

# Experto Universitario

## Arte para Realidad Virtual con Blender, Zbrush y UVS



## Experto Universitario Arte para Realidad Virtual con Blender, Zbrush y UVS

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: [www.techtitute.com/disenio/experto-universitario/experto-arte-realidad-virtual-blender-zbrush-uvs](http://www.techtitute.com/disenio/experto-universitario/experto-arte-realidad-virtual-blender-zbrush-uvs)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección del curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 16*

05

Metodología de estudio

---

*pág. 20*

06

Titulación

---

*pág. 30*

# 01

# Presentación

El diseñador artístico es el verdadero profesional capaz de sacar el máximo potencial creativo a la Realidad Virtual aplicada a los videojuegos. En este programa el alumnado será capaz de plasmar cualquier idea artística con el aprendizaje de las principales técnicas y herramientas que se emplean en los softwares de diseño creativo de la industria del juego. El equipo docente especializado conducirá al diseñador a través de esta titulación en la elaboración de proyectos artísticos desde su concepción hasta su materialización en creaciones para videojuegos de Realidad Virtual. Todo con un aprendizaje online adaptado a los requisitos exigidos en una industria potente.





*Aprende a la perfección el modelaje 3D y su aplicación en los videojuegos con VR y escala en tu carrera profesional”*

La industria del videojuego que emplea la Realidad Virtual para atraer cada vez más a *Gamers* de todo el mundo y de todas las edades reclama a expertos versados en el diseño gráfico de esta especialidad. Este Experto Universitario en Arte para Realidad Virtual con Blender, Zbrush y UVS permitirá al alumnado reflejar conceptos e ideas en proyectos altamente creativos creados con los programas más potentes en diseño gráfico para la industria del videojuego.

Este programa cuenta con expertos docentes en el campo del diseño y creación artística de videojuegos, lo que permitirá acercar al alumnado las competencias que actualmente demandan los estudios del sector más destacados. La experiencia profesional del profesorado permitirá a los diseñadores gráficos adentrarse de la mano de los mejores del sector en el modelaje 3D, las ventajas e inconveniente del empleo de determinadas herramientas y la realización de una correcta retopografía y mapeado UVs.

Este Experto Universitario es una fantástica oportunidad para los diseñadores gráficos que buscan ampliar sus perspectivas laborales en un ámbito muy competitivo. Además, la titulación cuenta con la ventaja de impartirse en modalidad 100% online, lo que da a los alumnos la libertad necesaria para adaptar el aprendizaje a su propio ritmo.

Este **Experto Universitario Arte para Realidad Virtual con Blender, Zbrush y UVS** contiene el programa Universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en creación y diseño de videojuegos mediante la tecnología de Realidad Virtual
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ◆ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



*Devilish Games, Superlumen o Sony Interactive Entertainment esperan tu potencial artístico. Lánzate al mundo de los videojuegos con RV gracias a este Experto Universitario”*

“

*Progresas en tu carrera profesional gracias al perfeccionamiento que lograrás con este Experto Universitario”*

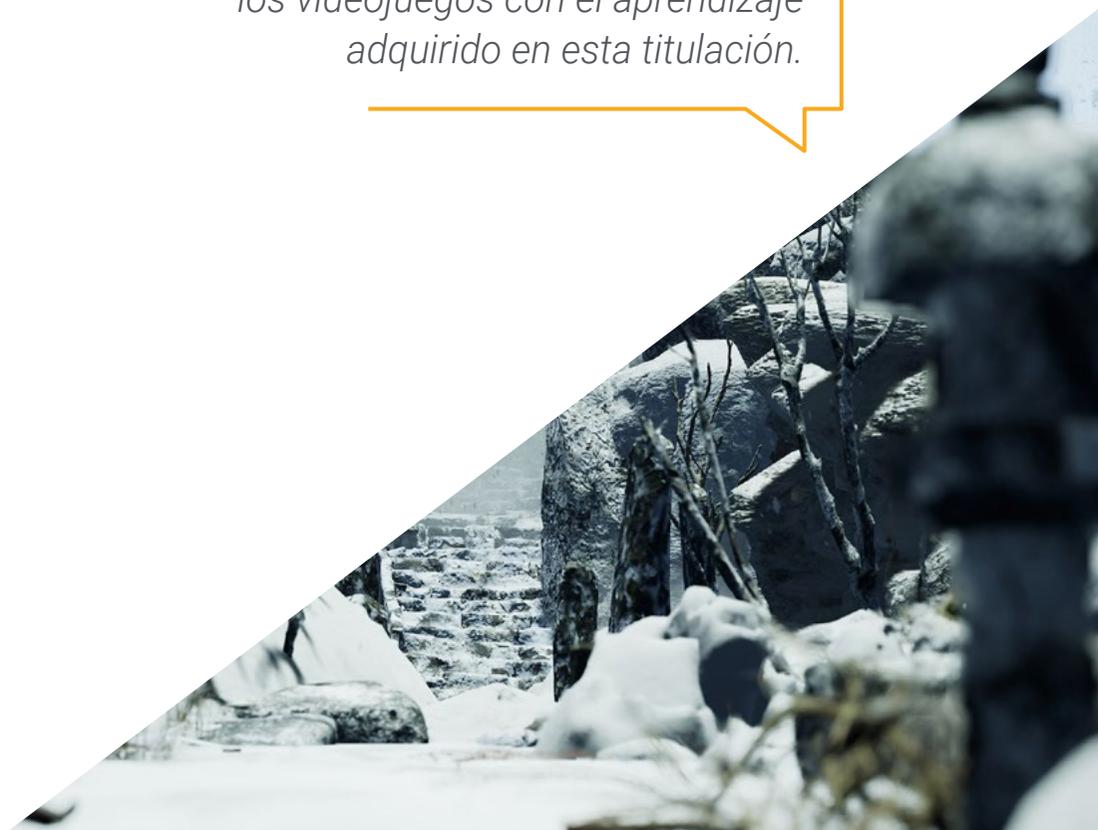
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá a los profesionales un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual los profesionales deberán tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se les planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contarán con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

*Muestra todo tu potencial con el aprendizaje adquirido en este Experto Universitario. El sector de los videojuegos de VR te espera.*

*Aumenta tus posibilidades profesionales en la industria de los videojuegos con el aprendizaje adquirido en esta titulación.*



# 02 Objetivos

El programa de este Experto Universitario está enfocado para que los diseñadores creativos progresen en sus carreras profesionales al dominar los programas de diseño gráfico más destacados de la industria del videojuego de RV. El temario permitirá adquirir los conocimientos necesarios para desarrollar objetos 3D, diseñados y elaborados con las técnicas apropiadas para cada proyecto. La amplitud de recursos multimedia, lecturas complementarias y la metodología *Relearning* aplicada por TECH logrará alcanzar las metas más ambiciosas del alumnado.



“

*El aprendizaje a través de la metodología Relearning te garantiza una mejor comprensión de los contenidos”*



## Objetivos generales

- ◆ Entender las ventajas y restricciones que proporciona la Realidad Virtual
- ◆ Desarrollar un modelado *hard surface* de calidad
- ◆ Crear un modelado orgánico de calidad
- ◆ Entender los fundamentos de la *retopología*
- ◆ Entender los fundamentos de las UVs
- ◆ Dominar el *bakeado* en *Substance Painter*
- ◆ Manejar las capas de forma experta
- ◆ Poder crear un *dossier* y presentar trabajos a nivel profesional, con la más alta calidad
- ◆ Tomar una decisión consciente de qué programas se ajustan más a su *Pipeline*

“

Tu avanzado conocimiento te permitirá superar al resto de competidores en la carrera del diseño gráfico de la Realidad Virtual en videojuegos. Matricúlate y pasa a la siguiente fase”





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Zbrush

- ◆ Poder crear cualquier tipo de mallas para empezar a modelar
- ◆ Ser capaz de crear cualquier tipo de máscara
- ◆ Dominar los pinceles IMM y Curve
- ◆ Llevar un modelado *low poly* a *high poly*
- ◆ Crear un modelado orgánico de calidad

### Módulo 2. Retopo

- ◆ Dominar la retopología de Zbrush
- ◆ Saber cuándo usar Zremesher, Decimation Master y Zmodeler
- ◆ Ser capaz de hacer la retopología de cualquier modelado
- ◆ Dominar Topogun herramienta profesional especializada
- ◆ Capacitar al profesional en la realización de retopegos complejas

### Módulo 3. UVs

- ◆ Dominar las herramientas de UVs que tiene ZBrush
- ◆ Saber por dónde cortar un modelado
- ◆ Sacar el mejor partido al espacio de las UVs
- ◆ Masterizar Rizom UV herramienta especializada

# 03

## Dirección del curso

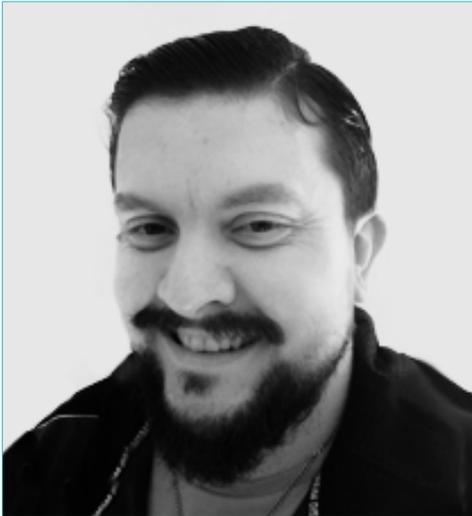
La impartición de contenido novedoso, actualizado y demandado en el mercado laboral requiere de profesionales especializados. Es por ello, y para acercar una enseñanza de élite para todos, que TECH ha seleccionado a un cuerpo docente con amplio bagaje en el campo del diseño y creación artística de videojuegos. Este programa ha sido confeccionado por especialistas que acompañarán al alumnado para que sean diseñadores líderes en el sector de los videojuegos.



“

*Un equipo docente profesional y distinguido te acompañará en el aprendizaje que te permitirá diseñar artísticamente videojuegos de RV”*

## Dirección



### D. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- Artista sénior de entornos y elementos y consultor 3D en The Glimpse Group VR
- Diseñador de modelos 3D y artista de texturas para INMO-REALITY
- Artista de Props y entornos para juegos de PS4 en Rascal Revolt
- Graduado en Bellas Artes por la UPV
- Especialista en Técnicas Gráficas por la Universidad del País Vasco
- Máster en Escultura y Modelado Digital por la Voxel School de Madrid
- Máster en Arte y Diseño para Videojuegos por U-Tad University de Madrid

## Profesores

### D. Márquez Maceiras, Mario

- ◆ Operador Audiovisual. PTM Pictures That moves
- ◆ Gaming Tech Support Agent en 5CA
- ◆ Creador y diseñador de entornos 3D y VR en Inmoreality
- ◆ Diseñador artístico en Seamantis Games
- ◆ Fundador de Evolve Games.
- ◆ Graduado en Diseño Gráfico por la Escuela de Arte de Granada
- ◆ Graduado en Diseño de Videojuegos y Contenido Interactivo por la Escuela de Arte de Granada
- ◆ Máster en Game Design- U-tad, Desing School de Madrid

### D. Morro, Pablo

- ◆ Artista 3D especializado en modelado, VFX y texturas
- ◆ Artista 3D en Mind Trips
- ◆ Graduado en Creación y Diseño de Videojuegos por la Universidad Jaume I



# 04

## Estructura y contenido

El temario de este Experto Universitario está compuesto por tres módulos donde se profundiza en los principales programas empleados por diseñadores gráficos para la transformación de sus ideas en creaciones para videojuegos de Realidad Virtual. El alumnado cuenta para ampliar sus conocimientos con gran variedad de recursos multimedia que descargables para ser visionados en cualquier momento y desde cualquier dispositivo que tenga conexión a internet.



“

*Sácale el máximo rendimiento a un plan de estudio pensado por y para los diseñadores gráficos que buscan ampliar su mira hacia la industria del videojuego de VR”*

## Módulo 1. Zbrush

- 1.1. Zbrush
  - 1.1.1. *Polymesh*
  - 1.1.2. *Subtools*
  - 1.1.3. *Gizmo 3D*
- 1.2. Crear mallas
  - 1.2.1. *Quick Mesh* y primitivas
  - 1.2.2. *Mesh Extract*
  - 1.2.3. Booleanos
- 1.3. Esculpido
  - 1.3.1. Simetría
  - 1.3.2. Principales pinceles
  - 1.3.3. *Dynamesh*
- 1.4. Máscaras
  - 1.4.1. Pinceles y menú de máscaras
  - 1.4.2. Máscaras en pinceles
  - 1.4.3. *Polygroups*
- 1.5. Esculpido de *Prop* orgánico k
  - 1.5.1. Esculpido *Low Poly*
  - 1.5.2. Esculpido *Low Poly* evolución
  - 1.5.3. Esculpido *Low Poly* final
- 1.6. Pinceles IMM
  - 1.6.1. Controles
  - 1.6.2. Insertar *Multi Mesh*
  - 1.6.3. Creación de pinceles IMM
- 1.7. Pinceles *Curve*
  - 1.7.1. Controles
  - 1.7.2. Creación de pinceles *Curve*
  - 1.7.3. Pinceles IMM con curvas

- 1.8. *High Poly*
  - 1.8.1. Subdivisiones y *Dynamic Subdivisions*
  - 1.8.2. *HD-Geometry*
  - 1.8.3. Proyectar ruido
- 1.9. Otros tipos de mallas
  - 1.9.1. *MicroMesh*
  - 1.9.2. *NanoMesh*
  - 1.9.3. *ArrayMesh*
- 1.10. Esculpido de *prop* orgánico *High Poly*
  - 1.10.1. Esculpido de *prop*
  - 1.10.2. Esculpido de *prop* evolución
  - 1.10.3. Esculpido de *prop* final

## Módulo 2. Retopo

- 2.1. Retopo en *Zbrush-Zremesher*
  - 2.1.1. *Zremesher*
  - 2.1.2. Guías
  - 2.1.3. Ejemplos
- 2.2. Retopo en *Zbrush-Decimation* Máster
  - 2.2.1. *Decimation* Máster
  - 2.2.2. Combinarlo con pinceles
  - 2.2.3. *Workflow*
- 2.3. Retopo en *Zbrush-Zmodeler*
  - 2.3.1. *Zmodeler*
  - 2.3.2. Modos
  - 2.3.3. Corregir la malla
  - 2.3.3. Corregir la malla
- 2.4. Retopología de *Prop*
  - 2.4.1. Retopo de *Prop Hard surface*
  - 2.4.2. Retopo de *Prop* Orgánico
  - 2.4.3. Retopo de una mano

- 2.5. *Topogun*
    - 2.5.1. *Ventajas de Topogun*
    - 2.5.2. *La interfaz*
    - 2.5.3. *Importación*
  - 2.6. *Tools: Edit*
    - 2.6.1. *Simple Edit Tool*
    - 2.6.2. *Simple Create Tool*
    - 2.6.3. *Draw Tool*
  - 2.7. *Tools: Bridge*
    - 2.7.1. *Bridge Tool*
    - 2.7.2. *Brush Tool*
    - 2.7.3. *Extrude Tool*
  - 2.8. *Tools: tubes*
    - 2.8.1. *Tubes Tool*
    - 2.8.2. *Symmetry Setup*
    - 2.8.3. *Subdivisión Feature y Bakeado de mapas*
  - 2.9. *Retopo de una cabeza*
    - 2.9.1. *Loops faciales*
    - 2.9.2. *Optimización de la malla*
    - 2.9.3. *Exportación*
  - 2.10. *Retopo cuerpo completo*
    - 2.10.1. *Loops corporales*
    - 2.10.2. *Optimización de la malla*
    - 2.10.3. *Requisitos para VR*
- ### Módulo 3. UVs
- 3.1. *Uvs Avanzadas*
    - 3.1.1. *Warnings*
    - 3.1.2. *Cortes*
    - 3.1.3. *Densidad de Textura*
  - 3.2. *Creación de uvs en Zbrush-UVMaster*
    - 3.2.1. *Controles*
    - 3.2.2. *Unwrap*
    - 3.2.3. *Topología unusual*
  - 3.3. *UVMaster: painting*
    - 3.3.1. *Control Painting*
    - 3.3.2. *Creación de Seams*
    - 3.3.3. *Checkseams*
  - 3.4. *UVMaster: Packing*
    - 3.4.1. *UV Packing*
    - 3.4.2. *Creación de islas*
    - 3.4.3. *Flatten*
  - 3.5. *UVMaster: clones*
    - 3.5.1. *Trabajar con clones*
    - 3.5.2. *Polygrups*
    - 3.5.3. *Control Painting*
  - 3.6. *Rizom UV*
    - 3.6.1. *Rizom Script*
    - 3.6.2. *La interfaz*
    - 3.6.3. *Importando con Uvs o sin Uvs*
  - 3.7. *Seams and Cuts*
    - 3.7.1. *Atajos de teclado*
    - 3.7.2. *Panel 3D*
    - 3.7.3. *Panel UV*
  - 3.8. *UV Unwrap y Layout Panel*
    - 3.8.1. *Unfold*
    - 3.8.2. *Optimize*
    - 3.8.3. *Layout y Packing*
  - 3.9. *UV Mas Tools*
    - 3.9.1. *Align, Straighten, Flip y Fit*
    - 3.9.2. *TopoCopy y Stack1*
    - 3.9.3. *Edge Loop parámetros*
  - 3.10. *UV Rizom avanzado*
    - 3.10.1. *Auto Seams*
    - 3.10.2. *UVs Channels*
    - 3.10.3. *Texel density*

05

# Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

*TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”*

## El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo  
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



### Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

*El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”*

## Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



## Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

*El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.*



## Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



*La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”*

### La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

## La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

*Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.*

*Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.*



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



#### Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



#### Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



#### Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



#### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





#### Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



#### Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



#### Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



#### Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

# Titulación

El Experto Universitario en Arte para Realidad Virtual con Blender, Zbrush y UVS garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

*Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”*

Este **Experto Universitario en Arte para Realidad Virtual con Blender, Zbrush y UVS** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal\* con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Arte para Realidad Virtual con Blender, Zbrush y UVS**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 meses**



\*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



## Experto Universitario Arte para Realidad Virtual con Blender, Zbrush y UVS

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Experto Universitario

## Arte para Realidad Virtual con Blender, Zbrush y UVS