para desarrollo XR.  Conocer los diferentes dispositivos hardware para XR.  Aplicar los conocimientos adquiridos en la realización de un proyecto individual o en grupo.  Conocer el estado actual de la industria y las perspectivas de futuro para crear en el alumno capacidad crítica y de análisis.  Aplicar los conocimientos para el desarrollo de proyectos en varios sectores: medicina, ciencia, educación e ingeniería.</p>		
<b>Metodología:</b>	Clases grabadas en vídeo con contenido teórico y práctico.		
<b>Destinatario/a:</b>	Cualquier tipo de usuario sin experiencia previa en la materia.		
<b>Requisitos de acceso:</b>	Ofimática a nivel de usuario. Conocimientos básicos en instalación de programas. Actitud positiva y proactiva. Horas de dedicación y repaso en casa.		
<b>Nº máximo de alumnos inscritos por curso:</b>	0		
<b>Carácter:</b>	Enseñanza no oficial y no conducente a la obtención de un título con carácter oficial o certificado de profesionalidad.		

<b>Material necesario:</b>	Equipo con conexión a Internet con los siguientes requisitos recomendados: Procesador Intel Core i7, RAM 16 Gb o superior, Tarjeta gráfica 1Gb o superior, 2 monitores.		
<b>Material puesto a disposición del alumno:</b>	Gafas VR Oculus Quest	<b>Incluido en precio :</b>	<input type="checkbox"/> Sí <input checked="" type="checkbox"/> No
<b>Precio de material no incluido y ofertado por Code Space :</b>	585 €		

<b>Profesorado:</b>	- Alberto Ruiz		
<b>Cualificación del profesorado</b>	Alberto Ruiz: Co – Fundador y CTO en 3IN-TECH Gestión de proyectos para Airbus y Museo del Prado Más de 15 años de experiencia. Más información en LinkedIn: <a href="https://www.linkedin.com/in/albertoruizaguilal/">https://www.linkedin.com/in/albertoruizaguilal/</a>		
<b>Vía de contacto con el profesorado</b>	Campus Virtual		
<b>Campus Virtual</b>	<a href="https://codespaceacademy.classlife.education/">https://codespaceacademy.classlife.education/</a>		

Fecha Inicio:	13/04/2020	Fecha Fin:	-
Condiciones para obtener el Diploma ó Certificado de Asistencia:	Finalizar todos los temas impartidos y finalizar con éxito los ejercicios y proyecto final.		
Horas de asistencia mínima exigidas:	80%		
Examen o pruebas obligatorios:	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	Requisitos de superación:	Viabilidad del proyecto final

Precio Formación :	2.160,00 €	Precio Total (Impuestos Incluidos) :	2.160,00 €
Precio otros conceptos:	0,00 €		
Plazo de vigencias de las condiciones ofertadas:	Desde el 13/02/2020 hasta nueva edición del curso.		
Procedimientos de pago:	<p>El Alumno podrá realizar el pago del importe del Servicio contratado: (i) En un único pago por la totalidad del importe mediante tarjeta o transferencia bancaria; (ii) En sucesivas cuotas mensuales anticipadas, pagaderas entre los días 1 y 10 de cada mes, mediante domiciliación bancaria, previo análisis del perfil de riesgo financiero del alumno por parte de CODE SPACE sin existir obligación de ofrecer dicha financiación, y garantizando el pago de las mismas mediante el nombramiento de un fiador (el "Fiador"), el cual responderá solidariamente en caso de impago por el Alumno. El número de cuotas y el importe de cada una de ellas se establecerán en las Condiciones Particulares del correspondiente formulario de matriculación.</p> <p>Financiación (1*). (i) CODE SPACE podrá suscribir convenios con entidades financieras para facilitar al Alumno la financiación del Servicio. En tal caso, CODE SPACE podrá tramitar, exclusivamente como intermediario de crédito a título subsidiario, el procedimiento de concesión de crédito conforme a lo pactado en dichos convenios, informando con carácter previo al Alumno sobre las condiciones del producto financiero ofertado por la entidad financiera colaboradora. CODE SPACE no garantiza que el Alumno obtenga la financiación ni las condiciones financieras pretendidas por el mismo, lo que dependerá exclusivamente de la entidad financiera correspondiente. La no obtención del crédito supondrá la resolución de la relación contractual existente entre el Alumno y CODE SPACE, salvo que el Alumno se comprometa a realizar el pago del Servicio en cualquiera de las formas de pago previstas en las Condiciones Particulares del presente formulario. Asimismo, CODE SPACE no responderá de ninguna reclamación o queja derivada de la relación que, en su caso, mantenga el Alumno con la entidad financiera. CODE SPACE podrá ofrecer al Alumno su participación en la consecución de una beca para la matrícula del curso. Dicha beca queda sujeta a las condiciones que en cada momento establezca CODE SPACE y que serán informadas al Alumno.</p>		

(\* ) La matriculación en el curso conlleva que el Alumno tenga derecho a acceder y utilizar la plataforma que ponga a su disposición CODE SPACE durante el plazo de 1 año desde la formalización de la matrícula, prorrogable por anualidades sucesivas salvo que cualquiera de las partes notifique a la otra su deseo de no prorrogar el acceso y uso de la plataforma. A partir del primer plazo, el acceso y uso de la plataforma conllevará un coste anual para el alumno de 20 euros impuestos incluidos.

(1\*) De acuerdo con el artículo 26.2 y el artículo 29.3, de la Ley 16/2011, de 24 de junio, de contratos de crédito al consumo, la ineficacia del contrato de consumo determinará la ineficacia del contrato de crédito destinado a su financiación. La persona usuaria podrá ejercitar frente a la entidad prestamista con quien se contrate dicha financiación los mismos derechos que le corresponden frente al centro, siempre que concurren todos los requisitos siguientes: 1.º Que los bienes o servicios objeto del contrato no hayan sido entregados en todo o en parte, o no sean conforme a lo pactado en el contrato. 2.º Que la persona usuaria haya reclamado judicial o extrajudicialmente, por cualquier medio acreditado en derecho, contra la empresa proveedora y no haya obtenido la satisfacción a la que tiene derecho.

Datos del centro de formación : Code Space ; C/Compositor Lehmborg Ruiz, 13, 29007, Málaga, 952 30 04 26 info@codespaceacademy.com www.codespaceacademy.com / Datos fiscales de la entidad : Jose Antonio Sánchez Cozar, S.L. CIF: B92086867 - C/Sigfrido 1, Planta 2ª, Local 7 ,29006, Málaga - 952 158 776