Experto Universitario
Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales

tech universidad

tech universidad

Experto Universitario
Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales

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

Acceso web: www.techtitute.com/diseno/experto-universitario/experto-escultura-digital-humanoids-pelo-ropa-animales

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

Es difícil no encontrarse algo en los entornos virtuales para entretenimiento o publicidad digital que no tengan que ver con el modelado 3D o la escultura digital en su proceso de creación. Todos los personajes, objetos y *Props* de los videojuegos, así como de las películas de mundos fantásticos, superhéroes o de animación, e incluso juguetes o piezas industriales, así como figuras usadas en el *Merchanding* han sido creadas bajo conceptos de la escultura digital. Una disciplina fundamental en los entornos modernos con diversas salidas profesionales; por lo que este programa se especializará en conocer la creación de *Humanoids,* pelo, ropa y animales, durante 3 meses de aprendizaje mediante la metodología *Relearning* en un sistema totalmente en línea.

En este programa el profesional se desarrollará en técnicas de modelado estructural en 3D Max u orgánico en ZBrush, consiguiendo patrones de gran calidad"

La revolución digital, la conceptualización de nuevos estilos, la dinámica organizacional provoca el surgimiento de nuevas tendencias, por lo que es necesario que el experto sepa diferenciar las técnicas y procesos adecuados a cada proyecto. En este Experto Universitario en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales, el alumno adquirirá conocimientos de anatomía humana, así como de topología aplicada para la escultura necesaria para que los modelos se comporten de forma correcta y adquieran vida por medio de la animación, desde la perspectiva del texturizado, la integración en motores de videojuegos o la impresión 3D.

Este programa, permitirá trabajar con formatos más artísticos como *Dynamesh* o usar técnicas de escaneados 3D, ya que el profesional conocerá la conformación de la malla para realizar retopologías manuales en diversos *software*; siendo ésta una de las especializaciones más demandadas en los últimos años.

De igual forma, aprenderá exhaustivamente a pintar geometrías de forma directa con programas como *ZBrush,* 3D Max y uno de los grandes programas de los últimos tiempos y utilizado en las grandes superproducciones de cine, VFX y juegos AAA como *Substance painter,* con el cual se logra un gran acabado fotorrealista.

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 Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales** contiene el programa educativo 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

Sectores como el automovilístico, construcción de maquetas o juguetes, videojuegos, cine y publicidad están en constante búsqueda de expertos en el campo del Hard Surface, por lo que capacitarse en ello es abrir una ventana hacia el futuro"

Si quieres darle un plus valioso a tu carrera no esperes para matricularte en este programa en Escultura Digital donde aprenderás las técnicas para la creación de Humanoids, Pelo, ropa y Animales"

Domina las diferentes técnicas de texturizados, así como de los sistemas de exportación estándar entre los diversos programas, para aprovechar las grandes cualidades de cada software.

Un programa educativo 100% en línea que otorga cualidades dinámicas y eficientes al proceso de aprendizaje del entorno creativo del arte digital.

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.

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 de modelado en entornos virtuales, desde personajes, objetos y sus detalles. Así, al finalizar este programa tendrá todas las competencias y habilidades imprescindibles para desempeñarse con éxito en la industria de la escultura digital.

La especialización hace único y diferenciador al profesional que la ostenta y hoy en día es necesaria para destacar en el competitivo mercado laboral”

Objetivos generales

- Conocer la necesidad de una buena topología en todos los niveles de desarrollo y producción
- Conocer la anatomía humana y animal para aplicarla a procesos de modelado, texturizado, iluminación y render de forma precisa
- Satisfacer las demandas en creación de pelo y ropa para videojuegos, cine, impresión 3D, realidad aumentada y virtual
- Manejar sistemas de modelado, texturizado e iluminación en sistema de realidad virtual
- Conocer los sistemas actuales de la industria de cine y videojuegos para ofrecer grandes resultados

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 avanzado el *Substance Painter*

Módulo 2. Creación de máquinas

- Crear, caracterizar y modelar robots, vehículos y cyborgs
- Manejar máscaras internas de modelado
- Evolucionar robots, vehículos y cyborgs, a través del paso del tiempo y su deterioro mediante el esculpido de formas y el uso de Substance Painter
- Adaptar a estéticas de biomímesis, ciencia ficción o *Cartoon*
- Crear un estudio de iluminación en Arnold
- Manejar el render en estéticas fotorrealistas y no fotorrealistas
- Lanzar el render de *Wireframe*

Módulo 3. *Humanoid*

- Manejar y aplicar la anatomía a la escultura humana
- Conocer la topología correcta de los modelos para ser utilizados en animación 3D, videojuegos e impresión 3D
- Caracterizar y estilizar personajes humanizados
- Hacer retopologías manuales con 3D Max, Blender y ZBrush
- Crear grupos de personas y objetos múltiples
- Utilizar predefinidos y mallas bases de humanos

La escultura digital es una disciplina en expansión que juega un papel clave en la creación dentro de la industria del cine y del videojuego. Conoce las técnicas para crear obras sorprendentes"

03

Dirección del curso

Para garantizar que el proceso de aprendizaje se desarrolla adecuadamente, TECH ha seleccionado un cuadro docente de alto nivel compuesto por profesionales en activo. Este equipo docente logrará transmitir al alumno todas las claves de la Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales, 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 carrera.

Con el acompañamiento de expertos perfeccionarás tus técnicas y adquirirás las necesarias para ser un profesional de la escultura digital”

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

Los contenidos de este Experto Universitario en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales ha sido distribuidos en 3 módulos especializados, mediante los cuales el profesional adquirirá las herramientas y conocimientos sobre el texturizado, creación de máquinas y *humanoids*. Impartidos en una metodología de seis meses de capacitación online que le permitirán desempeñarse como diseñador con *software* 3D y dar forma a personajes y objetos digitalmente, modelándolos con el ordenador del mismo modo que un escultor da forma a sus figuras con las manos.

Trabajar en entornos virtuales abre un abanico de posibilidades. Para ello este programa te brinda la oportunidad de aprender técnicas especializadas en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales"

Módulo 1. Texturizado para escultura digital

1.1. Texturizado
- 1.1.1. Modificadores de texturas
- 1.1.2. Sistemas *compact*
- 1.1.3. Slate jerarquía de nodos

1.2. Materiales
- 1.2.1. ID
- 1.2.2. PBR fotorrealistas
- 1.2.3. No fotorrealistas. *Cartoon*

1.3. Texturas PBR
- 1.3.1. Texturas procedurales
- 1.3.2. Mapas de Color, Albedo y Diffuse
- 1.3.3. Opacidad y especular

1.4. Mejoras de malla
- 1.4.1. Mapa de normales
- 1.4.2. Mapa de desplazamiento
- 1.4.3. *Vector maps*

1.5. Gestores de texturas
- 1.5.1. Photoshop
- 1.5.2. Materialize y sistemas online
- 1.5.3. Escaneado de texturas

1.6. UVW y *Banking*
- 1.6.1. *Baked* de texturas *Hard Surface*
- 1.6.2. *Baked* de texturas *orgánicqs*
- 1.6.3. Uniones de *Baking*

1.7. Exportaciones e importaciones
- 1.7.1. Formatos de texturas
- 1.7.2. FBX, OBJ y STL
- 1.7.3. Subdivisión vs. Dinamesh

1.8. Pintados de mallas
- 1.8.1. *Viewport* Canvas
- 1.8.2. *Polypaint*
- 1.8.3. *Spotlight*

1.9. Substance Painter
- 1.9.1. ZBrush con Substance Painter
- 1.9.2. Mapas de texturas *Low Poly* con detalle *High Poly*
- 1.9.3. Tratamientos de materiales

1.10. Substance Painter avanzado
- 1.10.1. Efectos realistas
- 1.10.2. Mejorar los *Baked*
- 1.10.3. Materiales SSS, piel humana

Módulo 2. Creación de máquinas

2.1. Robots
- 2.1.1. Funcionalidad
- 2.1.2. *Character*
- 2.1.3. Motricidad en su estructura

2.2. Robot despiece
- 2.2.1. Pinceles IMM y Chisel
- 2.2.2. *Insert Mesh* y *Nanomesh*
- 2.2.3. *Zmodeler* en *ZBrush*

2.3. Cybord
- 2.3.1. Seccionados mediante máscaras
- 2.3.2. *Trim Adaptive* y *Dynamic*
- 2.3.3. Mecanización

2.4. Naves y aviones
- 2.4.1. Aerodinámica y suavizados
- 2.4.2. Textura de superficie
- 2.4.3. Limpieza de la malla poligonal y detalles

2.5. Vehículos terrestres
- 2.5.1. Topología de vehículos
- 2.5.2. Modelando para animación
- 2.5.3. Orugas

2.6. Paso del tiempo
- 2.6.1. Modelos creíbles
- 2.6.2. Materiales en el tiempo
- 2.6.3. Oxidaciones

2.7. Accidentes
- 2.7.1. Choques
- 2.7.2. Fragmentaciones de objetos
- 2.7.3. Pinceles de destrucción

2.8. Adaptaciones y evolución
- 2.8.1. Biomímesis
- 2.8.2. Sci-Fi, distopía, ucronías y utopías
- 2.8.3. Cartoon

2.9. Render *Hardsurface* realistas
- 2.9.1. Escena de estudio
- 2.9.2. Luces
- 2.9.3. Cámara física

2.10. Render *Hardsurface* NPR
- 2.10.1. *Wireframe*
- 2.10.2. *Cartoon Shader*
- 2.10.3. Ilustración

Módulo 3. Humanoid

3.1. Anatomía humana para modelado
- 3.1.1. Canon de proporciones
- 3.1.2. Evolución y funcionalidad
- 3.1.3. Músculos superficiales y movilidad

3.2. Topología inferior del cuerpo
- 3.2.1. Tronco
- 3.2.2. Piernas
- 3.2.3. Pies

3.3. Topología superior del cuerpo
- 3.3.1. Brazos y manos
- 3.3.2. Cuello
- 3.3.3. Cabeza y cara e interior boca

3.4. Personajes caracterizados y estilizados
- 3.4.1. Detallado con modelado orgánico
- 3.4.2. Caracterización de las anatomías
- 3.4.3. Estilización

3.5. Expresiones
- 3.5.1. Animaciones faciales y *Layer*
- 3.5.2. *Morpher*
- 3.5.3. Animación por texturas

3.6. Posados
- 3.6.1. Piscología del personaje y relajación
- 3.6.2. *Rig* con ZSpheres
- 3.6.3. Posados con *motion capture*

3.7. Caracterizaciones
- 3.7.1. Tatuajes
- 3.7.2. Cicatrices
- 3.7.3. Arrugas, pecas y manchas

3.8. Retopología manual
- 3.8.1. En 3D Max
- 3.8.2. Blender
- 3.8.3. ZBrush y proyecciones

3.9. Predefinidos
- 3.9.1. *Fuse*
- 3.9.2. *Vroid*
- 3.9.3. *MetaHuman*

3.10. Multitudes y espacios repetitivos
- 3.10.1. *Scatter*
- 3.10.2. Proxys
- 3.10.3. Grupos de objetos

Aprenderás las bases del diseño 3D para dar vida a personajes y objetos con los softwares más utilizados en la industria y abrirte paso en un demandado campo laboral"

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.

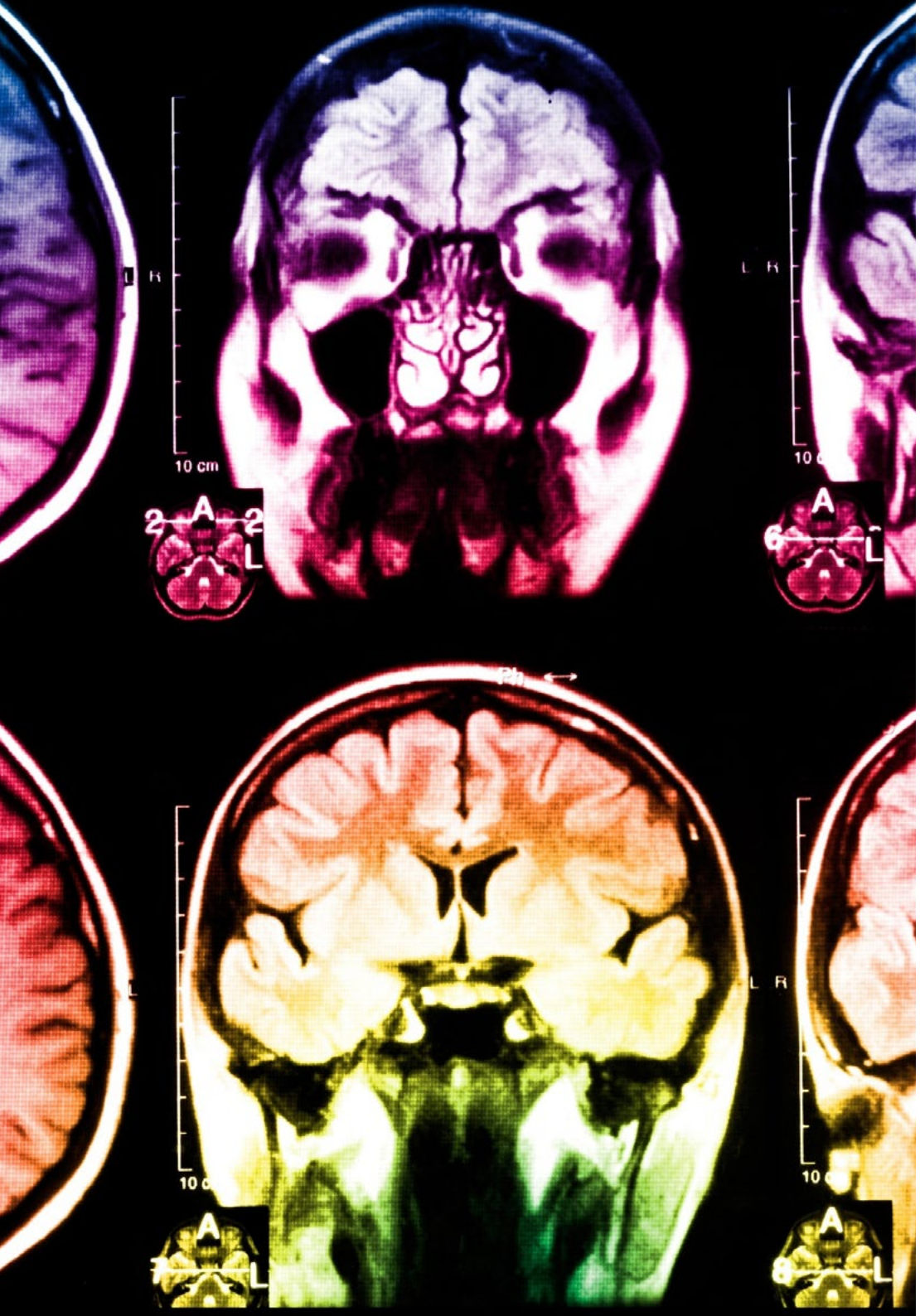
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica,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

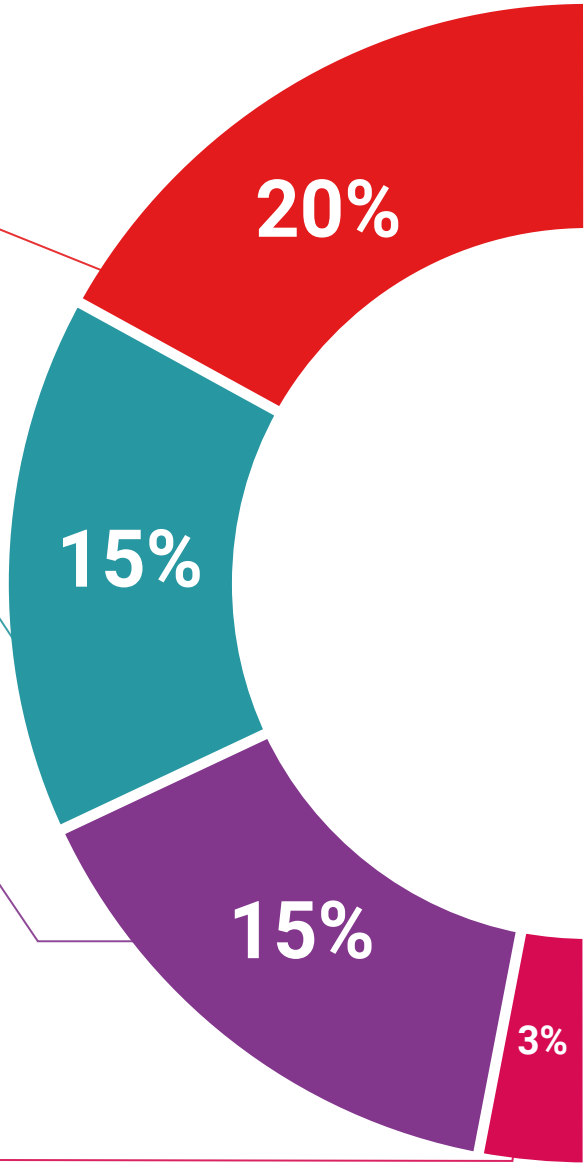
Resúmenes interactivos

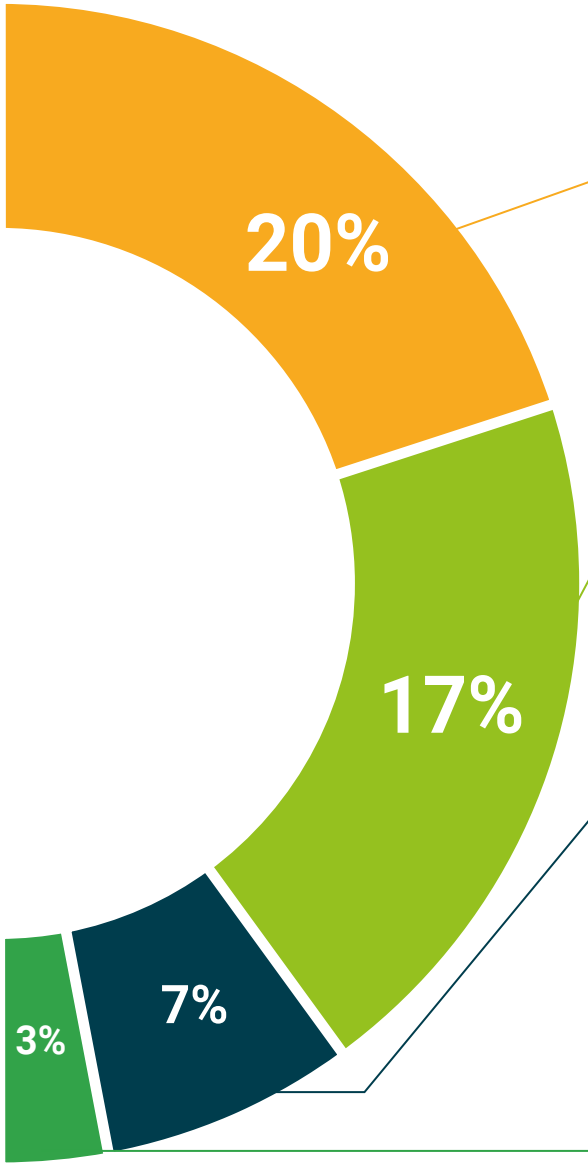
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Este programa en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales 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 Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales** 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 Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales**

Modalidad: **Online**

Duración: **3 meses**

Créditos: **18 ECTS**

tech universidad

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Experto Unversitario en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales

Se trata de un Experto Unversitario de 450 horas de duración equivalente a 18 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*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
Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales

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

Experto Universitario
Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales

tech universidad