

# Experto Universitario Texturizado



## Experto Universitario Texturizado

- » 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-texturizado](http://www.techtitute.com/informatica/experto-universitario/experto-texturizado)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección del curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 16*

05

Metodología

---

*pág. 22*

06

Titulación

---

*pág. 30*

# 01

# Presentación

El proceso de Texturizado fundamental dentro de la modelación tridimensional, pues es el que “viste” al diseño. Lo que podría darle una dimensión más plana o profunda y más o menos realista. Actualmente el Modelado 3D se aplica a muchos ámbitos tecnológicos como es: la impresión 3D, la producción industrial, diseños de animación, videojuegos o planos, y la demanda de profesionales en este sector es cada vez más alta. Por todos estos motivos, esta capacitación online aúna los conocimientos necesarios para ser un experto en Texturizado y dar así un buen acabado a las modelaciones.





“

*Conviértete en un experto en proceso de Texturizado de la modelación 3D, aprende a utilizar las herramientas punteras en este sector”*

Con este Experto Universitario en Texturizado se pretende abarcar las herramientas punteras para este proceso, como son 3DS Max, Photoshop o ZBrush. El estudiante adquiere así, el conocimiento que necesita para desarrollarse como un auténtico experto en Texturizado y podrá generar los efectos que desee en sus modelaciones, como, por ejemplo, conseguir efectos hiperrealistas en animaciones de películas, videojuegos, *Spots* publicitarios y más.

El primer ámbito, es un preámbulo introductorio de los conceptos indispensables para la creación de un modelo como el *Bakeo*, para poder apreciar la mayor cantidad de detalle sin perder el rendimiento de la imagen. El plan de estudio también profundiza en el Texturizado con la herramienta *Substance Painter*, un software que brinda una amplia cantidad de opciones a la hora de trabajar con texturas hiperrealistas.

El programa universitario también ahonda en el proceso de renderizado, una fase casi tan esencial como el de texturizar, y que se produce al finalizar cada modelo para que se optimice la calidad de imagen y el peso del mismo. Además, el renderizado consigue profundizar en el posado del diseño, la iluminación y la mayor calidad de la imagen posible. Todo ello usando Marmoset, un software pionero en el mundo de la escultura digital.

Todo el contenido de este Experto Universitario en Texturizado es ofrecido en formato totalmente virtual, favoreciendo la profundización en los conocimientos a la velocidad y ritmo que el estudiante pautе. Así se consigue compaginar proyectos personales y profesionales con el reciclaje de conocimientos continuado. Además, un experto cuadro docente está siempre disponible para tutorizar al alumno.

Este **Experto Universitario en Texturizado** 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 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



*Aprende a utilizar herramientas punteras en Texturizado como 3DS Max, Substance Painter o Marmoset Toolbag*

“

*Aprende a dar textura a tus modelaciones tridimensionales, así como a renderizarlas, para especializarte y ser un experto en el ámbito”*

*A tu propio ritmo y compaginando con otros proyectos personales y profesionales, así de fácil es aprender a texturizar con este Experto Universitario.*

*Matricúlate ya en este Experto Universitario en Texturizado y aprende los trucos y claves para dar un buen acabado a tus diseños 3D.*

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.



# 02

## Objetivos

Con este Experto Universitario se consigue que el usuario sepa, además de crear un modelo en 3D, darle textura y renderizarlo. Para ello, el plan de estudio hace un recorrido desde los conceptos y elementos más básicos para texturizar, por las herramientas punteras para llevar a cabo este proceso, así como también hace hincapié en el proceso de renderizado. Gracias a un mayor dominio de ZBrush o *Substance Painter*, el alumno logrará crear texturas hiperrealistas y renderizarlas para conseguir la mejor calidad de la imagen con el menor peso posible.





“

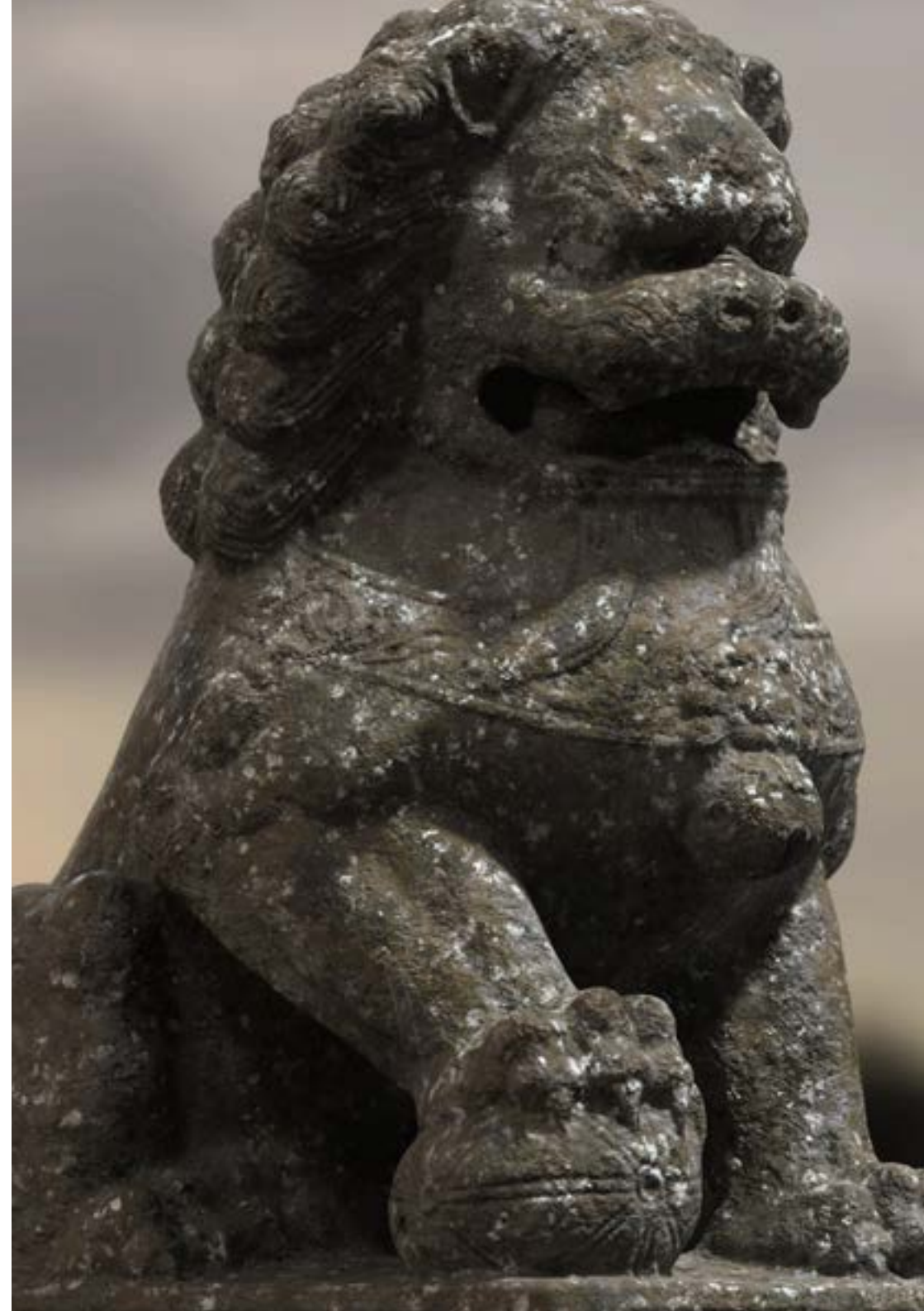
*Domina todas las estrategias para texturizar un modelado tridimensional y convierte tu currículum vitae en un reclamo con esta capacitación totalmente online”*



## 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. Texturizado

- ♦ Conocer y entender todos los mapas de texturas y su aplicación al modelado
- ♦ Conocer los tipos de materiales existentes a día de hoy y cómo funcionan, pudiendo crear uno desde cero o modificar uno ya existente
- ♦ Generar y comprender coordenadas de mapeado de un modelo 3D para su posterior trabajo en el texturizado
- ♦ Asignar IDs de Objeto para trabajar de forma más eficiente en las texturas
- ♦ Trabajar modelos de alta a baja resolución y a la inversa para optimizar más el modelo, conservando los mismos niveles de detalle
- ♦ Crear texturas para el modelo 3D con diferentes programas

### 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 que encontramos en el programa o de forma externa para mejorar nuestras texturas
- ♦ Conocer distintos métodos para crear o modificar texturas

### Módulo 3. Renderizado

- ♦ Conocer en profundidad la herramienta de materiales y renderizado del programa Marmoset Toolbag, muy usado por modeladores y escultores 3D
- ♦ Comprender cómo posicionar las luces para crear un entorno ambiental adecuado para nuestro modelo
- ♦ Crear y posicionar cámaras para conseguir una perspectiva que haga más interesante a nuestro modelado 3D
- ♦ Exportar renderizados propios de un profesional
- ♦ Conocimientos básicos de una animación de cámara para crear un render animado y así conseguir más efectos
- ♦ Conocer herramientas actualizadas de los programas
- ♦ Saber realizar un render básico con otros programas, como Iray, Zbrush, Photoshop y Keyshot



*Aprende no sólo a texturizar, sino también a renderizar con programas como VRay, ZBrush, Photoshop o Keyshot, de una forma fácil y cómoda”*

# 03

## Dirección del curso

El cuerpo directivo y docente de este programa está compuesto por profesionales del sector, que han dedicado su vida profesional a la modelación tridimensional. Cada uno en su ámbito y con sus propias experiencias, lograrán aportar al alumnado una visión integral sobre las aplicaciones del Texturizado y renderizado, consiguiendo que no solo se retengan conocimientos teóricos y prácticos, sino también criterios profesionales. 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.



“

*Expertos y profesionales que han dedicado su vida profesional a la modelación tridimensional guiarán tu aprendizaje en este Experto Universitario”*

## 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

### Dña. Jiménez Vaquero, Laura

- ♦ Modeladora Orgánica y de props, *grooming*, *texturing* y *shading artist*
- ♦ Modeladora 3D de Orgánico e Inorgánico en Utopia Avatars en EGO W3RLD
- ♦ Desarrollo de modelado 3D *hard surface* para campañas publicitarias en Kutuko Studio
- ♦ Desarrollo del modelado orgánico para campaña publicitaria en Nein Club
- ♦ Desarrollo de modelados 3D para interiorismo en Miltidesign
- ♦ Realización y coordinación de la exposición colectiva de mujeres "Femenino plural"
- ♦ Trabajo de imagen para animación 2D "Naturaleza Encendida" en el Real Jardín Botánico de Madrid
- ♦ Graduada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Modelado Orgánico por Lightbox Academy

### 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

Este Experto Universitario se ha elaborado siguiendo la metodología *Relearning* y *Learning by Doing*, métodos de aprendizaje vanguardistas que se basan en el conocimiento y aprendizaje autónomo del estudiante. Gracias a este método y a la perfecta distribución de este plan de estudio, en tan solo 6 meses se consiguen los conocimientos necesarios para ser un experto en Texturizado y renderización de Modelados 3D, entrenando al estudiante en todas las complejidades de crear texturas con los softwares más empleados en el sector.



“

*Consigue, en solo 6 meses, ser un verdadero profesional del Texturizado y renderización de modelos tridimensionales”*

## Módulo 1. Texturizado

- 1.1. Texturizado
  - 1.1.1. *Bakeo*
  - 1.1.2. PBR. *Physically Based Rendering*
  - 1.1.3. Texturizado Básico y compuesto
  - 1.1.4. Texturas tileables
- 1.2. Coordenadas de mapeado. UV
  - 1.2.1. *Unwrap* y costuras
  - 1.2.2. Editor de UVWs
  - 1.2.3. Opciones del editor
- 1.3. ID de Objeto
  - 1.3.1. Asignación de IDs y funcionalidad
  - 1.3.2. Material multisubobjeto
  - 1.3.3. Aplicación de materiales como instancias
- 1.4. *HighPoly* y *bakeo* de normales en 3DS Max
  - 1.4.1. *HighPoly* y *LowPoly*
  - 1.4.2. Ajustes de Proyección para el *Bakeado* de *Normal Map*
  - 1.4.3. *Bakeado* de Textura *Normal Map*
  - 1.4.4. Ajustes *Normal Map*
- 1.5. *Bakeo* otros materiales en 3DS Max
  - 1.5.1. Aplicación y *bakeo* Mapa Difuso
  - 1.5.2. Material compuesto
  - 1.5.3. Ajuste de máscaras
- 1.6. Retopología en 3DS Max
  - 1.6.1. *Retopology Tools*
  - 1.6.2. Retopología con *Graphite Tool*
  - 1.6.3. Ajustes de la retopología
- 1.7. Texturizado con 3DS Max
  - 1.7.1. Propiedades de Materiales
  - 1.7.2. *Bakeado* de texturas
  - 1.7.3. Tostado de textura. *Complete Map*, *Normal Map* y *AO Map*





- 1.8. Texturizado con *Photoshop*
  - 1.8.1. *Template* de coordenadas
  - 1.8.2. Añadir detalles en *Photoshop* y reimportar *template* con texturas
  - 1.8.3. Tlear una textura
  - 1.8.4. Crear *Normal Map*
- 1.9. Coordenadas de mapeado con *Zbrush*
  - 1.9.1. UV Master
  - 1.9.2. *Control Painting*
  - 1.9.3. *Unwrap* y *Flatten*
- 1.10. Texturizado con *Zbrush*
  - 1.10.1. Modo pintura
  - 1.10.2. *Noise Maker*
  - 1.10.3. Proyección de imágenes

## 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. Renderizado

- 3.1. *Marmoset Toolbag*
  - 3.1.1. Preparación de la Geometría y formato FBX
  - 3.1.2. Conceptos básicos. Importación de la geometría
  - 3.1.3. Vínculos y Materiales
- 3.2. *Marmoset Toolbag. Sky*
  - 3.2.1. Entorno Ambiental
  - 3.2.2. Puntos de Luces
  - 3.2.3. Luces fuera del Sky
- 3.3. *Marmoset Toolbag. Detalles*
  - 3.3.1. Sombra y Pose
  - 3.3.2. Materiales Procedurales
  - 3.3.3. Canales y Reflexión
- 3.4. Renderizado en tiempo real con *Marmoset Toolbag*
  - 3.4.1. Exportación Imagen con Transparencia
  - 3.4.2. Exportación Interactiva. *Marmoset Viewer*
  - 3.4.3. Exportación Película
- 3.5. *Marmoset Toolbag. Cámaras animadas*
  - 3.5.1. Preparación del Modelo
  - 3.5.2. Cámara
  - 3.5.3. Cámara principal. Animación Interactiva
- 3.6. *Marmoset Toolbag. Cámaras animadas avanzadas*
  - 3.6.1. Añadir nuevas Cámaras
  - 3.6.2. Animación Paramétrica
  - 3.6.3. Detalles Finales
- 3.7. *Marmoset Toolbag 4. Raytrace*
  - 3.7.1. *Subsurface*
  - 3.7.2. *Ray Tracing*
  - 3.7.3. Añadir cámaras y renderizado de mapas

- 3.8. Renderizado con Substance Painter. *IRay*
  - 3.8.1. Configuración de *IRay*
  - 3.8.2. *Viewer Settings*
  - 3.8.3. *Display Settings*
- 3.9. Renderizado con *ZBrush*
  - 3.9.1. Configuración de materiales
  - 3.9.2. BPR Render y Luces
  - 3.9.3. Máscaras BPR y renderizado final en *Photoshop*
- 3.10. Renderizado con Keyshot
  - 3.10.1. De *Zbrush* a Keyshot
  - 3.10.2. Materiales e Iluminación
  - 3.10.3. Composición en *Photoshop* e Imagen final



*Con este programa en Texturizado conseguirás obtener un currículum vitae más llamativo, así como dar un giro a tu trayectoria profesional”*

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

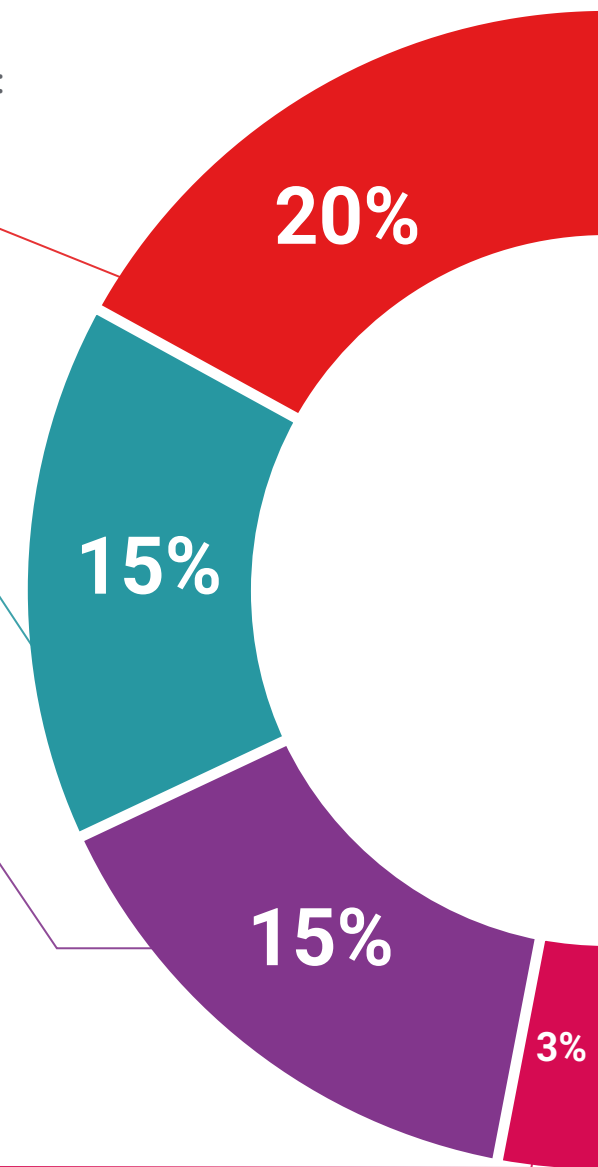
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

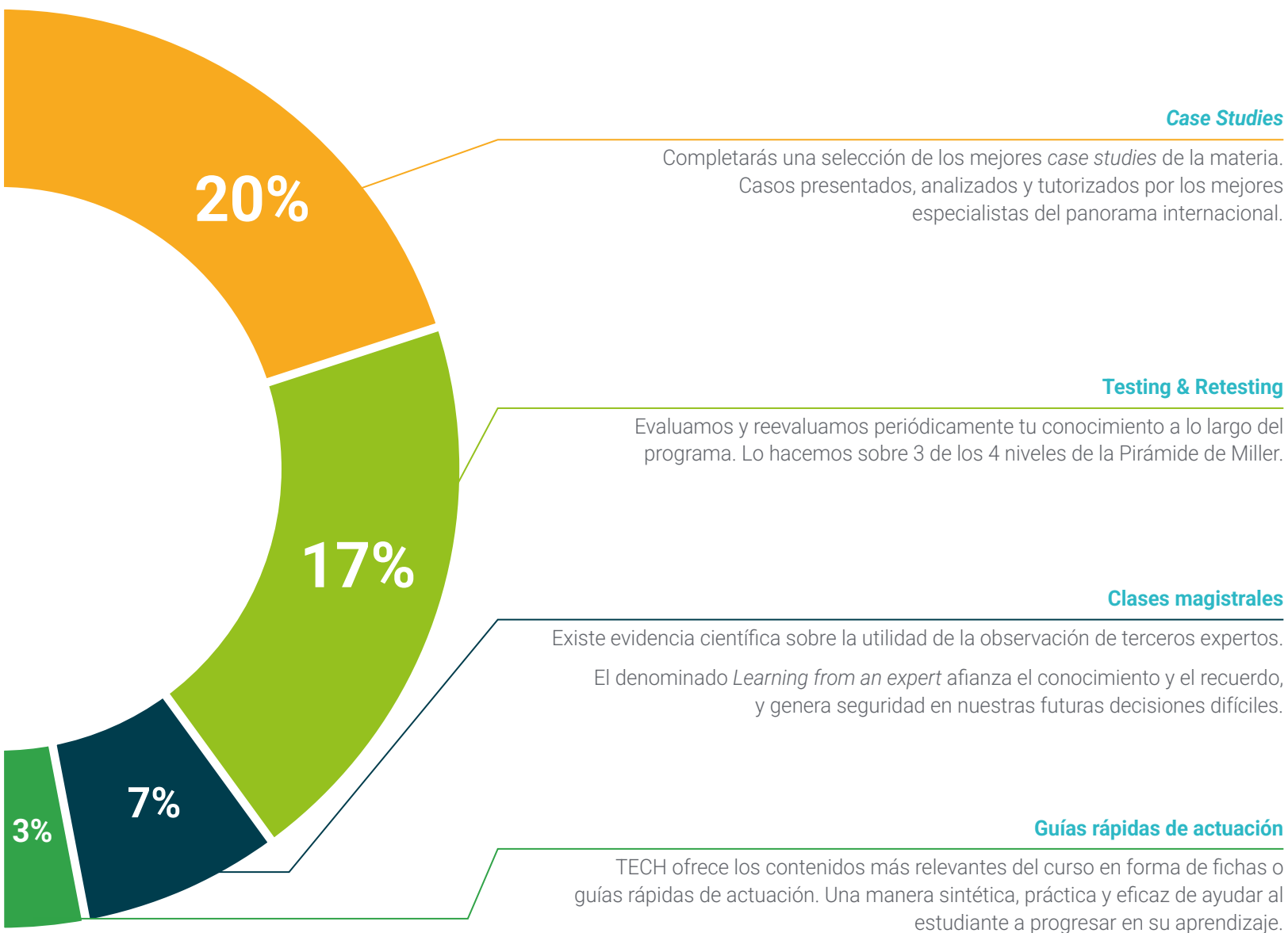
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



#### 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 Texturizado 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 Texturizado** 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 Texturizado**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**



\*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 Texturizado

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

# Experto Universitario

## Texturizado