

Experto Universitario

Creación de Terrenos y Entornos
Orgánicos Mediante Escultura Digital



Experto Universitario Creación de Terrenos y Entornos Orgánicos Mediante Escultura Digital

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

Acceso web: www.techtute.com/disenio/experto-universitario/experto-creacion-terrenos-entornos-organicos-mediante-escultura-digital



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. 22

06

Titulación

pág. 32

01 Presentación

El modelado 3D es una de las técnicas de la computación gráfica que más proyección ha tenido en los últimos años gracias a la implementación de impresoras, escáneres tridimensionales y motores de videojuegos o fresados. Impulsando amplias oportunidades dentro del campo laboral en la industria de la automoción, de la moda, arquitectura, medicina, cine, videojuegos, joyería y una cantidad incalculable de medios. Dominar las distintas técnicas escultóricas más utilizadas en el modelado actual e integrarlo entre sí, brindará un bagaje profesional excelente hacia el desarrollo de verdaderos expertos. Es allí donde este programa Universitario, de 6 meses, totalmente online, facilitará todos los conocimientos necesarios para crear terrenos y entornos orgánicos mediante la escultura digital, para fomentar la creatividad o el hiperrealismo más asombroso.



“

Manejarás tres grandes programas del sector como son ZBrush, Lumion y 3D Max, cuyos conocimientos son totalmente aplicables a otros software gracias al lenguaje del CGI”

Para adentrarse en el mundo creativo actual con la cantidad de herramientas existentes, es ideal la elección precisa de las más adecuadas en cada proyecto, para el real aprovechamiento y logros de los objetivos deseados. La profesionalización en este punto en alza en los entornos laborales más demandados. En este Experto Universitario en Creación de Terrenos y Entornos Orgánicos mediante Escultura Digital, el individuo captará los diferentes conceptos artísticos, de detalle fotorrealista y de fiabilidad de la escultura digital.

De igual forma, empleará el uso de máscaras y aprenderá la conformación de obras mediante el modelado orgánico en *ZBrush*, una gran calidad de detalle que podrá integrar en un programa pionero en infoarquitectura como *Lumion*. Entenderá el uso del texturizado y del modelado, así como la generación de mapas de texturas PBR y materiales, generando obras funcionales para la industria del videojuego, cine e impresión 3D. Sin dejar de mencionar, sistemas tan novedosos como el esculpido en VR, la generación de modelos a través de fotografías o en el modelado dentro de Unreal y Unity.

Dentro del contenido de este programa de capacitación se incluyen las técnicas estructurales como *Edit Poly* o modelado por *Splines* por medio de 3D Max, los cuales resaltan por fiabilidad y economía en cuanto a recursos para implementarlo en cine, en conceptos arquitectónicos, de mobiliario o de diseño 3D y *lettering*. Integrándolo con la parte más creativa y libre del modelado por medio del modelado orgánico.

Todo ello mediante la innovadora metodología de enseñanza 100% online de TECH Universidad que permite al alumno adaptar su realidad y necesidad actual al proceso de aprendizaje, decidiendo el mejor momento y lugar para estudiar. Acompañado de un profesorado de alto nivel que empleará numerosos recursos didácticos multimedia como ejercicios prácticos, técnicas en vídeo, resúmenes interactivos o clases magistrales que facilitarán todo el proceso.

Este **Experto Universitario en Creación de Terrenos y Entornos Orgánicos mediante Escultura Digital** contiene el programa Universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en modelado 3D y escultura digital
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y 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



Con este programa lograrás manejar las diferentes técnicas de modelado orgánico y sistemas de fractales para la generación de elementos de la naturaleza, así como de terrenos”

“

Para quienes necesitan trabajar y capacitarse a la vez, el sistema de educación online es la metodología más adecuada para alcanzar altos niveles de profesionalización inicia tu camino con TECH”

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 curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

Si utilizas los entornos virtuales como espacio de creación este programa te otorgará las herramientas para hacerlo como un verdadero profesional.

Aprende a desenvolverte en el software Blender de manera avanzada con este Experto Universitario y crea entornos orgánicos mediante escultura digital.



02

Objetivos

El principal objetivo de esta capacitación profesional es que el alumno pueda dominar las técnicas, herramientas y procesos que intervienen en la creación de proyectos que incluyan la realidad aumentada, así como la Creación de Terrenos y Entornos Orgánicos mediante Escultura Digital. La intención es que al completar los 3 módulos de estudio el alumno posea todas las competencias y habilidades imprescindibles para desempeñarse con éxito como modelador en la industria del cine, infoarquitectura o videojuegos, así como aquellos sectores que implementen la realidad virtual para sus procesos.



“

Este Experto Universitario va dirigido a quienes deseen ser los mejores profesionales en el campo del diseño 3D, infoarquitectura, Art Design, Technical Artist, generalistas 3D, modeladores, texturizadores, iluminadores y concept art”



Objetivos generales

- ♦ Conocer el *Workflow* de trabajo de la industria de la animación 3D, videojuegos e impresión 3D aplicadas con las últimas tendencias del mercado
- ♦ Aprender el manejo de las técnicas y programas necesarios a aplicar en los procesos de modelado, texturizado, iluminación y render de forma precisa
- ♦ Satisfacer las demandas en creación de terrenos y entornos orgánicos para videojuegos, cine, impresión 3D, infoarquitectura, realidad aumentada y virtual
- ♦ Lograr acabados especializados de *Hard Surface* e infoarquitectura
- ♦ Conocer las demandas actuales de la industria de cine, videojuegos e infoarquitectura para ofrecer grandes resultados



Con los conocimientos adquiridos en este programa, podrás crear proyectos interactivos mediante las técnicas de rigead rápido y creación de espacios en movimiento, incluyendo la realidad virtual para integrar los trabajos en sistemas de visualización actuales”





Objetivos específicos

Módulo 1. Texturizado para escultura digital

- ♦ Usar mapas de texturas PBR y materiales
- ♦ Emplear modificadores de texturizado
- ♦ Aplicar software generadores de mapas
- ♦ Crear *baked* de textura
- ♦ Manejar el texturizado para generar mejoras en nuestro modelado
- ♦ Utilizar de manera compleja los sistemas de importación y exportación entre programas
- ♦ Manejar de forma avanzada el Substance Painter

Módulo 2. Creación de terrenos y entornos orgánicos

- ♦ Conocer las diferentes técnicas de modelado orgánico y sistemas de fractales para la generación de elementos de la naturaleza, así como de terrenos, además de la implementación de nuestros propios modelos y escaneados 3D
- ♦ Profundizar en el sistema de creación de vegetación y cómo controlarlo de forma profesional en Unity y Unreal Engine
- ♦ Crear escenas con experiencias inmersivas en VR

Módulo 3. Blender

- ♦ Desenvolverse en el software Blender de manera avanzada
- ♦ Renderizar en sus motores de render Eevee y Cycles
- ♦ Ahondar en procesos de trabajo dentro del CGI
- ♦ Trasladar conocimientos de ZBrush y 3D Max a Blender
- ♦ Transmitir procesos de creación de Blender a Maya y Cinema 4D

03

Dirección del curso

Para garantizar que el proceso de aprendizaje se desarrolla adecuadamente, TECH Universidad, ha seleccionado un cuadro docente de un nivel especializado que logrará transmitir al alumno todas las claves para la Creación de Terrenos y Entornos Orgánicos mediante Escultura Digital, de modo que puedan integrarlas en su práctica laboral. Así, este Experto Universitario no sólo dispone de una metodología de enseñanza innovadora y eficaz, sino un profesorado altamente capacitado para ofrecer las respuestas que el estudiante necesita sobre esta compleja y apasionante disciplina.



“

Un equipo de expertos que aportan exclusivos conocimientos en un entorno seguro, dinámico y actualizado para la capacitación y actualización de los nuevos profesionales”

Dirección



D. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Freelance modelador y generalista 2D/3D
- Concept art y modelados 3D para Slicecore. Chicago
- Videomapping y modelados Rodrigo Tamariz. Valladolid
- Profesor Ciclo Formativo de Grado Superior Animación 3D. Escuela Superior de Imagen y Sonido ESISV. Valladolid
- Profesor Ciclo Formativo de Grado Superior GFGS Animación 3D. Instituto Europeo di Design IED. Madrid
- Modelados 3D para los falleros Vicente Martinez y Loren Fandos. Castellón
- Máster Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual. Universidad URJC. Madrid
- Licenciatura de Bellas Artes en la Universidad de Salamanca (especialidad Diseño y Escultura)



04

Estructura y contenido

El contenido de este Experto Universitario en Creación de Terrenos y Entornos Orgánicos mediante Escultura Digital ha sido distribuido en 3 módulos especializados, donde se detallan las herramientas y conocimientos sobre la creación de *Hard Surface* y superficies rígidas, la creación de terrenos y entornos orgánicos y en el programa informático multiplataforma *Blender* conocimientos que el profesional podrá adquirir de forma eficaz gracias a la metodología de estudio de TECH, totalmente online, impartida en un entorno seguro y con una duración de seis meses, ajustada a las necesidades y rutinas propias del estudiante.

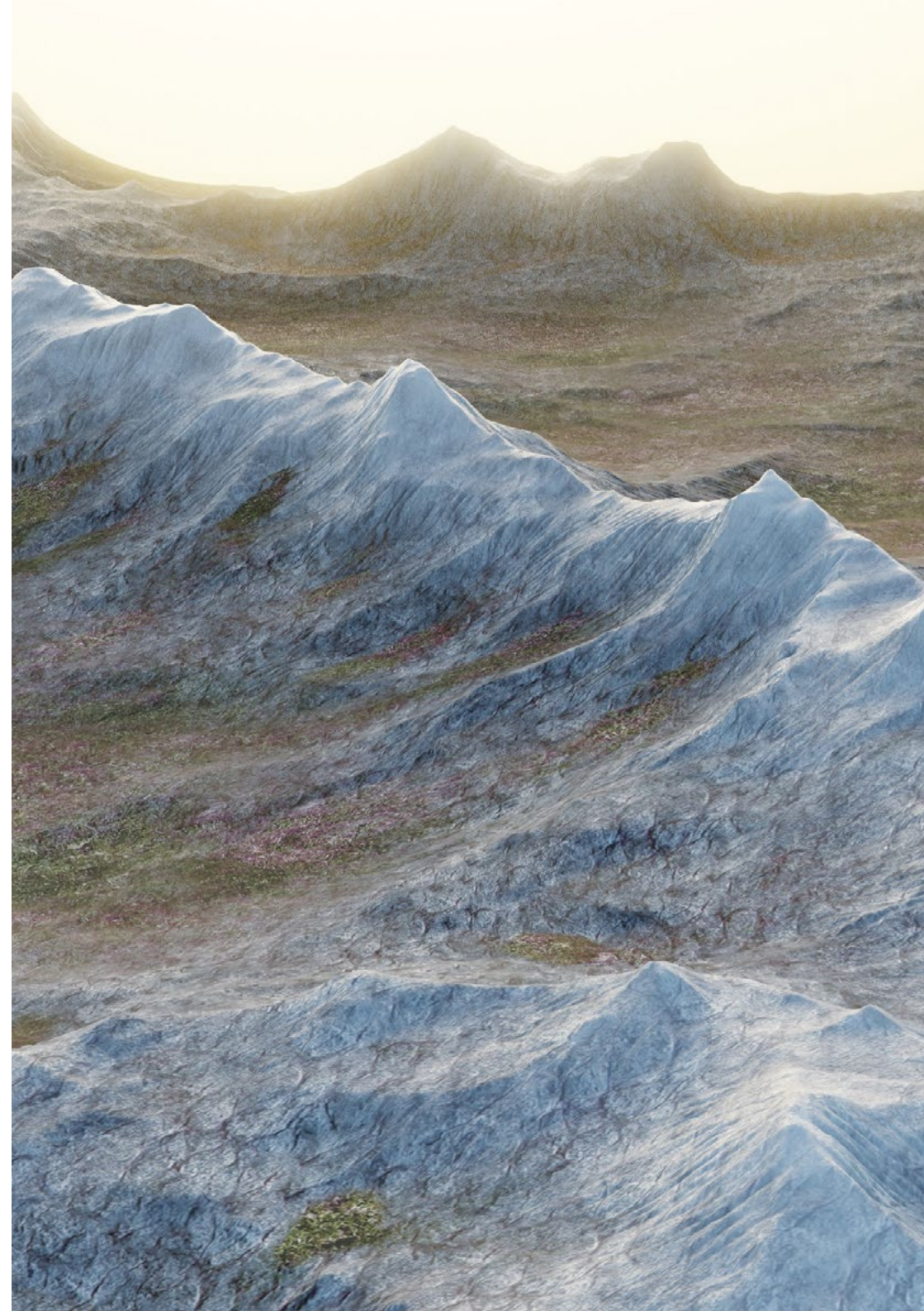


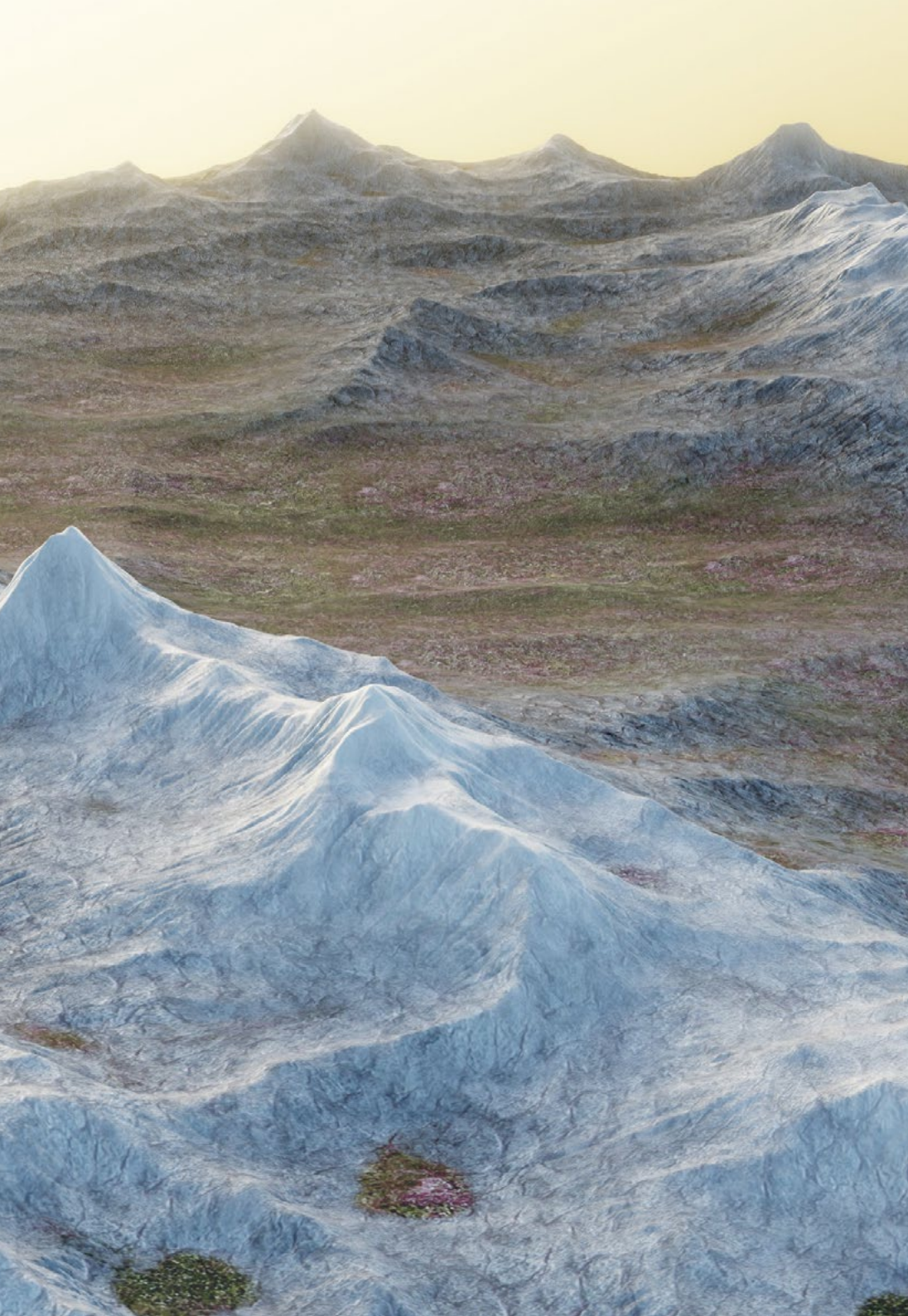
“

*Domina las distintas técnicas escultóricas
para que te establezcas como experto
creativo de entornos orgánicos”*

Módulo 1. Creación de *Hard Surface* y superficies rígidas

- 1.1. Técnicas escultóricas y aplicaciones
 - 1.1.1. *Edit Poly*
 - 1.1.2. *Splines*
 - 1.1.3. Modelado orgánico
- 1.2. Modelado *Edit Poly*
 - 1.2.1. *Loops* y extrusiones
 - 1.2.2. Geometría de contención para suavizados
 - 1.2.3. Modificadores y *Ribbon*
- 1.3. Optimizaciones de malla
 - 1.3.1. *Quads*, *Tris* y *Ngons*. Cuándo utilizarlos
 - 1.3.2. Booleanos
 - 1.3.3. *Low Poly* vs. *High Poly*
- 1.4. *Splines*
 - 1.4.1. Modificadores de *Splines*
 - 1.4.2. Trazados de trabajo y vectores
 - 1.4.3. *Splines* como ayudantes de escenas
- 1.5. Escultura orgánica
 - 1.5.1. Interfaz *ZBrush*
 - 1.5.2. Técnicas de modelado en *ZBrush*
 - 1.5.3. *Alphas* y pinceles
- 1.6. *Model sheet*
 - 1.6.1. Sistemas de referencia
 - 1.6.2. Configuración de plantillas de modelado
 - 1.6.3. Medidas





- 1.7. Modelado para infoarquitectura
 - 1.7.1. Modelado de fachada
 - 1.7.2. Seguimiento de planos
 - 1.7.3. Modelado de interiores
- 1.8. Escenografía
 - 1.8.1. Creación de attrezzo
 - 1.8.2. Mobiliario
 - 1.8.3. Detallado en modelado orgánico *ZBrush*
- 1.9. Máscaras
 - 1.9.1. Enmascaramientos para modelado y pintura
 - 1.9.2. Máscaras de geometría e IDS para modelado
 - 1.9.3. Ocultaciones de malla, *Polygroups* y cortes
- 1.10. Diseño 3D y *Lettering*
 - 1.10.1. Uso de *Shadow box*
 - 1.10.2. Topología del modelo
 - 1.10.3. *ZRemesher* retopología automática

Módulo 2. Creación de terrenos y entornos orgánicos

- 2.1. Modelado orgánico en la naturaleza
 - 2.1.1. Adaptación de pinceles
 - 2.1.2. Creación de rocas y acantilados
 - 2.1.3. Integración con *Substance Painter* 3D
- 2.2. Terreno
 - 2.2.1. Mapas de desplazamiento en terrenos
 - 2.2.2. Creación de rocas y acantilados
 - 2.2.3. Librerías de escaneado
- 2.3. Vegetación
 - 2.3.1. *SpeedTree*
 - 2.3.2. Vegetación *Low Poly*
 - 2.3.3. Fractales

- 2.4. *Unity Terrain*
 - 2.4.1. Modelado orgánico del terreno
 - 2.4.2. Pintado del terreno
 - 2.4.3. Creación de vegetación
- 2.5. *Unreal Terrain*
 - 2.5.1. *Hightmap*
 - 2.5.2. Texturizados
 - 2.5.3. *Unreal's foliage system*
- 2.6. Físicas y realismo
 - 2.6.1. Físicas
 - 2.6.2. Viento
 - 2.6.3. Fluidos
- 2.7. Paseos virtuales
 - 2.7.1. Cámaras virtuales
 - 2.7.2. Tercera persona
 - 2.7.3. Primera persona FPS
- 2.8. Cinematografía
 - 2.8.1. *Cinemachine*
 - 2.8.2. *Sequencer*
 - 2.8.3. Grabación y ejecutables
- 2.9. Visualización del modelado en realidad virtual
 - 2.9.1. Consejos de modelado y texturizado
 - 2.9.2. Aprovechamiento del espacio interaxial
 - 2.9.3. Preparación de proyectos
- 2.10. Creación de escena en VR
 - 2.10.1. Situación de las cámaras
 - 2.10.2. Terrenos e infoarquitectura
 - 2.10.3. Plataformas de uso



Módulo 3. Blender

- 3.1. El software libre
 - 3.1.1. Versión LTS y comunidad
 - 3.1.2. Pros y diferencias
 - 3.1.3. Interfaz y filosofía
- 3.2. Integración con el 2D
 - 3.2.1. Adaptación del programa
 - 3.2.2. *Crease pencil*
 - 3.2.3. Combinación 2D en 3D
- 3.3. Técnicas de modelado
 - 3.3.1. Adaptación del programa
 - 3.3.2. Metodologías de modelado
 - 3.3.3. *Geometry nodes*
- 3.4. Técnicas de texturizado
 - 3.4.1. *Nodes shading*
 - 3.4.2. Texturas y materiales
 - 3.4.3. Consejos de usos
- 3.5. Iluminación
 - 3.5.1. Consejos de espacios de luz
 - 3.5.2. *Cycles*
 - 3.5.3. Eevee
- 3.6. *Workflow* en CGI
 - 3.6.1. Usos necesarios
 - 3.6.2. Exportaciones e importaciones
 - 3.6.3. Arte final
- 3.7. Adaptaciones de 3D Max a Blender
 - 3.7.1. Modelado
 - 3.7.2. Texturizado y *shading*
 - 3.7.3. Iluminación
- 3.8. Conocimientos de *ZBrush* a Blender
 - 3.8.1. Esculpido 3D
 - 3.8.2. Pinceles y técnicas avanzadas
 - 3.8.3. Trabajo de orgánico
- 3.9. De Blender a Maya
 - 3.9.1. Etapas importantes
 - 3.9.2. Ajustes e integraciones
 - 3.9.3. Aprovechamiento de funcionalidades
- 3.10. De Blender a Cinema 4D
 - 3.10.1. Consejos hacia el Diseño 3D
 - 3.10.2. Uso del modelado hacia el *videomapping*
 - 3.10.3. Modelando con partículas y efectos



Más allá de darle forma a personajes y entornos es aprender a darle vida con respecto a las funciones que cumple en un espacio definido”

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 Creación de Terrenos y Entornos Orgánicos mediante Escultura Digital 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 Creación de Terrenos y Entornos Orgánicos mediante Escultura Digital** 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 Creación de Terrenos y Entornos Orgánicos mediante Escultura Digital**

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
Creación de Terrenos
y Entornos Orgánicos
Mediante Escultura Digital

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

Experto Universitario

Creación de Terrenos y Entornos Orgánicos mediante Escultura Digital