



**VIRTUAL  
PRODUCTION.ES**  
A C A D E M Y

S 25.000 SHUTTER 180.0

EI 400 ND 0.6 WB 5800 K +0.0 CC



CARD A 0:11 F

TC 14:43:26



**DESBLOQUEANDO EL POTENCIAL  
DE UNREAL ENGINE 5:  
COMPONENTE ESPECIALIZADO  
DE VIRTUAL PRODUCTION**



**VIRTUAL  
PRODUCTION.ES**  
A C A D E M Y

# ¿QUIENES SOMOS?

## **VIRTUALPRODUCTION.ES ACADEMY**

SURGE DE LA NECESIDAD DE LA INDUSTRIA DE HABLA HISPANA DE ALCANZAR LOS MÁS ALTOS ESTÁNDARES EN PRODUCCIÓN VIRTUAL.

COMO INSTITUCIÓN BILINGÜE ESPECIALIZADA, NOS ENORGULLECE CONTAR CON 4 INSTRUCTORES AUTORIZADOS DE UNREAL ENGINE, INCLUYENDO A LAS DOS PRIMERAS MUJERES EN LATAM CON ESTA CERTIFICACIÓN. SOBRESALIMOS EN LA INSTRUCCIÓN Y DOMINIO DE LA PLANIFICACIÓN, INTEGRACIÓN Y OPERACIÓN DE LA TECNOLOGÍA DE PRODUCCIÓN VIRTUAL, ASÍ COMO EN LA PREPRODUCCIÓN CON PROYECTOS VAD, ICVFX Y SUPERVISIÓN A TRAVÉS DE INNOVADORAS HERRAMIENTAS DE PRODUCCIÓN VIRTUAL COMO:

- EXPLORACIÓN VIRTUAL MEDIANTE FOTOGRAMETRÍA/LIDAR
- PITCHVIZ, TECHVIZ
- ICVFX
- ANIMACIÓN EN TIEMPO REAL

DESCUBRE EL PODER DEL CONOCIMIENTO CON NUESTROS INSTRUCTORES EXPERTOS Y HERRAMIENTAS AVANZADAS DE PRODUCCIÓN VIRTUAL. OFRECEMOS UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA ÚNICA Y PERSONALIZADA, ASEGURANDO UN SOPORTE COMPLETO PARA QUE NUESTROS ESTUDIANTES ALCANCEN SUS METAS EN ESTE EMOCIONANTE CAMPO.



VIRTUAL  
PRODUCTION.ES  
A C A D E M Y

# NUESTROS CLIENTES



Tecnológico  
de Monterrey



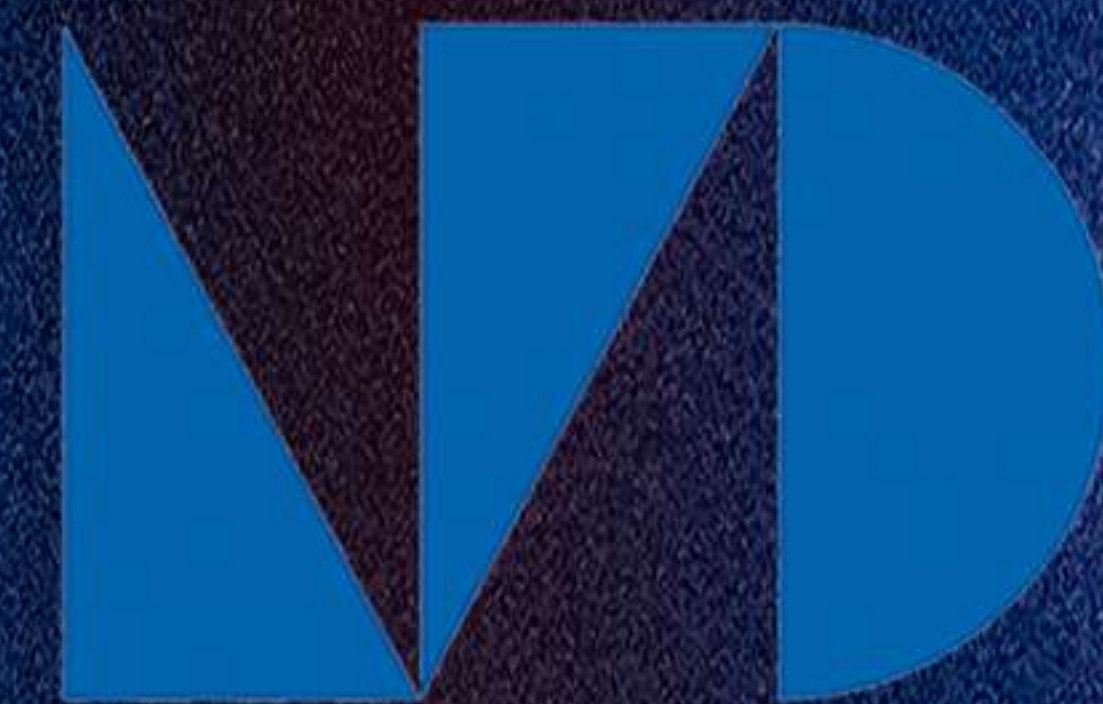
EMILY  
CARR  
UNIVERSITY  
OF ART + DESIGN



SCARAB  
DIGITAL



madis  
FILMS



Miami Dade  
College

Televisa  
Univision



amazonstudios



# CASOS DE ÉXITO

## Televisa Univision

Una destacada empresa de medios y entretenimiento enfocada en el público de habla hispana, con la mayor biblioteca de contenido en español a nivel mundial y líder en América Latina.

Virtual Production Academy capacitó a más de 40 personas de Televisa Univisión en Unreal Engine y Producción Virtual, incluyendo productores, directores, fotógrafos y artistas 3D. El entrenamiento abarcó unas 87 horas de curso, con dos días adicionales en un escenario VP en vivo para aplicar lo aprendido, junto con 2 master classes sobre técnicas de optimización en tiempo real y la importancia de las nuevas tecnologías en la producción.

## NBC UNIVERSAL

Empresa estadounidense de medios de comunicación enfocada en la producción y comercialización de entretenimiento, noticias e información.

Virtual Production Academy ayudó a capacitar a empleados responsables de todo el contenido 3D en vivo con Unreal Engine. Su formación consistió en 83 horas de clases y entrenamiento en línea que abarcaban desde los conceptos más básicos de Unreal Engine hasta herramientas de Producción Virtual más complejas, además de contar con dos ponentes invitados, quienes proporcionaron una visión más amplia de sus experiencias en el campo de la producción en vivo.



**VIRTUAL  
PRODUCTION.ES**  
A C A D E M Y

# INFORMACIÓN GENERAL

ESTE CURSO INTENSIVO DE VIRTUAL PRODUCTION OFRECE UN COMPLETO RECORRIDO POR LAS HERRAMIENTAS Y TÉCNICAS FUNDAMENTALES PARA LA CREACIÓN AVANZADA DE ENTORNOS VIRTUALES ENFOCADOS EN PRODUCCIÓN VIRTUAL CON MURO LED Y FINALIZA CON LA CREACIÓN DE UN PROYECTO CORTO QUE OFRECE A LOS ASISTENTES LA OPORTUNIDAD DE APLICAR TODOS ESTOS CONOCIMIENTOS EN UN CONTEXTO PRÁCTICO.



**TIPO  
CURSO INTENSIVO**



**DURACIÓN  
35H (DEL 11 AL 15 DE NOVIEMBRE DE 2024)**



**MODALIDAD  
PRESENCIAL, VANCOUVER**



# TEMARIO

**TEMA 01**

**INTRODUCCIÓN A VIRTUAL PRODUCTION**

**TEMA 02**

**NDISPLAY & SWITCHBOARD**

**TEMA 03**

**MOCAP ESSENTIALS**

**TEMA 04**

**CINEMATOGRAFÍA PARA VP**

**TEMA 05**

**CREACIÓN DE PROYECTO FINAL**



# TEMARIO

## TEMA 01

### INTRODUCCIÓN A VIRTUAL PRODUCTION

El propósito de esta sesión es introducir y explorar Virtual Production, así como familiarizar a los estudiantes con herramientas como Perforce y Remote Control para optimizar el flujo de trabajo.



## TEMA 02

### nDISPLAY & SWITCHBOARD

Esta sesión tiene como objetivo explorar nDisplay y Switchboard en Unreal Engine, herramientas utilizadas para facilitar la creación y gestión de entornos de visualización, destacando la importancia de las UVs y las escalas adecuadas. Además, se aprenderá la creación de setups que utilizan más de una computadora para mejorar la eficiencia en entornos de producción virtual.



## TEMA 03

### MOCAP ESSENTIALS

Es fundamental dominar Motion Capture con herramientas como Vicon Shogun debido a su capacidad para capturar movimientos precisos, permitiendo la creación de animaciones realistas y fluidas en una variedad de aplicaciones digitales y producciones virtuales. Este conocimiento no solo optimiza el flujo de trabajo, sino que también facilita la colaboración efectiva en equipos avanzados de producción.





# TEMARIO

## TEMA 04

### CINEMATOGRAFÍA PARA VP

Para asegurar una representación visual precisa y coherente en entornos virtuales y producciones digitales avanzadas es crucial abordar temas como la calibración de lente y cámara, así como comprender la importancia y funcionamiento de los perfiles de color, incluyendo OCIO, LUTs y Color Regions.



## TEMA 05

### PROYECTO FINAL

Se elaborará un pequeño proyecto simulando una producción real, esto tiene como objetivo integrar todos los conocimientos de Virtual Production aprendidos. Es una oportunidad crucial para demostrar habilidades prácticas y prepararse para desafíos reales en la industria del entretenimiento digital.







# INSTRUCTORES

## CARLOS VILCHIS

INSTRUCTOR AUTORIZADO DE UNREAL ENGINE  
VIRTUAL PRODUCTION TD / CEO

Instructor Autorizado de Unreal Engine con 12 años de experiencia como TD de Mocap y Docente. Carlos trabajó en ILM Stagecraft en el área de proyectos profesionales de Producción Virtual.

También es Desarrollador de Negocios y Evangelista Educativo con amplia experiencia en la producción/enseñanza de herramientas CGI y Producción Virtual en Tiempo Real.



## DANIELA JÁUREGUI

INSTRUCTORA AUTORIZADA DE UNREAL ENGINE  
ARTISTA DE MODELADO 3D, ILUMINACIÓN Y SHADING

Se graduó del Tec CEM con una Licenciatura en Animación y Arte Digital en 2019, completando su Maestría en Modelado 3D y Animación en la Universidad Coco School México en enero de 2023.

Posee acreditaciones en los siguientes proyectos:

- Videojuego Forza Horizon 5 de la serie Forza.
- Miauricio: "LA MASCOTA DEL 5" por Televisa.
- Ana Del Real: Influencer Digital por Eugenia Virtual Humans.





**VIRTUAL  
PRODUCTION.ES**  
A C A D E M Y

CONTACTO  
CONTACTO  
**CONTACTO**

**VIRTUALPRODUCTION.ES/ACADEMY  
DANIELA@VIRTUALPRODUCTION.ES  
CARLOS@VIRTUALPRODUCTION.ES**

**CDMX +52 1 55 6397 2696  
FLORIDA +1 (786) 689 1792  
VANCOUVER +1 (604) 379 7478**