



Lo que aprenderás

Ya sea que los graduados deseen ingresar a la fuerza laboral, transferirse a una universidad de dos años superior o empezar su propio negocio, el programa de Realidad Virtual del County College of Morris (CCM) proporciona a los graduados habilidades que se ajustan a sus ambiciones personales y a sus objetivos de carrera.

Después de un año de estudios en informática, programación de juegos y fotografía, el segundo año incluye cursos especializados en la creación y grabación de realidad virtual, video, iluminación y creación de portafolios. Se da prioridad a la experiencia práctica para desarrollar tanto la capacidad creativa como las habilidades técnicas esenciales para la carrera de un creador de imágenes contemporáneo.

¿Por qué estudiar Realidad Virtual en el CCM?

El profesorado, reconocido a nivel internacional, está al tanto de las tendencias contemporáneas en la creación de imágenes. Ya sea que estés interesado en la creación de imágenes comerciales o artísticas, el profesorado del CCM está comprometido a cumplir con tus objetivos profesionales. Los estudiantes de Realidad Virtual tienen acceso a instalaciones excepcionales: laboratorio de imágenes digitales para imágenes fijas y en movimiento, laboratorio de realidad virtual y estudio de iluminación. Los estudiantes tienen acceso a una amplia gama de equipos, incluyendo cámaras de video profesionales de 360, grabadoras de sonido espacial y equipos de iluminación.

(Continúa al reverso)

Oportunidades para avanzar en la profesión

- Bienes raíces
- Evento
- Periodismo
- Cinematografía
- Realidad virtual
Creador de contenido

Información de contacto

- **Departamento de Arte y Diseño**
973-328-5446
Emeriti Hall, Room 102
- **Profesora Nieves Gruneiro-Roadcap**
Presidenta de Arte y Diseño
ngruneiro@ccm.edu
973-328-5435
- **Profesor Hrvoje Slovinc**
Proyectos Especiales, Tecnología
Fotográfica hslovinc@ccm.edu
973-328-5440

A dónde puedes ir

Además de transferirse a universidades de cuatro años, los graduados del CCM podrían ingresar directamente a la fuerza laboral.

Para conocer los servicios de transferencia y de carrera, visita <https://www.ccm.edu/student-life/campus-services/>



Plan de estudios

Fundamentos de Educación General (20 CR)

COMUNICACIÓN (6 CR)

Composición Inglesa I	ENG 111	3
Composición Inglesa II	ENG 112	3

MATEMÁTICAS/CIENCIA/TECNOLOGÍA (8 CR)

Matemáticas para las Artes Liberales O	MAT 120	4
Probabilidad y Estadística	MAT 130	
Ciencias de Laboratorio		4

CIENCIAS SOCIALES O HUMANIDADES (3 CR)

Elige de la lista de cursos de Educación General Humanidades/Ciencias Sociales		3
--	--	---

CURSOS OPTATIVOS DE EDUCACIÓN GENERAL (3 CR)

Historia de la Fotografía	PHO 113	3
---------------------------	---------	---

ESPECIALIZACIÓN EN FOTOGRAFÍA E IMAGEN (40 CR)

Fotografía I	PHO 115	3
Informática I	CMP 128	3
Informática II	CMP 129	3
Programación de Juegos	CMP 150	3
Imagen Digital I	PHO 204	3
Principios DE X-R	IMG 112	3
Fotografía en Color	PHO 117	3
Iluminación del Estudio I	PHO 216	3
Imagen Digital II	PHO 224	3
Estudio X-R	IMG 214	3
Narración/cuento en X-R	IMG 201	3
Preparación de Portafolio	PHO 226	3
Estudio Profesional	PHO 227	3
Introducción al Arte generado por Computadora	IMG 101	1

TOTAL **60**

Nota: debes consultar con un consejero del profesorado para planificar tu secuencia de cursos. Para ver la lista más actualizada de cursos, consulta la Lista de verificación del plan de estudios del programa en el sitio web del CCM en www.ccm.edu/checksheets.