

Experto Universitario Modelado Blender





Experto Universitario Modelado Blender

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

Acceso web: www.techtitute.com/informatica/experto-universitario/experto-modelado-blender

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

El modelado tridimensional, así como la escultura digital, cuentan cada vez con más herramientas especializadas. Entre dichas herramientas destacan Blender, Substance Painter y Unreal, tres de las más empleadas por los diseñadores para editar objetos de forma precisa o esculpir en 3D. La creciente influencia del diseño 3D en la producción industrial, en animación o desarrollo de videojuegos, provoca un renovado interés en estos programas y por tanto el interés también de diseñadores gráficos en la especialización de estas herramientas. Esta capacitación online contiene todos los conocimientos y las características necesarias para convertir al estudiante en un profesional utilizando este *software*.





“

*Especializa tu trayectoria profesional
en modelación 3D con Blender, gracias
a este Experto Universitario de TECH”*

Blender es uno de los programas más empleados por los modeladores 3D que han trabajado en grandes proyectos en el mundo del cine y los videojuegos. A este potente *software*, se unen Substance Painter y Unreal. Con todo ello, el profesional puede esculpir formas en arcilla digital, crear personas de otros universos y presentar un acabado realista y fluido al renderizarlo. Además, su uso es más intuitivo que el de otros *softwares*, por ello, se han empleado en la realización de personajes como Baymax de Big Hero 6 de Disney Pixar, o para vestir a Pikachu con el traje de Deadpool.

Por todo esto, es indispensable que los diseñadores que deseen empezar en el modelado tengan un conocimiento profundo sobre estas herramientas. Así, TECH presenta este Experto Universitario, en el que el estudiante podrá adaptar su ritmo de aprendizaje en función de sus actividades diarias gracias a la modalidad 100% online. Esto le permitirá acceder a los contenidos desde cualquier parte del mundo y el momento que mejor le convenga.

Por ello, podrá conocer en detalle la herramienta Blender, aprender su interfaz y manejarse por ella como un profesional. Luego, realizará un repaso exhaustivo por el texturizado con Substance Painter, conociendo los distintos métodos utilizados para generar un mayor realismo y conseguir un modelado 3D excepcional. Como culmen profundizará en las técnicas de exportación a *Unreal*.

Todo este contenido estará acompañado de videos didácticos, en los cuales se explicará las formas más adecuadas en la que trabajan los profesionales. Además, de presentar los trucos para esculpir una cabeza, crear pelo y cabello, ropa, entre otras. En definitiva, un Experto Universitario completo y actual, ideal para incursionar en este nuevo sector.

Este **Experto Universitario en Modelado Blender** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en el Modelado 3D con 3D Studio Max
- ♦ 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



Conoce los consejos y trucos de los profesionales para realizar el modelado de personajes”

“

Matricúlate ahora en este programa y tendrás acceso al contenido más actual e innovador sobre el modelado en Blender”

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.

Gracias a la modalidad 100% online, podrás adaptar tu ritmo de aprendizaje sin abandonar tu actividades profesionales y personales.

TECH ha diseñado y perfeccionado la metodología Relearning, para permitirte aprender de manera natural y progresiva, afianzando tus competencias para afrontar nuevos retos.



02

Objetivos

El principal objetivo de este Experto Universitario es aprender a utilizar correctamente las herramientas de modelación orgánica en 3D con Blender, Substance Painter y Unreal. Por ello, esta titulación describe unos ítems indispensables para, finalmente, poder crear un modelo de personaje o criatura desde el inicio hasta el final. Las capacitaciones desarrolladas por TECH siempre cuentan con el respaldo de auténticos profesionales del ámbito en el que se enseña. Además, los conocimientos se estructuran en base a los requisitos del mercado laboral en situaciones lo más parecidas a la realidad posible.





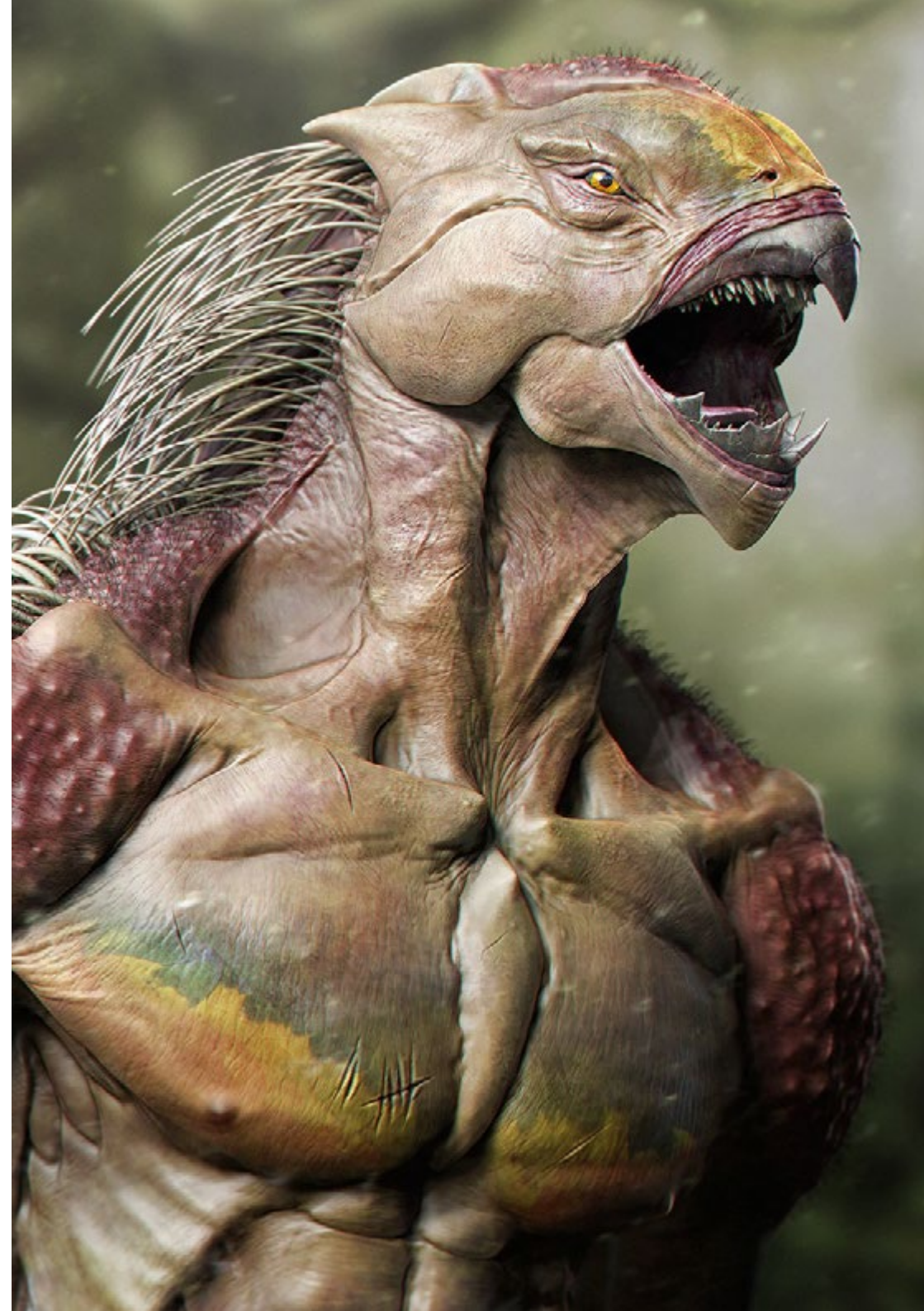
“

TECH diseña los sistemas de estudio para que se puedan conseguir los conocimientos dentro del periodo de 6 meses”



Objetivos generales

- ◆ Conocer en profundidad todos los pasos para crear un modelado 3D propio de un profesional
- ◆ Conocer y entender en detalle cómo funcionan las texturas y cómo influyen en el modelado
- ◆ Dominar varios programas enfocados en el modelado, texturizado y tiempo real utilizados a día de hoy en el mundo profesional
- ◆ Aplicar los conocimientos adquiridos en la resolución de problemas de un modelado
- ◆ Saber organizar y controlar el tiempo empleado en un modelado 3D completo, aprendiendo a valorar su trabajo ante posibles empleos
- ◆ Conocer las últimas actualizaciones en el mundo del modelado y los videojuegos, aprendiendo de las herramientas más actualizadas y usadas de cada programa
- ◆ Utilizar de manera experta los conocimientos adquiridos para crear sus propios proyectos y añadirlos de forma inteligente a su portafolio
- ◆ Desarrollar los recursos de cada programa para lograr el mejor efecto para su modelado
- ◆ Estar capacitado profesionalmente para organizar un tiempo de trabajo adecuado para un empleo
- ◆ Resolver problemas complejos y tomar decisiones con responsabilidad





Objetivos específicos

Módulo 1. Modelado 3D con Blender

- ♦ Conocer en detalle la herramienta Blender, la más usada por los profesionales. Aprender su interfaz y manejarse en ella para un resultado más profesional en menos tiempo.
- ♦ Comparar cada herramienta con su semejante en el modo poligonal y conocer sus beneficios.
- ♦ Conocer las herramientas que utilizará a lo largo del proceso de un modelado 3D y su optimización.
- ♦ Encontrar errores en modelados 3D y saber solucionarlos de la forma más inteligente.

Módulo 2. Texturizado con Substance Painter

- ♦ Conocer en profundidad el programa Substance Painter, el más usado para texturizado en el mundo de los videojuegos actualmente.
- ♦ Entender el proceso de bakeo de un modelo de alta resolución a uno de baja.
- ♦ Conocer y entender las distintas capas de un material y cómo afectan a éste.
- ♦ Crear materiales desde cero y modificar los ya existentes para conseguir un material totalmente personalizado.
- ♦ Saber trabajar con las coordenadas de mapeado y las máscaras para aplicar correctamente las texturas al modelo.
- ♦ Conocer los pinceles, la forma de usarlos y crear unos personalizados.
- ♦ Aprender a utilizar los recursos del programa y otros externos para mejorar las texturas.
- ♦ Conocer distintos métodos para crear o modificar texturas.

Módulo 3. Exportación a Unreal

- ♦ Manejar el motor en tiempo real Unreal Engine de forma que se desenvuelva perfectamente a la hora de trabajar con un modelo 3D y sus texturas.
- ♦ Comprender las propiedades de los materiales de Unreal.
- ♦ Saber trabajar y comprender los nodos de los materiales de Unreal, dando efectos a las texturas para conseguir materiales únicos.
- ♦ Iluminar correctamente una escena de Unreal de forma realista según el ambiente que se quiera conseguir.
- ♦ Configurar los *Lightmaps* de Unreal, consiguiendo una mejor resolución y optimizando el rendimiento del motor.
- ♦ Realizar un post procesado básico para realizar renders con buenos efectos visuales.



Aprende a usar cada una de las herramientas que ofrece Blender para que lo puedas poner en práctica en la dimensión laboral"

03

Dirección del curso

Este programa está diseñado siguiendo las directrices de un grupo de expertos del mayor prestigio. Ellos, son profesionales en activo que han dedicado gran parte de sus carreras a desarrollar su técnica de texturizado, continuando en la vanguardia del sector y desarrollando su ejercicio profesional en los mejores estudios de animación y proyectos de talla internacional. Así, por medio del contenido que ellos presentarán y los diversos materiales didácticos que han desarrollado, el estudiante recibirá los conocimientos más actuales y solicitados de esta industria.

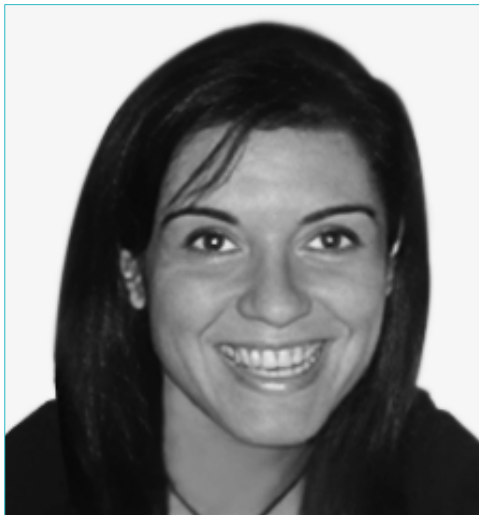




“

Aprenderás de la mano de los mejores diseñadores y profesionales del sector con una sobrada experiencia en Modelado 3D”

Dirección



Dra. Vidal Peig, Teresa

- ♦ Especialista en Artes y Tecnología (arte digital, 2D, 3D, VR y AR)
- ♦ Diseñadora y creadora de bocetos de personajes 2D para videojuegos para móvil
- ♦ Diseñadora en Sara Lee, Motos Bordy, Hebo y Full Gass
- ♦ Docente y directora de Máster en Programación de Videojuegos
- ♦ Docente en la Universidad de Girona
- ♦ Doctora en Arquitectura por la Universidad Politécnica de Cataluña
- ♦ Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona

Profesores

D. Alcalde Perelló, Dimas

- ♦ Especialista en la creación artística para videojuegos y juegos aplicados
- ♦ Lead artist en BluetechWorlds
- ♦ Docente en el grado Creación artística para videojuegos y juegos aplicados, ENTI UB
- ♦ Graduado en Creación artística para videojuegos y juegos aplicados por la Universitat de Barcelona
- ♦ Master universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas por la Universidad de la Rioja UNIR
- ♦ Técnico en Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos por el Centro de estudios fotográficos

D. Llorens Aguilar, Víctor

- ♦ Experto en Modelado 3D
- ♦ Docente en cursos relacionados con el Modelado 3D
- ♦ Docente de Scratch en escuelas privadas
- ♦ Titulado en Grado Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

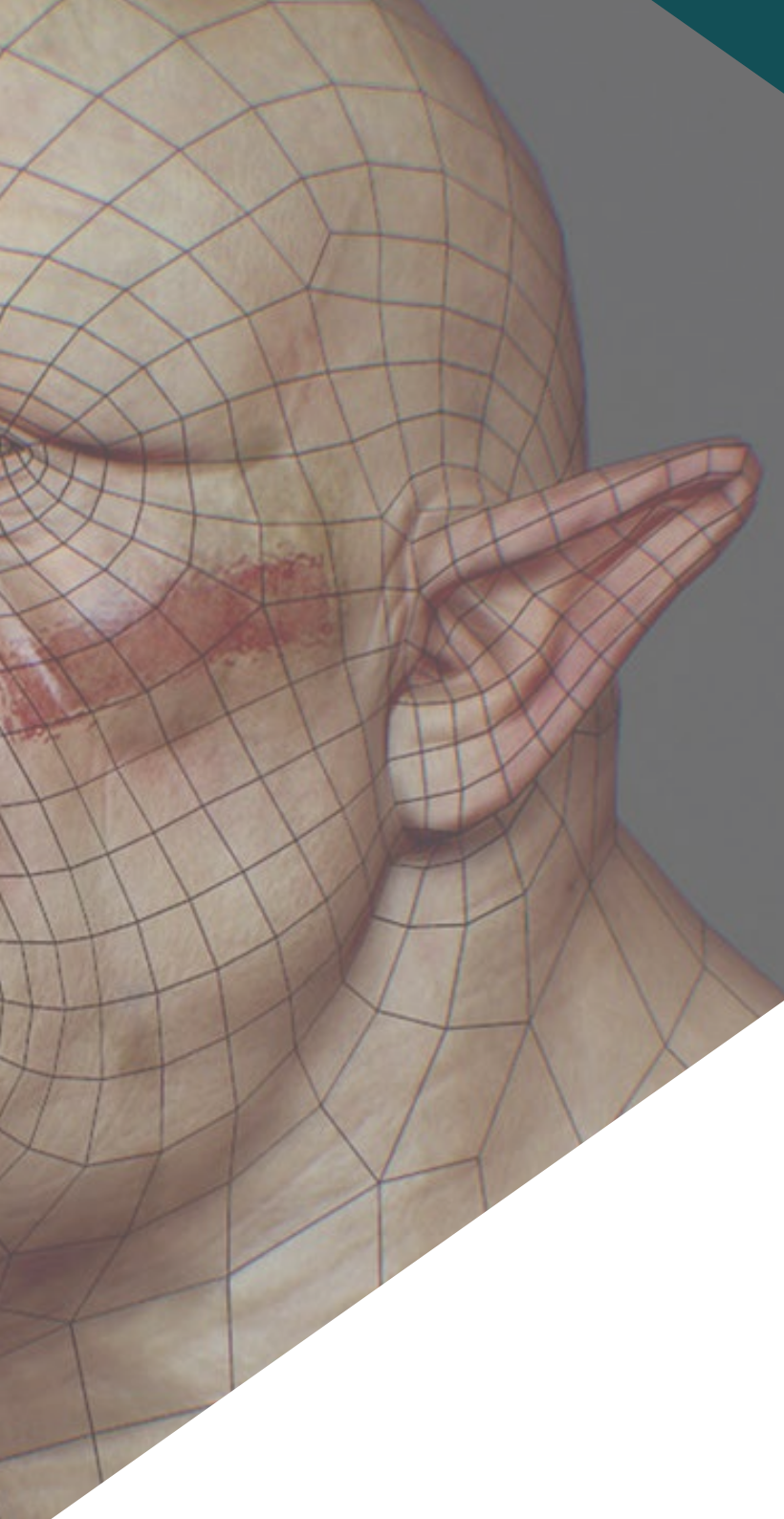


04

Estructura y contenido

La directiva y cuerpo docente de este curso ha diseñado la estructura y contenido de este Experto Universitario en Modelado Blender para que sea más accesible y sencillo su aprendizaje. Su temario, completo y actual, engloba todos los aspectos más relevantes como su interfaz, diversas utilidades o a utilizar modelación *hardsurface* para superficies duras. Todo esto con el material multimedia más innovador y recursos pedagógicos continuamente disponibles en el aula virtual.





“

Este Experto Universitario te ayudará a utilizar el programa de Modelado 3D orgánico más puntero del mercado en solo 6 meses”

Módulo 1. Modelado 3D con Blender

- 1.1. Interfaz
 - 1.1.1. Instalación y configuración inicial
 - 1.1.2. Menús desplegables y modos de interfaz
 - 1.1.3. Navegación en el entorno 3D
- 1.2. Creación de objetos y selección
 - 1.2.1. Modificar topología básica
 - 1.2.2. Modos de trabajo
- 1.3. Edición
 - 1.3.1. Añadir nueva geometría
 - 1.3.2. Modificación de geometrías
 - 1.3.3. Modificadores y *Mirror*
- 1.4. Geometría
 - 1.4.1. Modificador *Smooth*
 - 1.4.2. Unir y separar *meshes*
 - 1.4.3. Destriangular
- 1.5. *Edit Mode*
 - 1.5.1. Unidades básicas modelado
 - 1.5.2. *Loops*
 - 1.5.3. *Tris* y *Ngones*
 - 1.5.4. Subdivision – *Tool* y Modificador
 - 1.5.5. *Visibility* – Ocultar y revelar objetos
 - 1.5.6. *Snap*
 - 1.5.7. Modos de *preview smooth* o *flat*
- 1.6. Retopología
 - 1.6.1. *Conformash* una *mesh* sobre otra
 - 1.6.2. Crear objetos usando el 3D cursor
- 1.7. Modelado orgánico
 - 1.7.1. Forma y Topología
 - 1.7.2. Uso de curvas
 - 1.7.3. *Surface* y *Nurbs*

- 1.8. *Sculpting*
 - 1.8.1. Pinceles y comandos
 - 1.8.2. Uso del *remesher*
- 1.9. Selección
 - 1.9.1. Selecciones de *meshes*
 - 1.9.2. Modificación de selecciones.
 - 1.9.3. Seleccionar por vértices, *edges* o caras
- 1.10. *Vertex Paint*
 - 1.10.1. Opciones del pincel
 - 1.10.2. Creación de *IDMaps*

Módulo 2. Texturizado con Substance Painter

- 2.1. *Substance Painter*
 - 2.1.1. Crear nuevo proyecto y reimportar modelos
 - 2.1.2. Controles básicos e Interfaz. Vistas 2D y 3D
 - 2.1.3. *Bakes*
- 2.2. Capas de *bakeo*
 - 2.2.1. *World Space Normal*
 - 2.2.2. *Ambient Occlusion*
 - 2.2.3. *Curvature*
 - 2.2.4. *Position*
 - 2.2.5. *ID, Normal, Thickness*
- 2.3. Capas
 - 2.3.1. Base Color
 - 2.3.2. *Roughness*
 - 2.3.3. *Metallic*
 - 2.3.4. Material
- 2.4. Máscaras y generadores
 - 2.4.1. *Layers* y UVs
 - 2.4.2. Máscaras
 - 2.4.3. Generadores procedurales
- 2.5. Material base
 - 2.5.1. Tipos de materiales
 - 2.5.2. Generadores customizados
 - 2.5.3. Creación desde 0 de un material base

- 2.6. Pinceles
 - 2.6.1. Parámetros y pinceles predefinidos
 - 2.6.2. *Alphas, lazy mouse* y simetría
 - 2.6.3. Crear pinceles customizados y guardarlos
- 2.7. Partículas
 - 2.7.1. Pinceles de partículas
 - 2.7.2. Propiedades de las partículas
 - 2.7.3. Partículas utilizando máscaras
- 2.8. Proyecciones
 - 2.8.1. Preparar las texturas
 - 2.8.2. Stencil
 - 2.8.3. Clonado
- 2.9. *Substance Share/Source*
 - 2.9.1. *Substance Share*
 - 2.9.2. *Substance Source*
 - 2.9.3. Textures.com
- 2.10. Terminología
 - 2.10.1. Normal Map
 - 2.10.2. *Padding o Bleed*
 - 2.10.3. *Mipmapping*

Módulo 3. Exportación a Unreal

- 3.1. *Unreal Engine*
 - 3.1.1. *Game Exporter*
 - 3.1.2. Crear nuevo proyecto y controles
 - 3.1.3. Importar modelos a *Unreal*
- 3.2. Propiedades básicas de los materiales
 - 3.2.1. Crear materiales y nodos
 - 3.2.2. *Constant* y sus valores
 - 3.2.3. *Texture Sample*
- 3.3. Nodos comunes de los materiales
 - 3.3.1. *Multiply*
 - 3.3.2. *Texture Coordinate*
 - 3.3.3. *Add*
 - 3.3.4. *Fresnel*
 - 3.3.5. *Panner*
- 3.4. Materiales y *bloom*
 - 3.4.1. *Linear Interpolate*
 - 3.4.2. *Power*
 - 3.4.3. *Clamp*
- 3.5. Texturas para modificar el material
 - 3.5.1. Máscaras
 - 3.5.2. Texturas transparentes
 - 3.5.3. *Match Color*
- 3.6. Iluminación básica
 - 3.6.1. *Light Source*
 - 3.6.2. *Skylight*
 - 3.6.3. Niebla
- 3.7. Iluminación de relleno y creativa
 - 3.7.1. *Point light*
 - 3.7.2. *Spot light* y *Rect light*
 - 3.7.3. Objetos como fuentes de luz
- 3.8. Iluminación nocturna
 - 3.8.1. Propiedades del *Light Source*
 - 3.8.2. Propiedades del *Fog*
 - 3.8.3. Propiedades del *Skylight*
- 3.9. *Lightmaps*
 - 3.9.1. Modos de visor. *Lightmap Density*
 - 3.9.2. Mejorar resolución de los *lightmaps*
 - 3.9.3. *Lightmaps importance volume*
- 3.10. Renderizado
 - 3.10.1. Cámaras y sus parámetros
 - 3.10.2. Post procesado básico
 - 3.10.3. *High resolution screenshot*

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

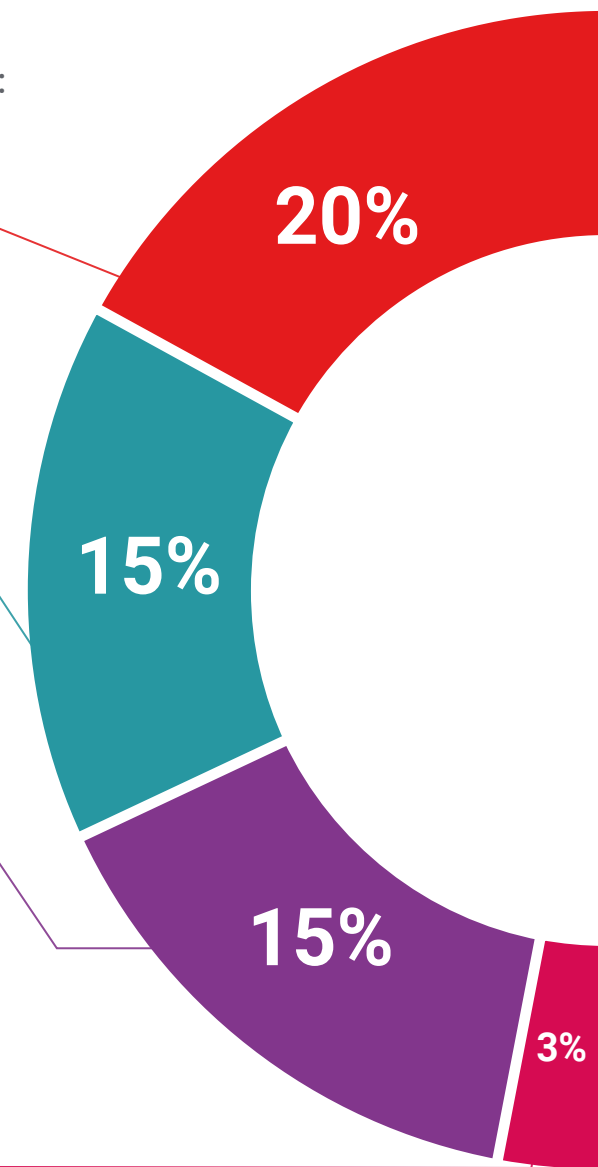
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

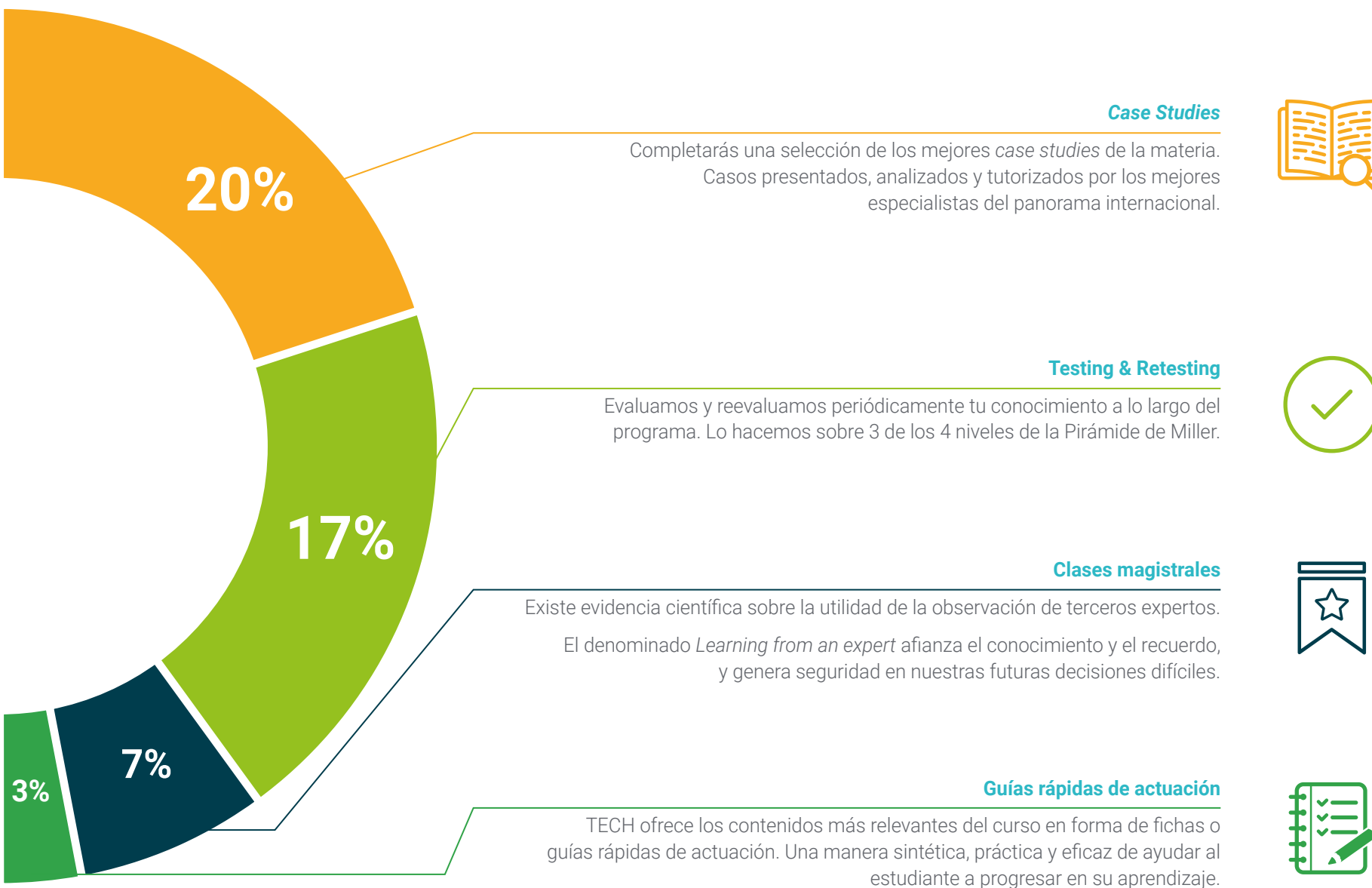
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





06 Titulación

El Título de Experto Universitario en Modelado Blender 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 Modelado Blender** 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 Modelado Blender**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario Modelado Blender

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

Experto Universitario Modelado Blender

