

Experto Universitario

3D Avanzado para Animación



Experto Universitario 3D Avanzado para Animación

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/disenio/experto-universitario/experto-3d-avanzado-animacion



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

Entre las ramas que contempla las salidas profesionales del diseño está la animación. Se trata de un área compleja, amplia y cambiante, pero en la que sin duda, cualquier especialista puede hacerse hueco a través del conocimiento exhaustivo de sus especificaciones y el manejo de sus herramientas. En conclusión, nada que no pueda conseguir con el curso de este programa ofertado por TECH. Se trata de una titulación novedosa y austera que recoge toda la información que necesita el egresado para conformarse como un experto en este campo. Para ello, contará con 540 horas del mejor contenido presentado en un cómodo y accesible formato 100% online, con el cual podrá perfeccionar sus habilidades profesionales en la gestión de proyectos 3D en menos de 3 meses.





“

*El sector de la Animación 3D aún no ha tocado techo.
¿Quieres formar parte del conjunto de profesionales
que ya se han subido al carro del progreso y el éxito?
Elige este programa y consíguelo”*

El diseño engloba múltiples salidas profesionales, entre las cuales destaca la animación. Gracias al avance de las nuevas tecnologías y al desarrollo de herramientas y softwares cada vez más específicos y especializados, hoy en día es posible crear proyectos increíbles desde cualquier lugar y sin necesidad de invertir largas jornadas de trabajo como ocurría antaño.

Sin embargo, para ello es necesario conocer al detalle la industria, así como las últimas estrategias creativas, algo en lo que el egresado podrá trabajar con el curso de este Experto Universitario en 3D Avanzado para Animación. TECH y su equipo de versados han incluido en este programa la información más novedosa y austera, desarrollada en base a la metodología pedagógica que mejores resultados académicos está cosechando.

A través de 540 horas de material teórico, práctico y adicional, podrá ahondar en los entresijos del arte y el 3D en la industria del videojuego, así como en las estrategias avanzadas para el dominio de técnicas como el *Texturing*, el *Sculpting* o el uso de *Polypaint*. Además, también se centra en el manejo de los softwares más importantes para la animación.

Todo ello, a través del mejor contenido 100% online, el cual estará disponible en el Aula Virtual desde el inicio de la actividad académica. Esto hará posible que el egresado organice la experiencia en base a su disponibilidad absoluta, pudiendo elegir cuando y desde donde conectarse, sin horarios ni clases presenciales. Es, por lo tanto, una oportunidad fantástica para implementar a su praxis los requisitos técnicos para considerarse un auténtico experto en animación 3D.

Este **Experto Universitario en 3D Avanzado para Animación** contiene el programa Universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en videojuegos y tecnología
- ♦ 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 el modelado y animación 3D en entornos virtuales
- ♦ 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



Grandes empresas audiovisuales como Sony o Pixar reclaman la presencia en sus plantillas de profesionales versados en 3D avanzado. ¿Te gustaría ser el siguiente seleccionado?"

“

Este Experto Universitario incluye un módulo específico dedicado al dominio de las técnicas avanzadas de modelado 3D, para que conozcas al detalle las claves para crear proyectos vanguardistas y especializados”

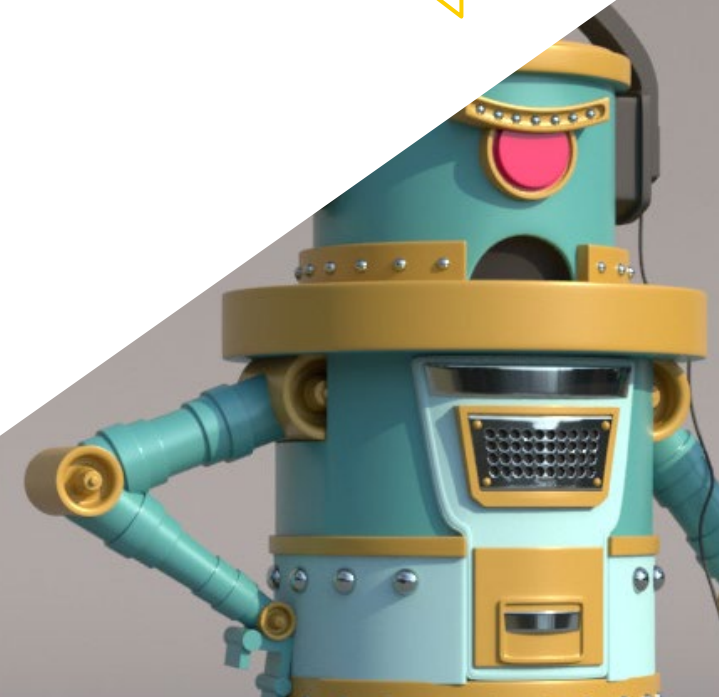
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional 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 el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del programa académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

Un programa que aúna el dinamismo de una capacitación moderna y actual con la austeridad y la profesionalidad más absoluta del sector de la animación.

Trabajarás con las herramientas académicas más novedosas, pudiendo perfeccionar tus competencias en la creación de escenarios y assets de manera práctica e inmersiva.



02

Objetivos

TECH elabora la totalidad de sus titulaciones pensando siempre en que sus alumnos puedan sacarle el máximo rendimiento. Por esa razón, el objetivo de este programa es aportar al egresado el conocimiento que necesita para conformarse como un auténtico experto en animación 3D. Para ello pondrá a su disposición las mejores herramientas académicas del sector universitario y le permitirá adaptar la experiencia a su disponibilidad y ritmo.



“

Sin horarios ni clases presenciales, en menos de 3 meses habrás logrado convertirte en todo un experto en 3D Avanzado para Animación”



Objetivos generales

- ♦ Generar un conocimiento especializado sobre la Realidad Virtual
- ♦ Determinar los Assets y personajes y la integración en Realidad Virtual
- ♦ Analizar la importancia del audio en el videojuego
- ♦ Utilizar el programa ZBrush para esculpir en 3D
- ♦ Desarrollar las diferentes técnicas de modelado orgánico y retopología
- ♦ Finalizar un personaje 3D para portfolio
- ♦ Animar personajes bípedos y cuadrúpedos en 3D
- ♦ Descubrir el *Rigging* 3D
- ♦ Analizar la importancia del movimiento corporal del animador para tener referencias en las animaciones





Objetivos específicos

Módulo 1. Arte y 3D en la industria del videojuego

- ♦ Examinar los softwares de creación de malla 3D y edición de imagen
- ♦ Analizar los posibles problemas y resolución en un proyecto 3D en VR
- ♦ Ser capaz de definir la línea estética para la generación del estilo artístico de un videojuego
- ♦ Determinar los lugares de referencia para la búsqueda de estética
- ♦ Evaluar las limitaciones de tiempo para el desarrollo de un estilo artístico
- ♦ Producir assets e integrarlos en un escenario
- ♦ Crear personajes e integrarlos en un escenario
- ♦ Valorar la importancia del audio y sonidos de un videojuego

Módulo 2. 3D avanzado

- ♦ Dominar las técnicas más avanzadas de modelado 3D
- ♦ Desarrollar los conocimientos necesarios para el texturizado 3D
- ♦ Exportar objetos para software 3D y *Unreal Engine*
- ♦ Especializar al alumno en la escultura digital
- ♦ Analizar las diferentes técnicas de escultura digital
- ♦ Investigar sobre la retopología de los personajes
- ♦ Examinar cómo posar a un personaje para relajar el modelo 3D
- ♦ Refinar el trabajo con técnicas avanzadas de modelado de alto poligonaje

Módulo 3. Animación 3D

- ♦ Desarrollar un conocimiento especializado en el uso del software de animación 3D
- ♦ Determinar las similitudes y diferencias entre un bípedo y un cuadrúpedo
- ♦ Desarrollar varios ciclos de animación
- ♦ Interiorizar el *Lipsync* y el *Rig* facial
- ♦ Analizar las diferencias entre la animación realizada para cine y para videojuegos
- ♦ Desarrollar un esqueleto personalizado
- ♦ Dominar la composición de las cámaras y planos



*Sean cuales sean tus objetivos,
TECH pondrá a tu disposición todo
lo que necesitas para superarlos”*

03

Dirección del curso

Entre las prioridades de TECH siempre está el conformar un equipo docente que pueda ayudar al egresado en su especialización. Para ello es necesario que conozcan al detalle el sector, algo que podrán hacer con la ayuda del conjunto de profesionales que esta universidad ha seleccionado para la dirección y el claustro del Experto Universitario. Se trata de versados en el área del diseño con años de trayectoria en la gestión de proyectos exitosos que, además, estarán a su disposición para resolver cualquier duda que pueda surgirle durante el transcurso de esta experiencia académica.



A close-up, detailed image of a creature's face, likely a dinosaur or prehistoric animal. The creature has a large, prominent eye with a yellowish-brown iris and a dark pupil. Its skin is covered in scales, and its mouth is open, showing several sharp, white, conical teeth. The background is dark and out of focus.

“

El equipo docente estará a tu disposición para resolver cualquier duda que pueda surgirse durante el transcurso de esta experiencia académica”

Dirección



D. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- Director de Ingeniería y Diseño de Gamificación para el Grupo Intervenía
- Profesor en ESNE de Diseño de Videojuegos, Diseño de Niveles, Producción del Videojuego, Middleware, Creative Media Industries, etc
- Asesor en la fundación de empresas como Avatar Games o Interactive Selection
- Autor del libro Diseño de Videojuegos
- Miembro del Consejo Asesor de Nima World

Profesores

Dr. Pradana, Noel

- ♦ Especialista en Rigging y Animación 3D para Videojuegos
- ♦ Artista Gráfico 3D en Dog Lab Studios
- ♦ Productor en Imagine Games dirigiendo el equipo de desarrollo de videojuegos
- ♦ Artista Gráfico en Wildbit Studios con trabajos 2D y 3D
- ♦ Experiencia docente en ESNE y en el CFGS en Animaciones 3D: juegos y entornos educativos
- ♦ Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad ESNE
- ♦ Máster de Formación al Profesorado por la URJC
- ♦ Especialista en Rigging y Animación 3D por Voxel School



04

Estructura y contenido

El equipo docente ha trabajado durante meses para conformar una titulación austera, dinámica y altamente capacitante. Gracias a ello, TECH puede ofrecer este Experto Universitario como una oportunidad académica única para disfrutar de 540 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional. Además, su cómodo formato 100% online le permitirá acceder al Aula Virtual desde cualquier dispositivo con conexión a internet y disfrutar de esta experiencia en base a su disponibilidad.





“

Dispondrás de casos prácticos para ir perfeccionando tus competencias creativas a medida que avanza el curso de este Experto Universitario”

Módulo 1. Arte y 3D en la industria del videojuego

- 1.1. Proyectos 3D en VR
 - 1.1.1. Software de creación de malla 3D
 - 1.1.2. Software de edición de imagen
 - 1.1.3. Realidad Virtual
- 1.2. Problemática típica, soluciones y necesidades del proyecto
 - 1.2.1. Necesidades del proyecto
 - 1.2.2. Posibles problemas
 - 1.2.3. Soluciones
- 1.3. Estudio de línea estética para la generación del estilo artístico en videojuegos: del diseño de juego a la generación de arte 3D
 - 1.3.1. Elección del destinatario del videojuego. ¿A quién queremos llegar?
 - 1.3.2. Posibilidades artísticas del desarrollador
 - 1.3.3. Definición final de la línea estética
- 1.4. Búsqueda de referencias y análisis de competidores a nivel estético
 - 1.4.1. Pinterest y páginas similares
 - 1.4.2. Creación de un *Modelsheet*
 - 1.4.3. Búsqueda de competidores
- 1.5. Creación de la Biblia y *Briefing*
 - 1.5.1. Creación de la Biblia
 - 1.5.2. Desarrollo de una Biblia
 - 1.5.3. Desarrollo de un *Briefing*
- 1.6. Escenarios y Assets
 - 1.6.1. Planificación de producción de los assets en los niveles
 - 1.6.2. Diseño de los escenarios
 - 1.6.3. Diseño de los assets
- 1.7. Integración de los assets en los niveles y pruebas
 - 1.7.1. Proceso de integración en los niveles
 - 1.7.2. Texturas
 - 1.7.3. Retoques finales
- 1.8. Personajes
 - 1.8.1. Planificación de producción de personajes
 - 1.8.2. Diseño de los personajes
 - 1.8.3. Diseño de assets para personajes

- 1.9. Integración de personajes en escenarios y pruebas
 - 1.9.1. Proceso de integración de personajes en los niveles
 - 1.9.2. Necesidades del proyecto
 - 1.9.3. Animaciones
- 1.10. Audio en videojuegos 3D
 - 1.10.1. Interpretación del dossier del proyecto para la generación de la identidad sonora del videojuego
 - 1.10.2. Procesos de composición y producción
 - 1.10.3. Diseño de banda sonora
 - 1.10.4. Diseño de efectos de sonido
 - 1.10.5. Diseño de voces

Módulo 2. 3D avanzado

- 2.1. Técnicas avanzadas de modelado 3D
 - 2.1.1. Configuración de la interfaz
 - 2.1.2. Observación para modelar
 - 2.1.3. Modelado en alta
 - 2.1.4. Modelado orgánico para videojuegos
 - 2.1.5. Mapeado avanzado de objetos 3D
- 2.2. *Texturing* 3D avanzado
 - 2.2.1. Interfaz de *Substance Painter*
 - 2.2.2. Materiales, *Alphas* y el uso de pinceles
 - 2.2.3. Uso de partículas
- 2.3. Exportación para Software 3D y *Unreal Engine*
 - 2.3.1. Integración de *Unreal Engine* en los diseños
 - 2.3.2. Integración de modelos 3D
 - 2.3.3. Aplicación de texturas en *Unreal Engine*
- 2.4. *Sculpting* digital
 - 2.4.1. *Sculpting* digital con ZBrush
 - 2.4.2. Primeros pasos en ZBrush
 - 2.4.3. Interfaz, menús y navegación
 - 2.4.4. Imágenes de referencia
 - 2.4.5. Modelado completo en 3D de un objeto en ZBrush
 - 2.4.6. Uso de mallas base
 - 2.4.7. Modelado por piezas
 - 2.4.8. Exportación de modelos 3D en ZBrush

- 2.5. El uso de *Polypaint*
 - 2.5.1. Pinceles avanzados
 - 2.5.2. Texturas
 - 2.5.3. Materiales por defecto
- 2.6. La retología
 - 2.6.1. La retología. Utilización en la industria del videojuego
 - 2.6.2. Creación de malla *low-poly*
 - 2.6.3. Uso del software para la retopología
- 2.7. Posados de los modelos 3D
 - 2.7.1. Visualizadores de imágenes de referencia
 - 2.7.2. Utilización de *Transpose*
 - 2.7.3. Uso del *transpose* para modelos compuestos por diferentes piezas
- 2.8. La exportación de modelos 3D
 - 2.8.1. Exportación de modelos 3D
 - 2.8.2. Generación de texturas para la exportación
 - 2.8.3. Configuración del modelo 3D con los diferentes materiales y texturas
 - 2.8.4. Previsualización del modelo 3D
- 2.9. Técnicas avanzadas de trabajo
 - 2.9.1. El flujo de trabajo en modelado 3D
 - 2.9.2. Organización de los procesos de trabajo en modelado 3D
 - 2.9.3. Estimaciones de esfuerzo para producción
- 2.10. Finalización del modelo y exportación para otros programas
 - 2.10.1. El flujo de trabajo para finalizar el modelo
 - 2.10.2. Exportación con Zplugin
 - 2.10.3. Posibles archivos. Ventajas y desventajas

Módulo 3. Animación 3D

- 3.1. Manejo del software
 - 3.1.1. Manejo de información y metodología de trabajo
 - 3.1.2. La animación
 - 3.1.3. *Timing* y peso
 - 3.1.4. Animación con objetos básicos
 - 3.1.5. Cinemática directa e inversa
 - 3.1.6. Cinemática inversa
 - 3.1.7. Cadena cinemática
- 3.2. Anatomía: Bípedo vs. Cuadrúpedo
 - 3.2.1. Bípedo
 - 3.2.2. Cuadrúpedo
 - 3.2.3. Ciclo de caminar
 - 3.2.4. Ciclo de correr
- 3.3. *Rig* facial y *Morpher*
 - 3.3.1. Lenguaje facial. *Lip Sync*, ojos, focos de atención
 - 3.3.2. Edición de secuencias
 - 3.3.3. La fonética. Importancia
- 3.4. Animación aplicada
 - 3.4.1. Animación 3D para cine y televisión
 - 3.4.2. Animación para videojuegos
 - 3.4.3. Animación para otras aplicaciones
- 3.5. Captura de movimiento con Kinect
 - 3.5.1. Captura de movimientos para animación
 - 3.5.2. Secuencia de movimientos
 - 3.5.3. Integración en Blender
- 3.6. Esqueleto, *Skinning* y *Setup*
 - 3.6.1. Interacción entre esqueleto y geometría
 - 3.6.2. Interpolación de mallas
 - 3.6.3. Pesos de animación
- 3.7. *Acting*
 - 3.7.1. El lenguaje corporal
 - 3.7.2. Las poses
 - 3.7.3. Edición de secuencias
- 3.8. Cámaras y planos
 - 3.8.1. La cámara y el entorno
 - 3.8.2. Composición del plano y los personajes
 - 3.8.3. Acabados
- 3.9. Efectos visuales especiales
 - 3.9.1. Los efectos visuales y la animación
 - 3.9.2. Tipos de efectos ópticos
 - 3.9.3. 3D VFX L
- 3.10. El animador como actor
 - 3.10.1. Las expresiones
 - 3.10.2. Referencias de los actores
 - 3.10.3. De la cámara al programa

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

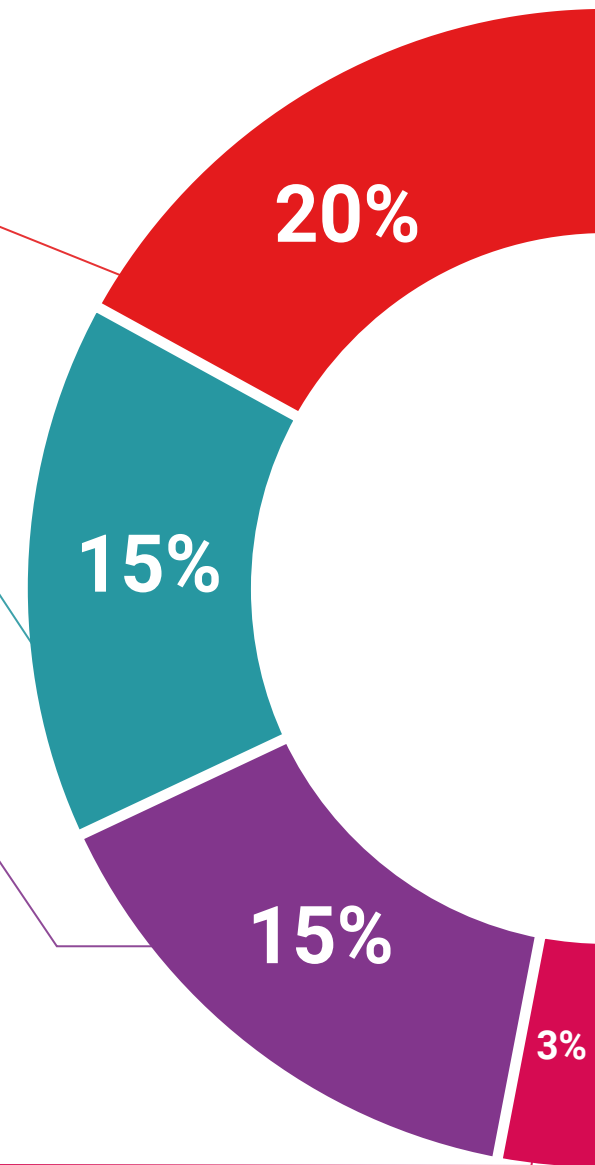
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

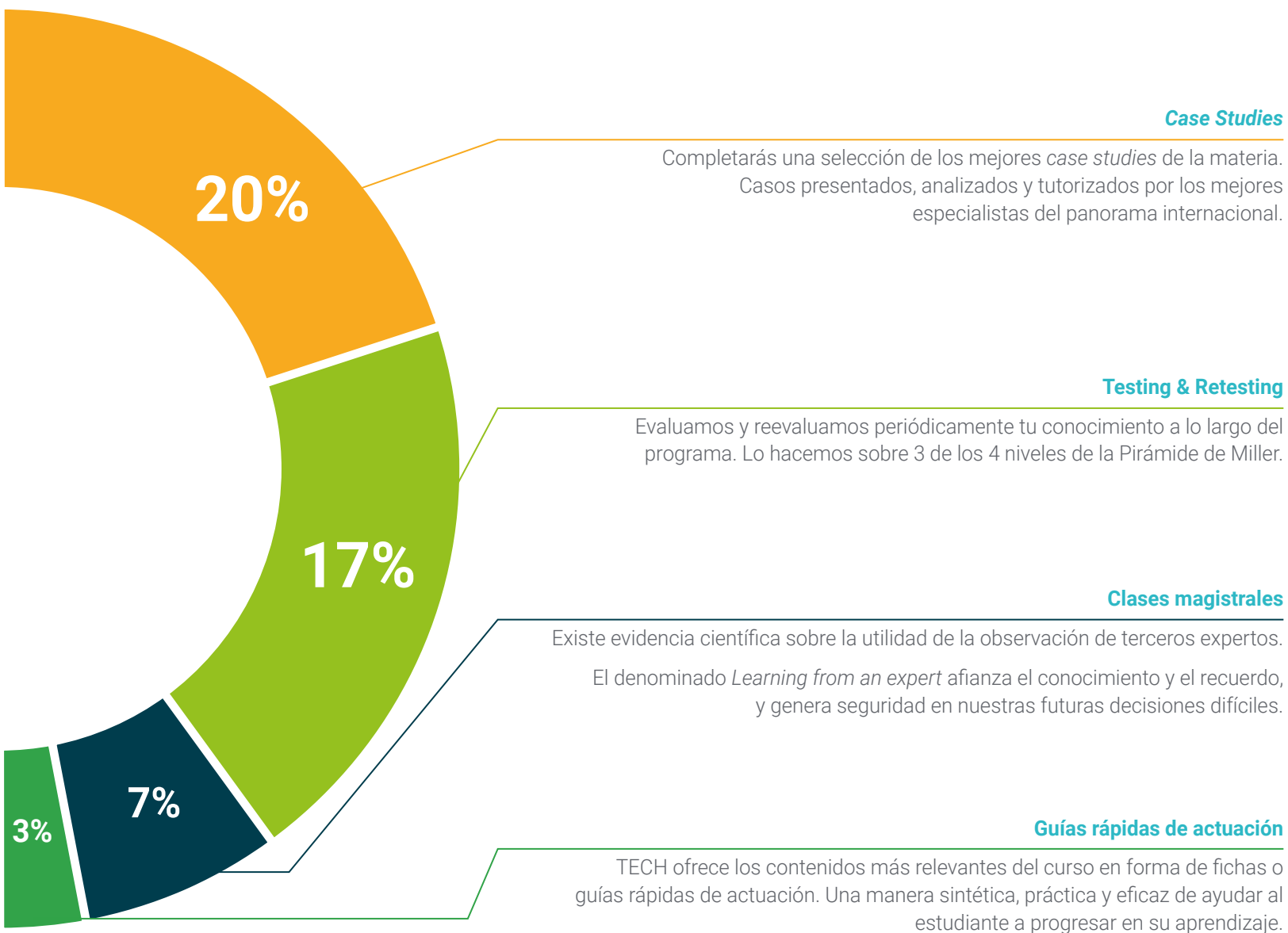
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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



Testing & Retesting



Clases magistrales



Guías rápidas de actuación



06 Titulación

Este programa en 3D Avanzado para Animación garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en 3D Avanzado para Animación** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Experto Universitario en 3D Avanzado para Animación**

Modalidad: **Online**

Duración: **3 meses**

Créditos: **18 ECTS**





Experto Universitario 3D Avanzado para Animación

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

3D Avanzado para Animación

