

Experto Universitario Modelado 3D de Criaturas





Experto Universitario Modelado 3D de Criaturas

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

Acceso web: www.techtitute.com/informatica/experto-universitario/experto-modelado-3d-criaturas

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología

pág. 24

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

No todo son personajes humanos en el sector del modelado 3D. Es común encontrarse artistas que se encasillan en una sola temática y que les cuesta salir de esa zona de confort. Por ello, el propósito de esta titulación 100% online es que el alumno sea capaz de crear cualquier cosa que se le venga a la cabeza, desde un T-Rex hasta un Dragón pasando antes por un león. Además de la mezcla de esto y la creación de criaturas fantásticas que salgan de la propia imaginación, cuantas más cosas sepa hacer más puertas tendrá donde elegir.



“

*En la vertiginosa revolución
tecnológica que vivimos, el
Experto Universitario es un
factor diferenciador que te
hará más competitivo”*

Este Experto Universitario facilitará al alumno la necesaria actualización de aptitudes en un entorno en constante evolución. Otorgándole los conocimientos necesarios para poder hacer frente a la supervisión y dirección técnica y así poder llegar a ser un informático experto en criaturas 3D en empresas de cine, publicidad y videojuegos.

Una buena presentación habla mucho de la persona como artista, por eso esta capacitación enseñará al alumno a realizar un refinamiento de la composición del color y la luz, así como de las formas y elementos que valoricen su trabajo. Conocerá en profundidad conceptos de fotografía para aprender a vender de la mejor manera sus modelos y profundizará en el desarrollo de un *Rig* en Maya para la posterior animación del modelo.

Asimismo, el egresado aprenderá a dominar el software *Blender*, el cual se está implementando cada vez más en la industria. Por eso, ya sea para una producción personal o indie, como para una gran producción que implemente este software en su *Workflow*, el alumno debe estar actualizado y preparado para cualquier situación con los últimos softwares del mercado.

Además, al tratarse de una titulación online, el alumno no está condicionado por horarios fijos ni por la necesidad de trasladarse a otro lugar físico. Podrá acceder a un nutrido contenido que le ayudará a alcanzar la élite del modelado 3D en cualquier momento del día, compaginando, a su ritmo, su vida laboral y personal con la académica.

Para elevar aún más el nivel educativo de TECH, se ha agregado una selección única de *Masterclasses* a los vanguardistas recursos de enseñanza. Estas sesiones extra están cuidadosamente elaboradas para enriquecer el proceso de aprendizaje y serán lideradas por un destacado Director Invitado Internacional en el campo del Modelado 3D. Así, su experiencia será fundamental para orientar a los egresados hacia la adquisición de las habilidades clave necesarias para destacarse en esta área.

Este **Experto Universitario en Modelado 3D de Criaturas** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en el Modelado 3D de Criaturas
- ♦ 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



¡Descubre el vasto mundo del Modelado 3D con TECH! Tendrás acceso a una exclusiva colección de Masterclasses, diseñadas por un experto internacional ampliamente reconocido en este apasionante campo”

“

Una buena presentación habla mucho de ti como artista, aprende a realizar un refinamiento de la composición del color y la luz, formas y elementos que valoricen tu trabajo"

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 vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Ya sea para una producción personal o indie, como para una gran producción, implementa Blender en tu Workflow.

Serás capaz de crear cualquier cosa que te venga a la cabeza, desde un T-Rex hasta un Dragón pasando antes por un león.



02

Objetivos

El diseño del programa de este Experto Universitario permitirá al egresado ampliar sus conocimientos en anatomía animal a fin de desarrollar criaturas hiperrealistas, profundizando sobre el *Grooming* y cómo aplicarlo en los animales con *Xgen*. Todo ello, observando el control y uso del *Render* del modelo, dando a relucir todos sus detalles.





“

*Te convertirás en un informático
artista 3D y en un gran escultor digital
que puede ejercer de freelance"*



Objetivos generales

- ♦ Ampliar los conocimientos en anatomía humana y animal a fin de desarrollar criaturas hiperrealistas
- ♦ Dominar la retopología, uvs y texturizado para perfeccionar los modelos creados
- ♦ Crear un flujo de trabajo óptimo y dinámico con el que trabajar de manera más eficiente el modelado 3D
- ♦ Tener las aptitudes y conocimientos más demandados en la industria 3D para poder optar a los mejores puestos de trabajo

“

Conseguirás la capacitación práctica necesaria para la creación de personajes orgánicos digitales de cualquier proyecto de animación digital, publicidad o videojuegos”





Objetivos específicos

Módulo 1. Modelado de criaturas

- ♦ Aprender el modelado de diferentes tipos de anatomía animal
- ♦ Repasar los diferentes tipos de reptiles y cómo crear las escamas con mapas de *Displacement* y *Alphas*
- ♦ Investigar cómo exportar modelos a Mari para texturizarlos de manera realista
- ♦ Profundizar sobre el *Grooming* y cómo hacerlo en los animales con *Xgen*
- ♦ Renderizar modelos en *Arnold Render* de Maya

Módulo 2. *Render*, iluminación y posado de modelos

- ♦ Descubrir conceptos avanzados de iluminación y fotografía para vender modelos de forma más eficiente
- ♦ Desarrollar el aprendizaje del posado del modelo mediante diferentes técnicas
- ♦ Profundizar en el desarrollo de un rig en Maya para la posterior posible animación del modelo
- ♦ Observar el control y uso del *Render* del modelo, dando a relucir todos sus detalles

Módulo 3 *Blender*: un nuevo giro en la industria

- ♦ Poder desenvolverse en el software de manera sobresaliente
- ♦ Trasladar conocimientos de Maya y *Zbrush* a *Blender* para poder crear modelos increíbles
- ♦ Ahondar en el sistema de nodos de *Blender* para crear diferentes *shaders* y materiales
- ♦ Renderizar los modelos de prácticas de *Blender* con los dos tipos de motores de *Render* *Eevee* y *Cycles*

03

Dirección del curso

TECH ha seleccionado a docentes que cuentan con una amplia experiencia en diferentes tipos de trabajo de diseño tanto para la industria de los videojuegos como para la animación y creación de escenas en diversos proyectos. Gracias a esta experiencia profesional, el alumno se beneficia de estudiar una teoría adaptada a las realidades del mercado actual, dominando los aspectos más demandados por las empresas y que no son impartidos en las facultades tradicionales de informática.





“

Profesionales del sector te enseñarán a crear criaturas fantásticas nunca antes vistas”

Director Invitado Internacional

Joshua Singh es un destacado profesional con más de 20 años de experiencia en la industria de los videojuegos, reconocido internacionalmente por sus habilidades en **dirección de arte y desarrollo visual**. Con una sólida capacitación en **software** como **Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter** y **Adobe Photoshop**, ha dejado una huella significativa en el campo del **diseño de juegos**. Además, su experiencia abarca el **desarrollo visual** tanto en 2D como en 3D, y se distingue por su capacidad para resolver problemas de manera colaborativa y reflexiva en entornos de producción.

Asimismo, como **Director de Arte** en **Marvel Entertainment**, ha colaborado y guiado a equipos de élite de artistas, garantizando que las obras cumplan con los estándares de calidad requeridos. También se ha desempeñado como **Artista de Personajes Principales** en **Proletariat Inc.**, donde ha creado un ambiente seguro para su equipo y ha sido responsable de todos los activos de personajes en videojuegos.

Con una destacada trayectoria, que incluye roles de liderazgo en empresas como **Wildlife Studios** y **Wavedash Games**, Joshua Singh ha sido un defensor del **desarrollo artístico** y un mentor para muchos en la industria. Sin olvidar su paso por grandes y reconocidas compañías, como **Blizzard Entertainment** y **Riot Games**, en las que ha trabajado como **Artista de Personajes Sénior**. Y, entre sus proyectos más relevantes, sobresale su participación en videojuegos de enorme éxito, entre ellos *Marvel's Spider-Man 2*, *League of Legends* y *Overwatch*.

Así, su habilidad para unificar la visión de **Producto, Ingeniería y Arte** ha sido fundamental para el éxito de numerosos proyectos. Más allá de su trabajo en la industria, ha compartido su experiencia como instructor en la prestigiosa **Gnomon School of VFX** y ha sido presentador en eventos de renombre como el **Tribeca Games Festival** y la **Cumbre ZBrush**.



D. Singh, Joshua

- Director de Arte en Marvel Entertainment, California, Estados Unidos
- Artista de Personajes Principales en Proletariat Inc.
- Director de Arte en Wildlife Studios
- Director de Arte en Wavedash Games
- Artista de Personajes Sénior en Riot Games
- Artista de Personajes Sénior en Blizzard Entertainment
- Artista en Iron Lore Entertainment
- Artista 3D en Sensory Sweep Studios
- Artista Sénior en Wahoo Studios/Ninja Bee
- Estudios Generales por la Universidad Estatal de Dixie
- Título en Diseño Gráfico por el Colegio Técnico Eagle Gate



*Gracias a TECH podrás
aprender con los mejores
profesionales del mundo*

Dirección



Dña. Gómez Sanz, Carla

- Generalista 3D en Blue Pixel 3D
- Concept Artist, Modelador 3D, Shading en Timeless Games Inc
- Colaboración con multinacional de consultoría para el diseño de viñetas y animación para propuestas comerciales
- Técnico Superior en Animación3D, videojuegos y entornos interactivos en CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
- Máster y Bachelor Degree en Arte3D, Animación y Efectos visuales para videojuegos y cine en CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido



04

Estructura y contenido

El temario se ha diseñado en base a los requerimientos de la informática aplicada a la especificad del sector del Modelado 3D de Criaturas, reuniendo así un plan de estudios cuyos módulos ofrecen una amplia perspectiva de su anatomía, del *Render*, iluminación y posado de modelos, así como del empleo de *Blender* para su creación.



“

Muchos artistas se encasillan en una sola temática y les cuesta salir de esa zona de confort. Este Experto Universitario quiere que seas capaz de crear cualquier cosa que te venga a la cabeza”

Módulo 1. Modelado de Criaturas

- 1.1. Comprensión de la anatomía animal
 - 1.1.1. Estudio de los huesos
 - 1.1.2. Proporciones de una cabeza animal
 - 1.1.3. Diferencias anatómicas
- 1.2. Anatomía del cráneo
 - 1.2.1. Rostro animal
 - 1.2.2. Músculos de la cabeza
 - 1.2.3. Capa de la piel, sobre los huesos y músculos
- 1.3. Anatomía de la columna vertebral y la caja torácica
 - 1.3.1. Musculatura del torso y cadera animal
 - 1.3.2. Eje central de su cuerpo
 - 1.3.3. Creación de torsos en diferentes animales
- 1.4. Musculatura animal
 - 1.4.1. Músculos
 - 1.4.2. Sinergia entre músculos y huesos
 - 1.4.3. Formas de un cuerpo animal
- 1.5. Reptiles y anfibios
 - 1.5.1. Piel reptiliana
 - 1.5.2. Huesos y ligamentos pequeños
 - 1.5.3. Detalle fino
- 1.6. Mamíferos
 - 1.6.1. Pelaje
 - 1.6.2. Huesos y ligamentos más grandes y fuertes
 - 1.6.3. Detalle fino
- 1.7. Animales con plumaje
 - 1.7.1. Plumaje
 - 1.7.2. Huesos y ligamentos elásticos y ligeros
 - 1.7.3. Detalle fino

- 1.8. Análisis de la mandíbula y creación de dientes
 - 1.8.1. Dientes específicos del animal
 - 1.8.2. Detallado de los dientes
 - 1.8.3. Dientes en la cavidad de la mandíbula
- 1.9. Creación del fur, pelaje para animales
 - 1.9.1. *Xgen* en Maya: *Grooming*
 - 1.9.2. *Xgen*: plumas
 - 1.9.3. *Render*
- 1.10. Animales fantásticos
 - 1.10.1. Animal fantástico
 - 1.10.2. Modelado al completo del animal
 - 1.10.3. Texturizado, iluminación y *Render*

Módulo 2. *Render*, Iluminación y Posado de Modelos

- 2.1. Posado de personajes en *ZBrush*
 - 2.1.1. *Rig* en *zbrush* con *ZSpheres*
 - 2.1.2. Transpose Master
 - 2.1.3. Acabado profesional
- 2.2. *Rigging* y pesado de nuestro propio esqueleto en Maya
 - 2.2.1. *Rig* en Maya
 - 2.2.2. Herramientas de *rigging* con *Advance Skeleton*
 - 2.2.3. Pesado del *Rig*
- 2.3. Blend Shapes para dar vida al rostro de nuestro personaje
 - 2.3.1. Expresiones faciales
 - 2.3.2. *Blend shapes* de Maya
 - 2.3.3. Animación con Maya
- 2.4. Mixamo, una forma rápida de presentar nuestro modelo
 - 2.4.1. Mixamo
 - 2.4.2. *Rigs* de Mixamo
 - 2.4.3. Animaciones

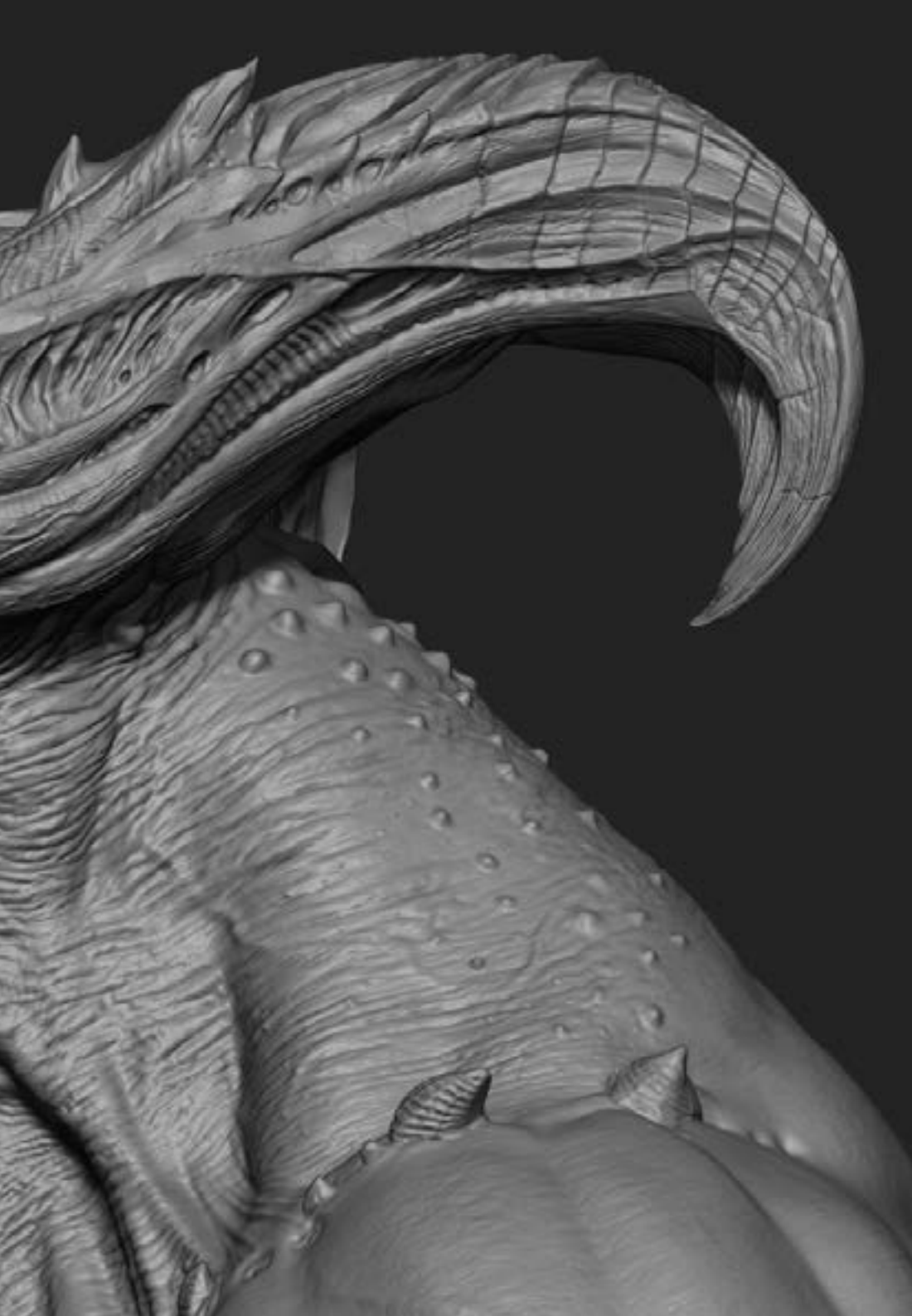
- 2.5. Conceptos de Iluminación
 - 2.5.1. Técnicas de iluminación
 - 2.5.2. Luz y color
 - 2.5.3. Sombras
- 2.6. Luces y parámetros de Arnold *Render*
 - 2.6.1. Luces con Arnold y Maya
 - 2.6.2. Control y parámetros de luces
 - 2.6.3. Parámetros y configuración de Arnold
- 2.7. Iluminación de nuestros modelos en Maya con Arnold *Render*
 - 2.7.1. Set up de iluminación
 - 2.7.2. Iluminación de modelos
 - 2.7.3. Mezcla de luz y de color
- 2.8. Profundizando en Arnold: eliminación de ruido y los diferentes AOV's
 - 2.8.1. AOV's
 - 2.8.2. Tratamiento del ruido avanzado
 - 2.8.3. Denoiser
- 2.9. *Render* en tiempo real en Marmoset *Toolbag*
 - 2.9.1. *Real-Time* vs. *Ray Tracing*
 - 2.9.2. *Marmoset Toolbag* avanzado
 - 2.9.3. Presentación profesional
- 2.10. Postproducción del *Render* en Photoshop
 - 2.10.1. Tratamiento de la imagen
 - 2.10.2. Photoshop: niveles y contrastes
 - 2.10.3. Capas: características y sus efectos

Módulo 3. *Blender*: un Nuevo Giro en la Industria

- 3.1. *Blender* vs. *Zbrush*
 - 3.1.1. Ventajas y diferencias
 - 3.1.2. *Blender* e industria del arte 3D
 - 3.1.3. Ventajas y desventajas de un software gratuito
- 3.2. *Blender* interfaz y conocimientos del programa
 - 3.2.1. Interfaz
 - 3.2.2. Customización
 - 3.2.3. Experimentación
- 3.3. Esculpido de cabeza y transpolación de controles de *Zbrush* a *Blender*
 - 3.3.1. Rostro humano
 - 3.3.2. Esculpido 3D
 - 3.3.3. Pinceles de *Blender*
- 3.4. Full body esculpido
 - 3.4.1. Cuerpo humano
 - 3.4.2. Técnicas avanzadas
 - 3.4.3. Detalle y refinamiento
- 3.5. Retopología y UV's en *Blender*
 - 3.5.1. Retopología
 - 3.5.2. UV's
 - 3.5.3. UDIM's de *Blender*
- 3.6. De Maya a *Blender*
 - 3.6.1. *Hard Surface*
 - 3.6.2. Modificadores
 - 3.6.3. Atajos de teclado

- 3.7. Consejos y trucos de *Blender*
 - 3.7.1. Abanico de posibilidades
 - 3.7.2. *Geometry Nodes*
 - 3.7.3. *Workflow*
- 3.8. Nodos en *Blender*: *Shading* y colocación de texturas
 - 3.8.1. Sistema nodal
 - 3.8.2. *Shaders* mediante nodos
 - 3.8.3. Texturas y materiales
- 3.9. *Render* en *Blender* con *Cycles* y *Eevee*
 - 3.9.1. *Cycles*
 - 3.9.2. *Eevee*
 - 3.9.3. Iluminación
- 3.10. Implementación de *Blender* en nuestro *Workflow* como artistas
 - 3.10.1. Implementación en el *Workflow*
 - 3.10.2. Búsqueda de calidad
 - 3.10.3. Tipos de exportaciones





“

*Cuantas más cosas
sepas hacer más
puertas tendrás donde
elegir el día de mañana”*

04

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

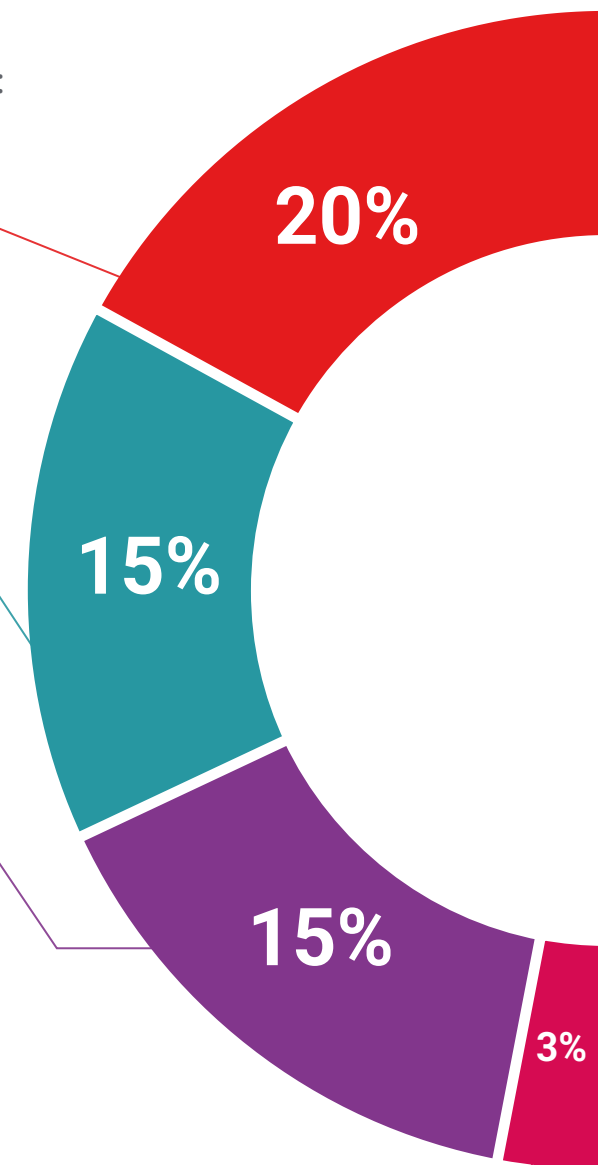
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

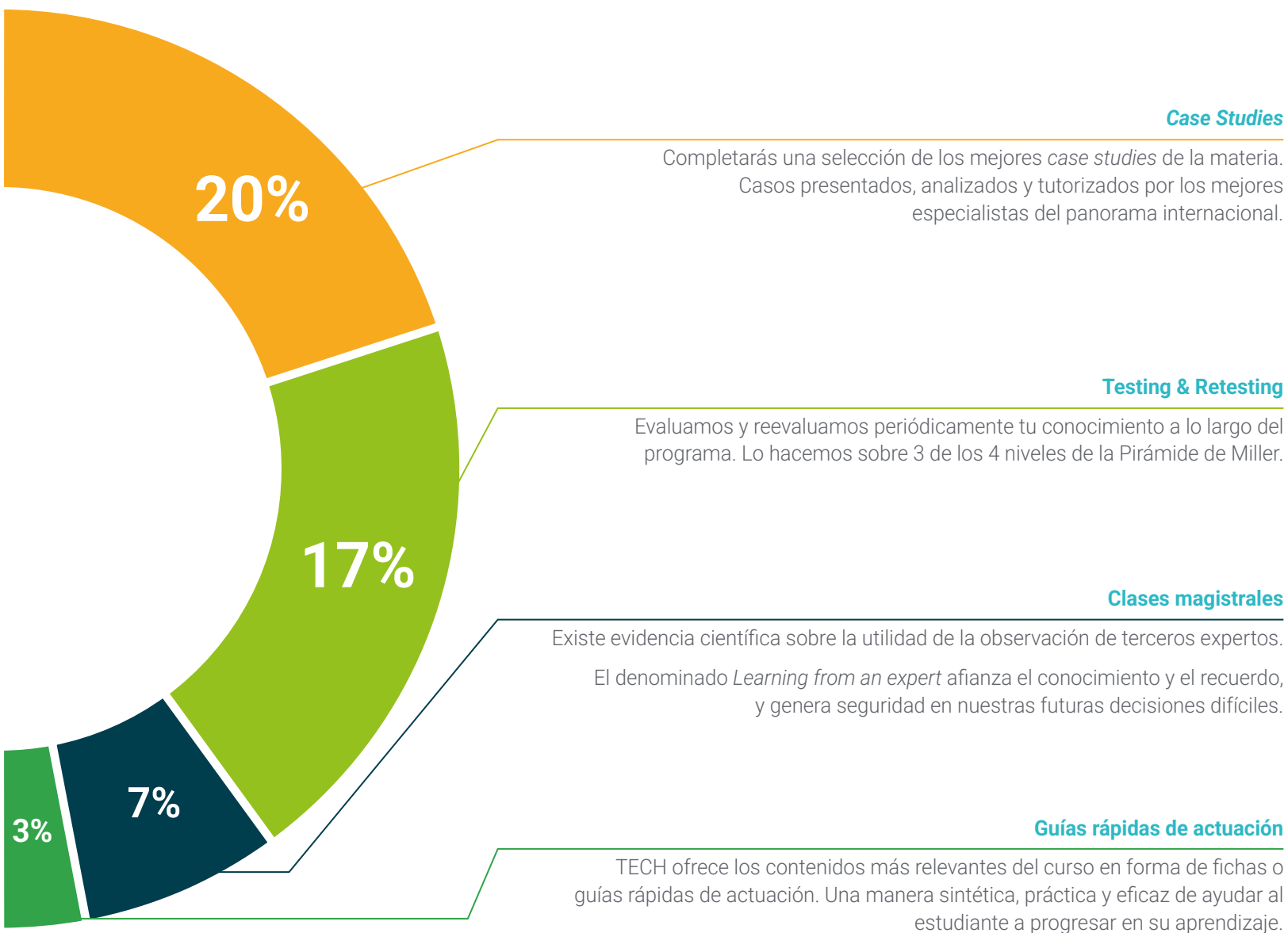
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





06 Titulación

El Experto Universitario en Modelado 3D de Criaturas 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 **Experto Universitario en Modelado 3D de Criaturas** 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 Modelado 3D de Criaturas**

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 Modelado 3D de Criaturas

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

Experto Universitario

Modelado 3D de Criaturas

