

Unreal Engine 5 para Arquitectura

Fechas: 30 y 31 de mayo de 2022

Horario: 11:00 a 13:00 h

Horas lectivas: 4 horas

Modalidad: online (streaming)

1. PRESENTACIÓN DEL CURSO

La acción formativa Unreal Engine 5 para Arquitectura forma parte del Itinerario formativo de tecnología enfocada BIM que desde el IFC COAM estamos desarrollando durante este año 2022.

Se trata de una introducción a motores de render en tiempo real aplicada a proyectos de arquitectura mediante el software Unreal Engine 5, para arquitectos sin conocimientos previos. A lo largo del curso haremos un repaso por las principales características del programa orientadas al mundo de la arquitectura, tanto a nivel de visualización como de interacción en diversos proyectos.

2. OBJETIVOS

- Dar a conocer la tecnología Unreal Engine 5.
- Poner en valor las virtudes de los motores de render en tiempo real aplicados a este sector en concreto.

3. CONTENIDOS

Lunes 30 de mayo

- Presentación de Unreal Engine 5 de Epic Games
- Repaso a sus principales características.
- Ejemplos reales.
- Diferentes casos de uso.

Martes 31 mayo

- Introducción teórica a la filosofía "real time"
- Creación de una escena sencilla.
- Casos de uso de los diferentes módulos relacionados con el mundo de la arquitectura.
- Creación de vídeo arquitectónico en tiempo real.

4. A QUIÉN VA DIRIGIDO

- Alumnos y profesionales del mundo de la Arquitectura que busquen nuevas formas de comunicar sus diseños.

5. REQUISITOS TÉCNICOS

Los medios técnicos mínimos con los que debe contar el alumno para asistir a este curso en *streaming* son:

- Ordenador con conexión a internet (desde el IFC siempre recomendamos el uso de un ordenador, antes que cualquier dispositivo móvil, para asegurar el correcto desarrollo de la acción formativa).
- Altavoces y/o auriculares (es preferible el uso de auriculares con cable, en lugar conexión inalámbrica).

Los medios técnicos recomendados para la asistencia a este curso/jornada en *streaming* son:

- Cámara web
- Micrófono

Licencia: No es necesaria una licencia provisional ni educativa.

6. CALENDARIO

Mayo 2022						
Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sa.	Do.
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

El curso se realizará el 30 y 31 de mayo en el horario de **11:00 a 13:00 h.**

7. DOCENTE

➤ DIEGO HERNÁNDEZ CAMARASA



Apasionado por la arquitectura, tuve mi primer contacto con la metodología BIM (Architectural Desktop) durante la realización del proyecto fin de carrera de Arquitectura Técnica en Copenhague, donde obtuve además el título propio de la Escuela Técnica de Copenhague (íntegramente realizado en inglés).

A partir de ese momento comencé a trabajar en una empresa constructora haciendo labores de jefe de Obra y jefe de Producción en diferentes proyectos y lugares de España (gestión integral de proyectos arquitectónicos). Una experiencia que me aportó un conocimiento profundo del proceso constructivo y de gestión de personal.

Paralelamente continué mi formación obteniendo el título de Graduado en Ingeniería de Edificación y mediante diferentes cursos de toda índole. Centrándome sobre todo en metodología BIM, visualización arquitectónica y realidad virtual.

En junio de 2015 decidí dar un giro a mi carrera y dedicarme a la parte de la Arquitectura que realmente me interesa, la creación de entornos arquitectónicos para Realidad Virtual, lo que me ha llevado a ser el responsable de VR en la empresa BIM2VR, de la que soy socio y fundador.

Actualmente me encuentro embarcado en un proyecto innovador e ilusionante, butic The New School, donde soy coordinador formativo del área de realidad virtual y primer instructor autorizado por Epic Games para impartir formación en Unreal Engine en castellano.

[LinkedIn Diego Hernández Camarasa](#)