Curso de Especialização

Arte para Realidade Virtual com Unity, Blender e 3DS MAX

tech global university

tech global university

Curso de Especialização

Arte para Realidade Virtual com Unity, Blender e 3DS MAX

- Modalidade: **online**
- Duração: **6 meses**
- Certificação: **TECH Global University**
- Acreditação: **18 ECTS**
- Horário: **ao seu próprio ritmo**
- Exames: **online**

Acesso ao site: www.techtitute.com/pt/design/curso-especializacao/curso-especializacao-arte-realidade-virtual-unity-blender-3ds-max

Índice

01 Apresentação *pág. 4*

02 Objetivos *pág. 8*

03 Direção do curso *pág. 12*

04 Estrutura e conteúdo *pág. 16*

05 Metodología de estudo *pág. 20*

06 Certificação *pág. 30*

01

Apresentação

A criação artística de videojogos com tecnologia aplicada à Realidade Virtual requer atualmente designers especializados num domínio que tem sido impulsionado nos últimos anos graças ao progresso técnico. As propostas de criatividade gráfica nesta indústria dos videojogos não seriam brilhantes sem o trabalho de designers profissionais que dominam os softwares mais poderosos do mercado. Neste curso, os estudantes poderão integrar todos os conhecimentos adquiridos sobre programas, ferramentas de modelagem 3D para oferecer um *Pipeline* que irá abrir portas no setor dos jogos. O método de ensino online e do *Relearning* com variedade de recursos enriquecerá a aprendizagem dos designers que procuram melhorar na sua carreira profissional.

Conheça em profundidade as possibilidades criativas oferecidas pelos principais programas de design gráfico para videojogos de Realidade Virtual graças a este Curso de Especialização"

O Curso de Especialização em Arte para Realidade Virtual com Unity, Blender e 3DS MAX, destina-se a designers gráficos que pretendam trabalhar com estúdios profissionais de alto nível que necessitem de perfis qualificados nas suas equipas. Este curso dá resposta aos profissionais de design gráfico que pretendam fazer parte de um mercado de trabalho com presente e futuro.

O corpo docente especializado deste programa trabalha ao longo do curso em cada uma das ferramentas essenciais para que os designers gráficos possam captar com qualidade o objeto que pretendem transmitir nos videojogos com Realidade Virtual. A partir de uma abordagem prática, os alunos compreenderão quais são as melhores técnicas a utilizar na modelagem, texturização, utilização de filtros, otimização do design e fluxos de trabalho.

Os designers gráficos terão à sua disposição, durante o curso, material multimédia, resumos em vídeo e uma vasta gama de recursos que enriquecerão a sua aprendizagem e facilitarão a compreensão dos conteúdos. O corpo docente com uma vasta experiência no setor acompanhará os estudantes neste curso, com o qual poderão destacar-se nos melhores estúdios da indústria dos videojogos.

Tudo isto com uma metodologia exclusivamente online que permitirá a aquisição de conhecimentos a partir de qualquer lugar e em qualquer momento. Para tal, os estudantes apenas necessitam de um dispositivo com acesso à Internet e de um desejo de especializar-se num dos domínios tecnológicos com maior crescimento nos últimos anos.

Este **Curso de Especialização em Arte para Realidade Virtual com Unity, Blender e 3DS MAX** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- O desenvolvimento de estudos de caso apresentados por especialistas na criação e design de videojogos que utilizam tecnologia da Realidade Virtual
- Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a atividade profissional
- Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- O seu foco especial em metodologias inovadoras
- As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet

O Beat Saber foi criado com o Unity. Aprenda a controlar este software e dominará o mundo do design gráfico para videojogos de Realidade Virtual"

A aprendizagem online permitir-lhe-á adquirir as competências que irão impulsioná-lo para a indústria da arte dos videojogos de RV, em qualquer lugar e a qualquer momento"

Desenvolva-se na modelagem 3D com os programas mais poderosos utilizados pelos melhores estúdios de videojogos do momento.

Dispõe de uma grande variedade de recursos multimédia destinados a designers gráficos que pode descarregar e visualizar em qualquer momento.

O corpo docente inclui, profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta qualificação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, irá permitir que o profissional tenha acesso a uma aprendizagem situada e contextual, isto é, um ambiente de simulação que proporcionará uma capacitação imersiva, programada para praticar em situações reais.

A conceção desta capacitação foca-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do Curso. Para tal, contarão com o apoio de um sistema inovador de vídeo interativo, criado por especialistas reconhecidos.

02

Objetivos

O programa deste Curso de Especialização permitirá uma compreensão do mundo da Realidade Virtual aplicada aos videojogos por parte dos designers gráficos, graças a uma visão global e prática transmitida pelo corpo docente. O programa capacitará os designers gráficos a aplicar todo o conhecimento adquirido no seu campo profissional de uma forma óptima e resoluta. Desta forma, os estudantes poderão melhorar a sua capacidade criativa e adquirir as competências exigidas pelas empresas do setor.

Os seus objetivos profissionais estão mais próximos de serem alcançados graças ao domínio dos principais softwares de modelagem 3D utilizados neste Curso de Especialização"

Objetivos gerais

- Compreender as vantagens e restrições proporcionadas pela Realidade Virtual
- Desenvolver uma modelação de *hard surface* de qualidade
- Criar modelagem orgânica de qualidade
- Compreender os fundamentos da retropologia
- Compreender os princípios básicos dos UVs
- Dominar o bake no *Substance Painter*
- Gerir camadas com perícia
- Ser capaz de criar um *dossier* e apresentar o trabalho a um nível profissional, com a máxima qualidade
- Tomar uma decisão consciente sobre os programas que melhor se adequam ao seu *Pipeline*

A aprendizagem neste Curse de Especialização em design gráfico em videojogos de RV corresponde à procura dos principais estúdios do setor. Inscreva-se”

Objetivos específicos

Módulo 1. O Projeto e o Motor Gráfico Unity

- Desenvolver um projeto em RV
- Aprofundar o Unity orientado para a RV
- Importar texturas e implementar os materiais necessários de forma eficiente
- Criar uma iluminação realista e otimizada

Módulo 2. Blender

- Ser capaz de desenvolver materiais processuais
- Ser capacidade de animar a modelagem
- Estar à vontade com simulações de fluidos, cabelo, partículas e roupa
- Fazer renderizações de qualidade no Eevee e no *Cycles*
- Aprender a utilizar o novo *grease pencil* e a tirar o melhor partido dele
- Aprender a utilizar os novos *geometry nodes* e ser capaz de realizar modelagens completamente processuais

Módulo 3. 3DS MAX

- Dominar a modelagem no 3ds Max
- Conhecer a compatibilidade do 3ds Max com o *Unity* para RV
- Conhecer os modificadores mais utilizados e ser capaz de os utilizar com fluência
- Utilizar técnicas reais de fluxo de trabalho

03

Direção do curso

O competitivo e complexo setor dos videojogos de Realidade Virtual conta apenas com alguns profissionais especializados. É por isso que a TECH fez uma seleção cuidadosa do perfil docente para garantir que o curso responda a uma demanda exigente que busca avançar profissionalmente no campo do design gráfico na indústria dos jogos.

Destaque-se da sua concorrência no setor dos videojogos de RV graças a este Curso de Especialização"

Direção

Sr. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- Artista sénior de ambientes e elementos e consultor 3D no The Glimpse Group VR
- Designer de modelos 3D e artista de texturas para INMO-REALITY
- Artista de Props e ambiente para jogos PS4 na Rascal Revolt
- Licenciatura em Belas Artes pela UPV
- Especialista em Técnicas Gráficas pela Universidade do País Basco
- Mestrado em Escultura e Modelagem Digital pela Voxel School de Madrid
- Mestrado em Arte e Design para Videojogos pela Universidade U-Tad de Madrid

Professores

Sr. Morro, Pablo

- Artista 3D especialista em modelagem, VFX e texturas
- Artista 3D na Mind Trips
- Licenciatura em Criação e Design de Videojogos pela Universidade Jaume I

04

Estrutura e conteúdo

Os designers artísticos encontrarão nesta formação um programa que seguiu as exigências do corpo docente especializado que ministrará este ensino, para dar resposta a um mundo dos videojogos de Realidade Virtual cada vez mais criativo e procurado. O conteúdo foi estruturado em três módulos, onde se aprofundará em cada um deles nos softwares mais destacados da indústria dos videojogos. Os alunos poderão ver online os conteúdos de qualidade oferecidos e serão acompanhados pelo pessoal docente num processo de aprendizagem que permitirá destacar-se dos restantes concorrentes.

Esta é a sua oportunidade de aprender com profissionais do setor especializados em design gráfico focado no ambiente de Realidade Virtual aplicado aos videojogos"

Módulo 1. O Projeto e o Motor Gráfico Unity

1.1. O Desenho
- 1.1.1. PureRef
- 1.1.2. Escala
- 1.1.3. Diferenças e limitações

1.2. Planificação do Projeto
- 1.2.1. Planificação modular
- 1.2.2. *Blockout*
- 1.2.3. Montagem

1.3. Visualização no Unity
- 1.3.1. Configurar o Unity para Oculus
- 1.3.2. Oculus App
- 1.3.3. Colisão e definições da câmara

1.4. Visualização no Unity: *Scene*
- 1.4.1. Configuração *Scene* para RV
- 1.4.2. Exportação de APKs
- 1.4.3. Instalar APKs no *Oculus Quest 2*

1.5. Materiais no Unity
- 1.5.1. Standard
- 1.5.2. *Unlit:* particularidades deste material e quando utilizá-lo
- 1.5.3. Otimização

1.6. Texturas no Unity
- 1.6.1. Importar Texturas
- 1.6.2. Transparências
- 1.6.3. *Sprite*

1.7. *Lighting:* iluminação
- 1.7.1. Iluminação na RV
- 1.7.2. Menu *lighting* no Unity
- 1.7.3. *Skybox* RV

1.8. *Lighting: lightmaping*
- 1.8.1. *Lightmapping Settings*
- 1.8.2. Tipos de luzes
- 1.8.3. Emissivos

1.9. *Lighting* 3: bake
- 1.9.1. Com *Bake*
- 1.9.2. *Ambient Oclussion*
- 1.9.3. Otimização

1.10. Organização e exportação
- 1.10.1. *Folders*
- 1.10.2. Prefab
- 1.10.3. Exportar Unity *package* e importar

Módulo 2. Blender

2.1. Interface
- 2.1.1. Software Blender
- 2.1.2. Controlos e *shortcuts*
- 2.1.3. Cenas e personalização

2.2. Modelagem
- 2.2.1. Ferramentas
- 2.2.2. Redes
- 2.2.3. Curvas e superfícies

2.3. Modificadores
- 2.3.1. Modificadores
- 2.3.2. Como se utilizam
- 2.3.3. Tipos de modificadores

2.4. Modelagem *Hard Surface*
- 2.4.1. Modelagem de *Prop*
- 2.4.2. Modelagem de *Prop* evolução
- 2.4.3. Modelagem de *Prop* final

2.5. Materiais
- 2.5.1. Atribuição e componentes
- 2.5.2. Criar materiais
- 2.5.3. Criar materiais processuais

2.6. Animação e *rigging*
- 2.6.1. *Keyframes*
- 2.6.2. *Armatures*
- 2.6.3. *Restrições*

2.7. Simulação
- 2.7.1. Fluidos
- 2.7.2. Pelo e partículas
- 2.7.3. Roupa

2.8. Renderização
- 2.8.1. *Cycles* e *Eevee*
- 2.8.2. Luzes
- 2.8.3. Câmaras

2.9. *Grease Pencil*
- 2.9.1. Estrutura e primitivas
- 2.9.2. Propriedades e Modificadores
- 2.9.3. Exemplos

2.10. *Nós geométricos*
- 2.10.1. Atributos
- 2.10.2. Tipos de Nós
- 2.10.3. Exemplo prático

Módulo 3. 3DS Max

3.1. Configurar a Interface
- 3.1.1. Iniciando o projeto
- 3.1.2. Guardar de forma automática e progressiva
- 3.1.3. Unidades de medida

3.2. Menu *Create*
- 3.2.1. Objetos
- 3.2.2. Luzes
- 3.2.3. Objetos cilíndricos e esféricos

3.3. Menu *Modify*
- 3.3.1. O Menu
- 3.3.2. Configurações de Botões
- 3.3.3. Usos

3.4. *Edit poly: poligons*
- 3.4.1. *Edit poly Mode*
- 3.4.2. *Edit Poligons*
- 3.4.3. *Edit Geometry*

3.5. *Edit poly:* seleção
- 3.5.1. *Seleção*
- 3.5.2. *Soft Selection*
- 3.5.3. IDs e *Smoothing Groups*

3.6. Menu *Hierarchy*
- 3.6.1. Situação dos pivôs
- 3.6.2. *Reset* XFom e *Freeze Transform*
- 3.6.3. *Adjust Pivot* Menu

3.7. Material Editor
- 3.7.1. *Compact* Material Editor
- 3.7.2. *Slate* Material Editor
- 3.7.3. *Multi/Sub-Object*

3.8. *Modifier List*
- 3.8.1. Modificadores de modelagem
- 3.8.2. Modificadores de modelagem evolução
- 3.8.3. Modificadores de modelagem final

3.9. XView e *Non-Quads*
- 3.9.1. XView
- 3.9.2. Verificar se há erros na geometria
- 3.9.3. *Non-Quads*

3.10. Exportar para o Unity
- 3.10.1. Triangular o *asset*
- 3.10.2. *Direct X* ou *Open GL* para Normais
- 3.10.3. Conclusões

A Realidade Virtual implementada nos videojogos está à espera das suas criações artísticas. Aprenda com a TECH"

05

Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos ***case studies*** com o ***Relearning***, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.

A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira"

O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo (das quais poderá nunca participar)"

Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

> *O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser"*

Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

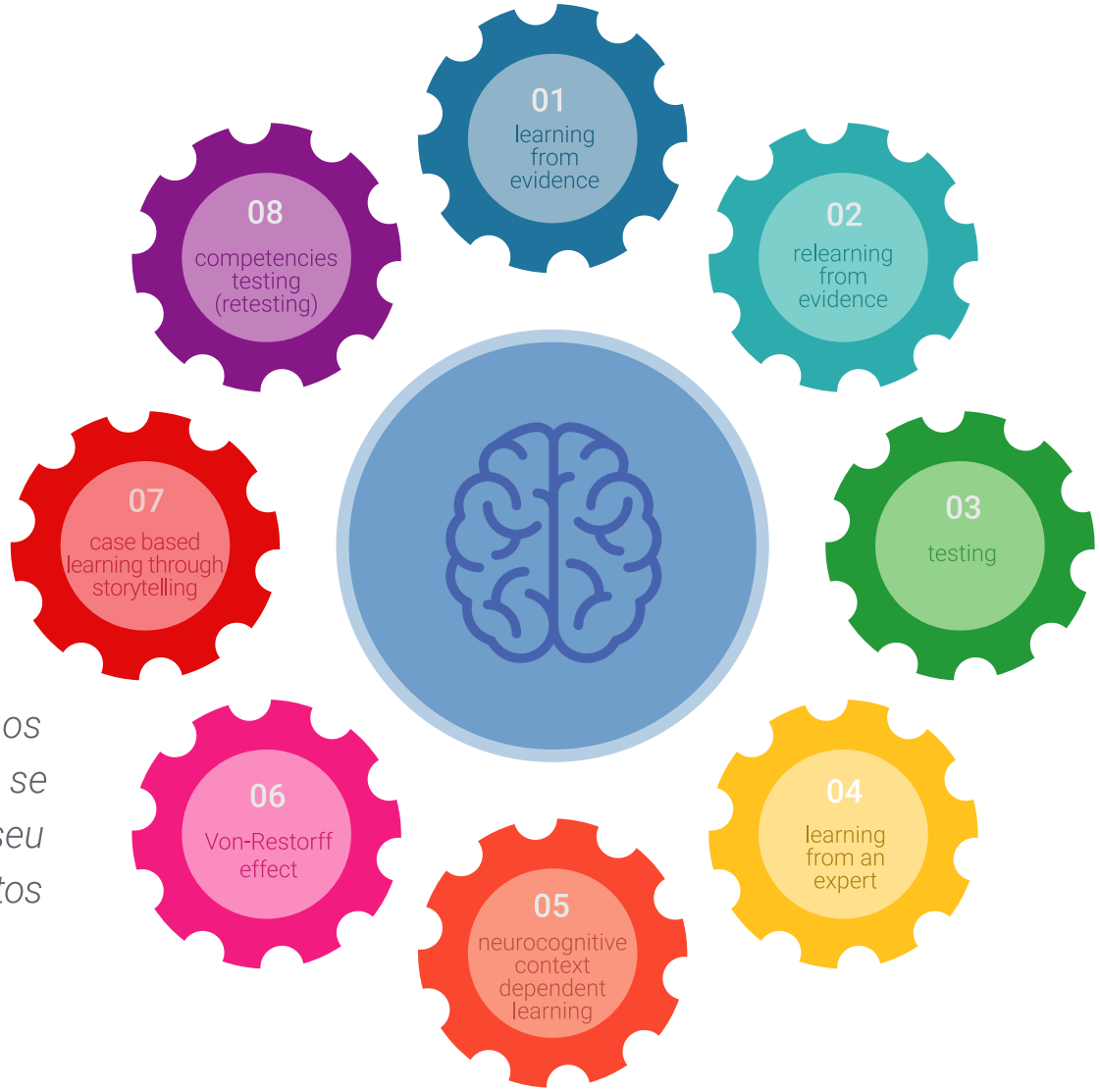
Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.

Método *Relearning*

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.



O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

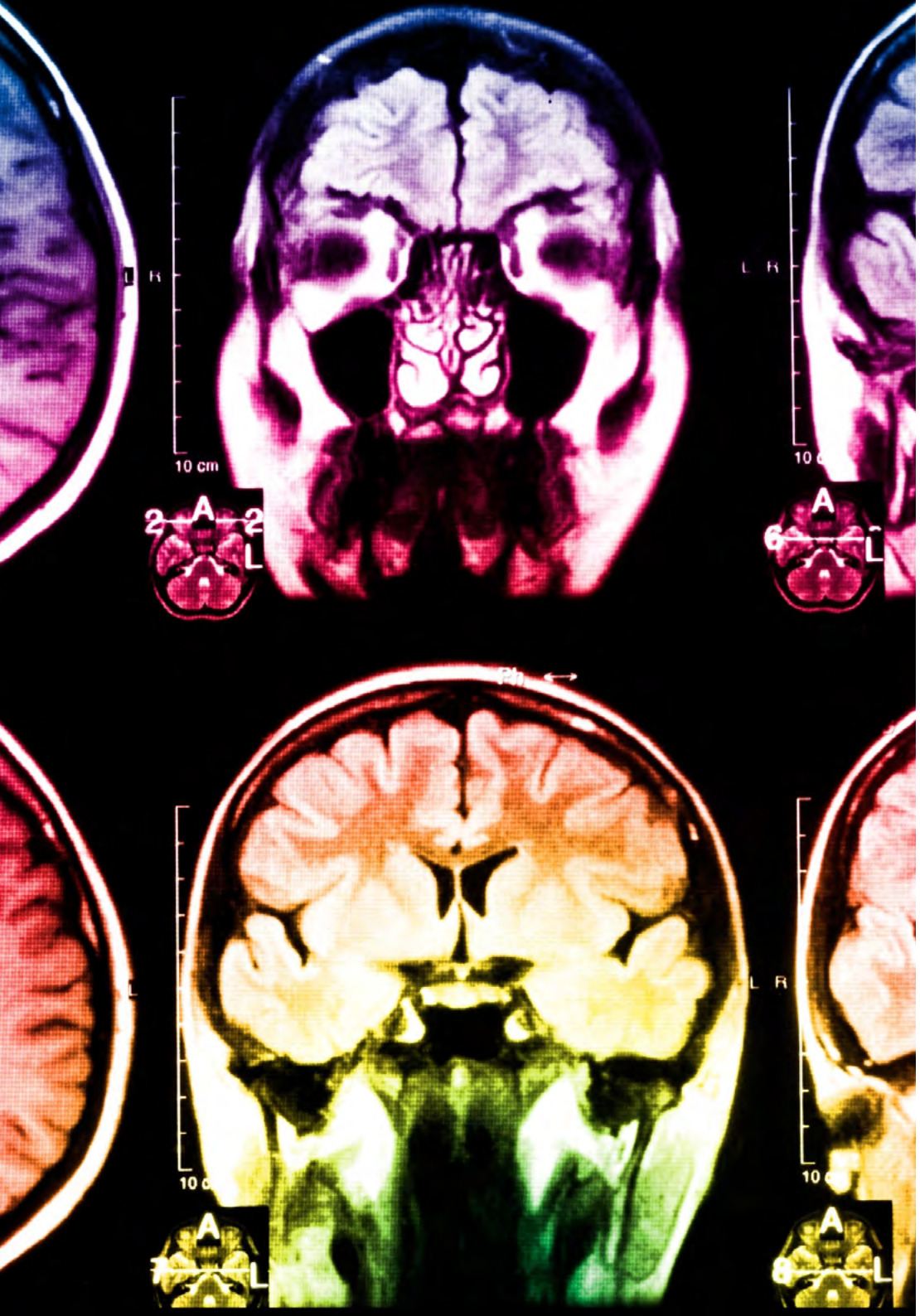
Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.

> *O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda"*

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.



A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.

Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.

Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:

Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.

Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.

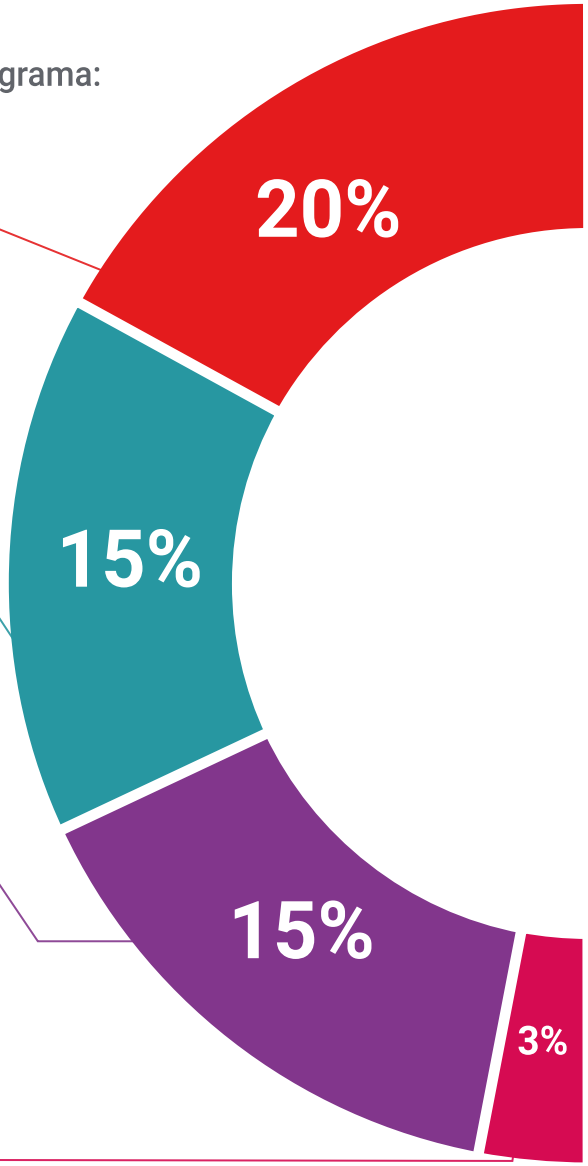
Resumos interativos

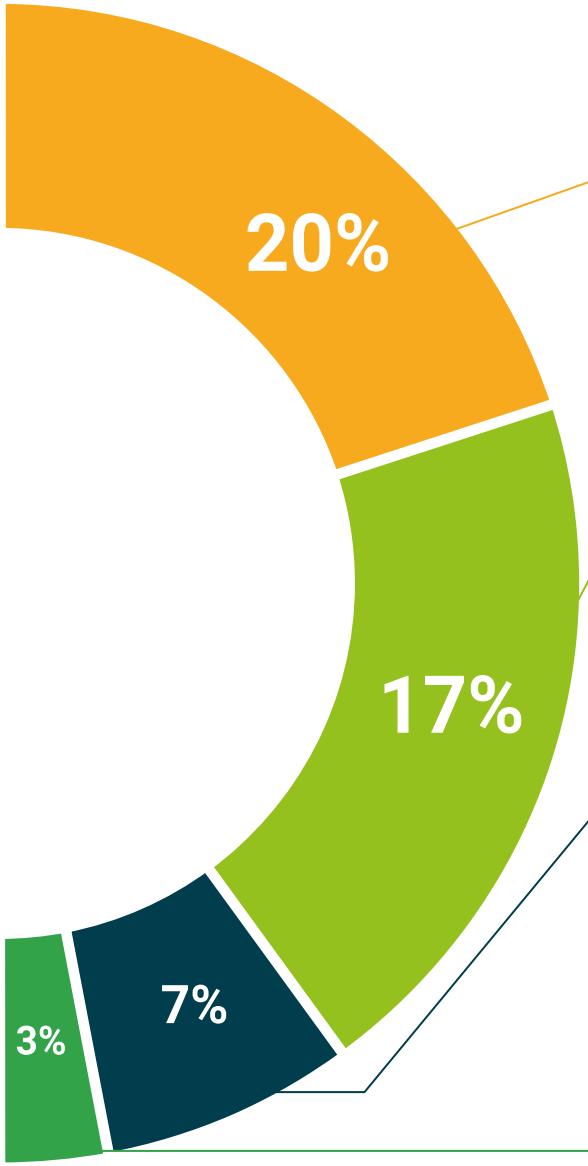
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"

Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





Case Studies

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.

Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.

Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.

Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.

06

Certificação

O Curso de Especialização em Arte para Realidade Virtual com Unity, Blender e 3DS MAX garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Global University.

Conclua este plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias"

Este programa permitirá a obtenção do certificado próprio de **Curso de Especialização em Arte para Realidade Virtual com Unity, Blender e 3DS MAX** reconhecido pela TECH Global University, a maior universidade digital do mundo.

A **TECH Global University,** é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra ***(bollettino ufficiale)***. Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento dos seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, investigadores e académicos.

Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências na sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Curso de Especialização em Arte para Realidade Virtual com Unity, Blender e 3DS MAX**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**

Acreditação: **18 ECTS**

tech global university

Sr./Sra. _____, com o documento de identidade nº _____, foi aprovado satisfatoriamente e obteve o certificado de:

Curso de Especialização em Arte para Realidade Virtual com Unity, Blender e 3DS MAX

Trata-se de um título próprio com duração de 540 horas, o equivalente a 18 ECTS, com data de início dd/ mm/aaaa e data final dd/mm/aaaa.

A TECH Global University é uma universidade oficialmente reconhecida pelo Governo de Andorra em 31 de janeiro de 2024, que pertence ao Espaço Europeu de Educação Superior (EEES).

Andorra la Vella, 28 de fevereiro de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Reitor

código único TECH: BBADCEADBECB99D techtitute.com/titulos

*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH Global University providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

tech global university

Curso de Especialização

Arte para Realidade Virtual com Unity, Blender e 3DS MAX

- Modalidade: **online**
- Duração: **6 meses**
- Certificação: **TECH Global University**
- Acreditação: **18 ECTS**
- Horário: **ao seu próprio ritmo**
- Exames: **online**

Curso de Especialização

Arte para Realidade Virtual com Unity, Blender e 3DS MAX

tech global university