

# Experto Universitario

Arte para Realidad Virtual  
con Unity, Blender y 3DS MAX



## Experto Universitario

Arte para Realidad  
Virtual con Unity,  
Blender y 3DS MAX

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: [www.techtitute.com/disenio/experto-universitario/experto-arte-realidad-virtual-unity-blender-3ds-max](http://www.techtitute.com/disenio/experto-universitario/experto-arte-realidad-virtual-unity-blender-3ds-max)

# 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

La creación artística de videojuegos con tecnología aplicada a la Realidad Virtual requiere en la actualidad de diseñadores especializados en un campo que ha sido impulsado en los últimos años gracias al avance técnico. Las propuestas de creatividad gráfica en esta industria del videojuego no serían brillantes sin el trabajo de diseñadores profesionales que dominan los software más potentes del mercado. En esta titulación el alumnado será capaz de integrar todo el conocimiento adquirido sobre programas, herramientas de modelaje 3D para ofrecer un *Pipeline* que le abra puertas en este sector de los juegos. El método de enseñanza online y de *Relearning* con variedad de recursos enriquecerá el aprendizaje de los diseñadores que buscan mejorar en su carrera profesional.



“

*Conoce en profundidad las posibilidades creativas que te ofrecen los principales programas de diseño gráfico para videojuegos de Realidad Virtual gracias a este Experto Universitario”*

El Experto Universitario en Arte para Realidad Virtual con Unity, Blender y 3DS Max está dirigido a diseñadores gráficos que deseen trabajar con estudios profesionales de alto nivel, que requieren en sus equipos de perfiles cualificados. Esta titulación da respuesta a los profesionales del diseño gráfico que desean formar parte de un mercado laboral con presente y futuro.

El cuerpo docente especializado de esta titulación trabaja durante toda la enseñanza cada una de las herramientas esenciales para que los diseñadores gráficos sean capaces de plasmar con calidad el objeto que desean hacer llegar en los videojuegos con Realidad Virtual. Desde un enfoque práctico el alumnado comprenderá cuáles son las mejores técnicas a emplear en el modelaje, la texturización, empleo de filtros, optimización del diseño y flujos de trabajo.

Los diseñadores gráficos dispondrán durante la enseñanza de material multimedia, vídeo resúmenes y una amplia gama de recursos que enriquecerán su aprendizaje y facilitarán la comprensión del contenido. El profesorado con amplia experiencia en el sector acompañará al alumnado en esta titulación con la que logrará destacar en los mejores estudios de la industria del videojuego.

Todo ello con una metodología exclusivamente online que permitirá la adquisición de conocimientos desde cualquier lugar y en cualquier momento. Para ello, el alumnado tan solo requiere de un dispositivo con acceso a internet y ganas de especializarse en uno de los campos de mayor crecimiento tecnológico de los últimos años.

Este **Experto Universitario en Arte para Realidad Virtual con Unity, Blender y 3DS MAX** contiene el programa educativo 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



*Beat Saber fue creado con Unity.  
Aprende a controlar este software y  
dominarás el mundo del diseño gráfico  
para videojuegos de Realidad Virtual"*

“

*La enseñanza online te permitirá adquirir los conocimientos que te impulsarán en el sector artístico de los videojuegos con VR desde cualquier lugar y momento"*

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.

*Desarrollate en el modelaje 3D con los programas más potentes que emplean los mejores estudios de videojuegos del momento.*

*Dispones de una amplia variedad de recursos multimedia dirigido a diseñadores gráficos que podrás descargarte para visualizar en cualquier momento.*



# 02 Objetivos

El temario de este Experto Universitario facilitará a los diseñadores gráficos la comprensión del mundo de la Realidad Virtual aplicada a los videojuegos gracias a una visión global y práctica que transmitirá el cuerpo docente. El programa capacitará a los diseñadores gráficos para aplicar todo el conocimiento adquirido en su campo profesional de forma óptima y resolutiva. De esta forma, el alumnado podrá mejorar su capacidad creativa y adquirir las destrezas que requieren las empresas del sector.





“

*Tus objetivos profesionales están más próximos a alcanzarse gracias al dominio de los principales software de modelado 3D con los que se trabaja en este Experto Universitario”*



## 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 que programas se ajustan más a su *Pipeline*

“

*El aprendizaje en este Experto Universitario sobre diseño gráfico en videojuegos VR se ajustan a la demanda de los principales estudios del sector. Inscríbete"*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. El proyecto y el Motor Gráfico Unity

- ◆ Desarrollar un proyecto en VR
- ◆ Profundizar en Unity orientado a VR
- ◆ Importar texturas e implementar los materiales necesarios, de manera eficiente
- ◆ Crear una iluminación realista y optimizada

### Módulo 2. Blender

- ◆ Poder desarrollar materiales procedurales
- ◆ Ser capaces de animar el modelado
- ◆ Manejarse de forma comfortable con las simulaciones de fluidos, pelo, partículas y ropa
- ◆ Realizar Renders de calidad tanto en Eevee como en Cycles
- ◆ Aprender a manejar el nuevo *grease pencil* y cómo sacarle el mejor partido
- ◆ Aprender a usar los nuevos *geometry nodes* y ser capaz de realizar modelados completamente procedurales

### Módulo 3. 3DS MAX

- ◆ Dominar el modelado en 3ds Max
- ◆ Conocer la compatibilidad de 3ds Max con *Unity* para VR
- ◆ Conocer los modificadores más utilizados y manejarlos con soltura
- ◆ Utilizar técnicas reales de flujo de trabajo

# 03

## Dirección del curso

El competitivo y complejo sector de los videojuegos en Realidad Virtual tan sólo cuenta con unos pocos profesionales especializados. Es por ello por lo que TECH ha realizado una minuciosa selección del perfil docente que imparte esta enseñanza para garantizar que la titulación responde a una demanda exigente que busca avanzar profesionalmente en el campo del diseño gráfico en la industria del juego.

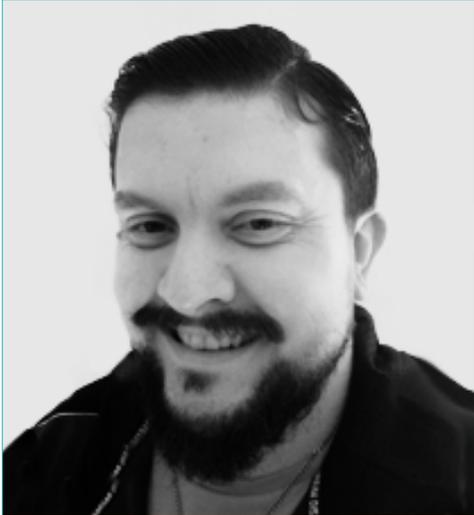




“

*Sobresale por encima de tu competencia en el sector del videojuego de VR gracias a este Experto Universitario”*

## 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. 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

Los diseñadores artísticos encontrarán en esta titulación un programa que ha seguido las exigencias del cuerpo docente especializado que impartirá esta enseñanza para dar respuesta a un mundo de los videojuegos de Realidad Virtual cada vez más creativo y demandado se ha estructurado el temario en tres módulos, donde se profundizará en cada uno de ellos en los software más destacados de la industria del videojuego. El alumnado podrá visionar online el contenido de calidad ofrecido y será acompañado por el profesorado en un aprendizaje que le permitirá sobresalir del resto de competidores.





“

*Es tu oportunidad de aprender de profesionales del sector especializados en diseño gráfico enfocado al entorno de la Realidad Virtual aplicada a los videojuegos”*

## Módulo 1. El Proyecto y el Motor Gráfico Unity

- 1.1. El Diseño
  - 1.1.1. Pureref
  - 1.1.2. Escala
  - 1.1.3. Diferencias y limitaciones
- 1.2. Planificación del Proyecto
  - 1.2.1. Planificación Modular
  - 1.2.2. *Blockout*
  - 1.2.3. Montaje
- 1.3. Visualización en Unity
  - 1.3.1. Configurar Unity para Oculus
  - 1.3.2. Oculus App
  - 1.3.3. Colisión y ajustes cámara
- 1.4. Visualización en Unity: *Scene*
  - 1.4.1. Configuración *Scene* para VR
  - 1.4.2. Exportación de APKs
  - 1.4.3. Instalar APKs en *Oculus Quest 2*
- 1.5. Materiales en Unity
  - 1.5.1. Standard
  - 1.5.2. *Unlit*: peculiaridades de este material y cuando usarlo
  - 1.5.3. Optimización
- 1.6. Texturas en Unity
  - 1.6.1. Importar Texturas
  - 1.6.2. Transparencias
  - 1.6.3. *Sprite*
- 1.7. *Lighting*: iluminación
  - 1.7.1. Iluminación en VR
  - 1.7.2. Menú *lighting* en Unity
  - 1.7.3. *Skybox VR*
- 1.8. *Lighting: lightmapping*
  - 1.8.1. *Lightmapping Settings*
  - 1.8.2. Tipos de luces
  - 1.8.3. Emisivos

- 1.9. *Lighting 3*: bakeado
  - 1.9.1. Bakeado
  - 1.9.2. *Ambient Occlusion*
  - 1.9.3. Optimización
- 1.10. Organización y exportación
  - 1.10.1. *Folders*
  - 1.10.2. Prefab
  - 1.10.3. Exportar Unity *package* e importar

## Módulo 2. Blender

- 2.1. Interfaz
  - 2.1.1. Software Blender
  - 2.1.2. Controles y *shortcuts*
  - 2.1.3. Escenas y customización
- 2.2. Modelado
  - 2.2.1. Herramientas
  - 2.2.2. Mallas
  - 2.2.3. Curvas y superficies
- 2.3. Modificadores
  - 2.3.1. Modificadores
  - 2.3.2. Cómo se utilizan
  - 2.3.3. Tipos de modificadores
- 2.4. Modelado *Hard Surface*
  - 2.4.1. Modelado de *Prop*
  - 2.4.2. Modelado de *Prop* evolución
  - 2.4.3. Modelado de *Prop* final
- 2.5. Materiales
  - 2.5.1. Asignación y componentes
  - 2.5.2. Crear materiales
  - 2.5.3. Crear materiales procedurales
- 2.6. Animación y *rigging*
  - 2.6.1. *Keyframes*
  - 2.6.2. *Armatures*
  - 2.6.3. *Constraints*

- 2.7. Simulación
  - 2.7.1. Fluidos
  - 2.7.2. Pelo y partículas
  - 2.7.3. Ropa
- 2.8. Renderizado
  - 2.8.1. *Cycles* y *Eevee*
  - 2.8.2. Luces
  - 2.8.3. Cámaras
- 2.9. *Grease Pencil*
  - 2.9.1. Estructura y primitivas
  - 2.9.2. Propiedades y Modificadores
  - 2.9.3. Ejemplos
- 2.10. *Geometry Nodes*
  - 2.10.1. Atributos
  - 2.10.2. Tipos de Nodos
  - 2.10.3. Ejemplo práctico

### Módulo 3. 3DS Max

- 3.1. Configurando la Interfaz
  - 3.1.1. Iniciando el proyecto
  - 3.1.2. Guardado automático e incremental
  - 3.1.3. Unidades de medida
- 3.2. Menú *Create*
  - 3.2.1. Objetos
  - 3.2.2. Luces
  - 3.2.3. Objetos cilíndricos y esféricos
- 3.3. Menú *Modify*
  - 3.3.1. El Menú
  - 3.3.2. Configuración de Botones
  - 3.3.3. Usos
- 3.4. *Edit poly: polygons*
  - 3.4.1. *Edit poly Mode*
  - 3.4.2. *Edit Polygons*
  - 3.4.3. *Edit Geometry*

- 3.5. *Edit poly: selección*
  - 3.5.1. *Selection*
  - 3.5.2. *Soft Selection*
  - 3.5.3. IDs y *Smoothing Groups*
- 3.6. Menú *Hierarchy*
  - 3.6.1. Situación de pivotes
  - 3.6.2. *Reset XFom* y *Freeze Transform*
  - 3.6.3. *Adjust Pivot* Menú
- 3.7. Material Editor
  - 3.7.1. *Compact* Material Editor
  - 3.7.2. *Slate* Material Editor
  - 3.7.3. *Multi/Sub-Object*
- 3.8. *Modifier List*
  - 3.8.1. Modificadores de modelado
  - 3.8.2. Modificadores de modelado evolución
  - 3.8.3. Modificadores de modelado final
- 3.9. XView y *Non-Quads*
  - 3.9.1. XView
  - 3.9.2. Verificando si hay errores en la geometría
  - 3.9.3. *Non-Quads*
- 3.10. Exportando para Unity
  - 3.10.1. Triangular el asset
  - 3.10.2. *Direct X* u *Open Gl* para Normales
  - 3.10.3. Conclusiones



*La Realidad Virtual implementada en los videojuegos está esperando tus creaciones artísticas. Aprende con TECH*

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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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 Unity, Blender y 3DS MAX garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Arte para Realidad Virtual con Unity, Blender y 3DS MAX** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Arte para Realidad Virtual con Unity, Blender y 3DS MAX**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**



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



## Experto Universitario

Arte para Realidad  
Virtual con Unity,  
Blender y 3DS MAX

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Experto Universitario

Arte para Realidad Virtual  
con Unity, Blender y 3DS MAX

