

Esperto Universitario

Creazione di Terreni e Ambienti Organici con la Scultura Digitale





Esperto Universitario

Creazione di Terreni e Ambienti Organici con la Scultura Digitale

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-creazione-terreni-ambienti-organici-scultura-digitale



Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

La creazione di terreni e ambienti organici attraverso la scultura digitale è uno degli aspetti più dettagliati e di qualità della modellazione tridimensionale che contiene piani, paesaggi e scenari. Grazie al basso costo della progettazione di piani o layout digitali in 3D, il loro utilizzo si sta diffondendo sempre di più in diversi campi come l'edilizia, la stampa 3D o la produzione industriale, così come nella progettazione di animazioni o videogiochi. In realtà, si tratta di un settore che richiede sempre più professionisti in grado di creare modelli complessi e dettagliati. A tal fine, questo corso di specializzazione online ha riunito un team di docenti esperti nel campo della scultura digitale, per offrire un insegnamento pratico e di qualità.



“

Soddisfa la domanda professionale di creazione di terreni e ambienti organici multiuso per videogiochi, cinema, stampa 3D, infoarchitettura e realtà aumentata”

Il piano di studi è stato progettato in modo che, al termine del corso, lo studente sia in grado di ricreare terreni e ambienti organici nella loro modellazione tridimensionale, grazie a un percorso che inizia con l'approfondimento della creazione di superfici rigide e *Hardsurface*, con l'utilizzo di *Edit Poly* e *Splines*, la creazione di infoarchitetture e la loro integrazione con Lumion e la modellazione di scenografie con 3DS Max.

Il programma didattico approfondisce la creazione di terreni e ambienti organici, apprendendo le diverse tecniche di modellazione organica e i sistemi frattali per la generazione di elementi della natura e dei terreni, nonché l'implementazione dei modelli stessi e delle scansioni 3D. Si approfondisce anche il sistema di creazione della vegetazione e come controllarla in modo professionale in *Unity* e *Unreal Engine*, e come creare scene con esperienze immersive in VR.

Infine, un'ultima sezione esaminerà il software *Blender* e come utilizzarlo in modo avanzato, nonché il rendering dei motori *Eevee* e *Cycles*, il trasferimento delle conoscenze di *ZBrush* e 3DS Max a *Blender* e, a sua volta, il trasferimento dei processi di creazione da *Blender* a *Maya* e *Cinema 4D*.

L'Esperto Universitario in Creazione di Terreni e Ambienti Organici con la Scultura Digitale è offerto in modalità completamente *online*, per facilitare agli studenti la combinazione con altri progetti personali e professionali. Inoltre, si può conseguire la qualifica in modo diretto, il che significa che gli studenti non devono realizzare un progetto finale per ottenere l'accreditamento.

Questo **Esperto Universitario in Creazione di Terreni e Ambienti Organici con la Scultura Digitale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti della scultura digitale 3D Modeling
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



In modo pratico, semplice e conveniente: porta a termine l'Esperto Universitario in Creazione di Paesaggi e Ambienti Organici attraverso la Scultura Digitale con questa specializzazione online con accreditamento diretto"

“

*Grazie a questo Esperto
Università imparerai a trasferire
le tue conoscenze di ZBrush e 3DS
Max al software Blender”*

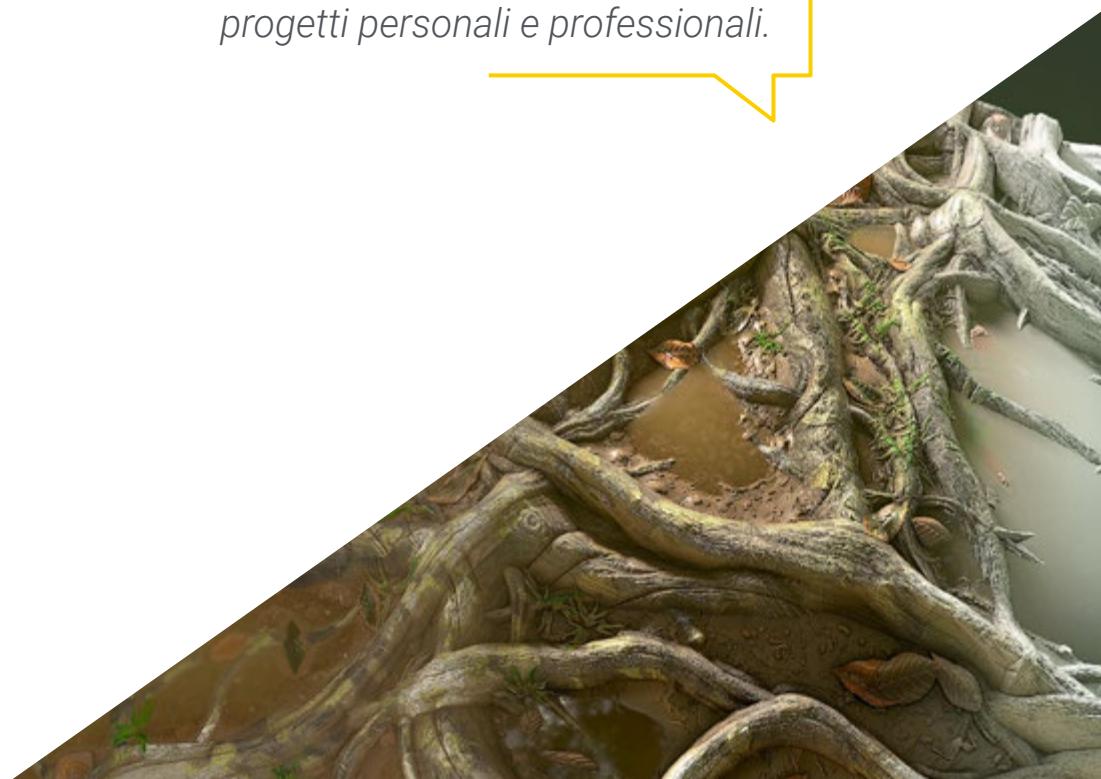
*Impara a creare infoarchitetture e a
integrarle con Lumion e a modellare
scenografie con 3DS Max.*

*Specializzati e approfondisci le tue
conoscenze senza rinunciare ad altri
progetti personali e professionali.*

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti e riconosciuti specialisti appartenenti a prestigiose società e università, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La progettazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di riconomata fama.



02

Obiettivi

L'obiettivo di questa specializzazione è che lo studente impari a gestire le tecniche e i programmi necessari da applicare nei processi di modellazione, texturing, illuminazione e rendering accurato nella creazione di terreni e ambienti organici per videogiochi, cinema, stampa 3D, infoarchitettura e realtà aumentata e virtuale. Si svilupperanno inoltre competenze trasversali e utili per la performance professionale, come la conoscenza del *Workflow* del settore applicato alle ultime tendenze del mercato.



“

Impara a creare terreni e ambienti organici
attraverso la scultura digitale e apprendi il
Workflow del settore applicato alle ultime
tendenze del mercato”



Obiettivi generali

- ◆ Approfondire il Workflow dell'industria dell'animazione 3D, dei videogiochi e della stampa 3D applicato alle ultime tendenze del mercato
- ◆ Imparare a gestire in modo preciso le tecniche e i programmi necessari da applicare nei processi di modellazione, texturing, illuminazione e rendering
- ◆ Soddisfare le esigenze nella creazione di terreni e ambienti organici per videogiochi, cinema, stampa 3D, infoarchitettura, realtà aumentata e virtuale
- ◆ Ottenere finiture specializzate di *Hard Surface* e infoarchitettoniche
- ◆ Comprendere le attuali esigenze dell'industria cinematografica, dei videogiochi e dell'infoarchitettura per ottenere risultati eccellenti

“

*Questo Esperto Universitario ti
insegnerrà a utilizzare il software
Blender in modo avanzato”*





Obiettivi specifici

Modulo 1. Creazione di *Hard Surface* e superfici rigide

- ◆ Utilizzare la modellazione per mezzo di *Edit Poly* e *Splines*
- ◆ Gestire in modo avanzato la scultura organica
- ◆ Creare infoarchitetture e integrarle in Lumion
- ◆ Modellare scenografie con 3DS Max e integrarle con ZBrush

Modulo 2. Creazione di terreni e ambienti organici

- ◆ Imparare le diverse tecniche di modellazione organica e i sistemi frattali per la generazione di elementi della natura e del terreno, nonché l'implementazione dei propri modelli e scansioni 3D
- ◆ Approfondire il sistema di creazione della vegetazione e come controllarla in modo professionale in *Unity* e *Unreal Engine*
- ◆ Creare scene con esperienze VR immersive

Modulo 3. *Blender*

- ◆ Utilizzare il software *Blender* in modo avanzato
- ◆ Renderizzare nei motori di rendering *Eevee* e *Cycles*
- ◆ Approfondire i processi di lavoro in CGI
- ◆ Trasferire le conoscenze di Zbrush e 3DS Max a *Blender*
- ◆ Trasferire i processi di creazione da *Blender* a Maya e Cinema 4D

03

Direzione del corso

Il personale dirigente e docente di questo Esperto Universitario è costituito da professionisti ed esperti di altissimo prestigio nel loro campo di sviluppo professionale, così come nell'insegnamento. Sono specialisti che hanno dedicato gran parte della loro carriera alla ricerca e allo sviluppo della scultura digitale, mantenendo un costante livello di aggiornamento e coinvolgimento. Saranno in grado non solo di fornire allo studente conoscenze teoriche e pratiche, ma anche una dimensione critica e sensibile, che gli consentirà di svolgere un ruolo attivo nelle sfide professionali del futuro.



“

Un gruppo di esperti e professionisti della scultura digitale costituisce il personale docente di questo Esperto Universitario”

Direzione



Dott. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Modellatore 2D/3D freelance e generalista
- *Concept art* e modellazione 3D per Slicecore (Chicago)
- Videomapping e modellazione Rodrigo Tamariz (Valladolid)
- Professore di formazione di livello superiore in Animazione 3D ESISV Valladolid - Scuola di Immagine e Suono
- Professore di formazione di livello superiore "GFGS" Animazione 3D Istituto Europeo di Design IED (Madrid)
- Modellazione 3D per i falleros Vicente Martínez e Castellón Fandos
- Master in Computer Grafica, Giochi e Realtà Virtuale Università URJC di Madrid
- Laurea in Belle Arti presso l'Università di Salamanca (specializzazione in Design e Scultura)

04

Struttura e contenuti

Il contenuto di questa specializzazione è stato ideato dal miglior corpo docente, un gruppo di esperti e professionisti nel campo della scultura digitale, che in sole 3 sezioni copre tutti gli argomenti necessari per diventare veri specialisti nella creazione di terreni e ambienti organici. L'obiettivo è che in 6 mesi lo studente padroneggi la creazione di *Hard Surfaces* e superfici rigide, nonché la creazione di terreni e ambienti organici e sia in grado di padroneggiare il software *Blender*.



“

Con questo Esperto Universitario potrai diventare, in soli 6 mesi, un esperto nella creazione di terreni e ambienti organici”

Modulo 1. Creazione di *Hard Surface* e superfici rigide

- 1.1. Tecniche e applicazioni scultoree
 - 1.1.1. *Edit Poly*
 - 1.1.2. Splines
 - 1.1.3. Modellazione organica
- 1.2. Modello *Edit Poly*
 - 1.2.1. Loop ed estrusioni
 - 1.2.2. Geometria di contenimento per la lisciatura
 - 1.2.3. Modificatori e *Ribbon*
- 1.3. Ottimizzazioni della mesh
 - 1.3.1. Quad, Tris e Ngon. Quando usarli?
 - 1.3.2. Boolean
 - 1.3.3. *Low Poly* vs. *High Poly*
- 1.4. *Splines*
 - 1.4.1. Modificatori di *Splines*
 - 1.4.2. Percorsi e vettori di lavoro
 - 1.4.3. *Splines* come aiutanti di scena
- 1.5. Scultura organica
 - 1.5.1. Interfaccia *ZBrush*
 - 1.5.2. Tecniche di modellazione in *ZBrush*
 - 1.5.3. *Alphas* e pennelli
- 1.6. *Model Sheet*
 - 1.6.1. Sistemi di riferimento
 - 1.6.2. Configurazione dei modelli di modellazione
 - 1.6.3. Misure da adottare
- 1.7. Modellazione per l'infoarchitettura
 - 1.7.1. Modellazione delle facciate
 - 1.7.2. Tracciamento dei piani
 - 1.7.3. Modellazione di interni





- 1.8. Scenografia
 - 1.8.1. Creazione di oggetti di scena
 - 1.8.2. Arredamento
 - 1.8.3. Dettagli nella modellazione organica in ZBrush
- 1.9. Maschere
 - 1.9.1. Maschere per la modellazione e la pittura
 - 1.9.2. Maschere geometriche e ID per la modellazione
 - 1.9.3. Nascondigli di mesh, *poligruppi* e *slices*
- 1.10. Design 3D e *Lettering*
 - 1.10.1. Uso di *Shadow Box*
 - 1.10.2. Topologia del modello
 - 1.10.3. Retopologia automatica di *ZRemesher*

Modulo 2. Creazione di terreni e ambienti organici

- 2.1. Modellazione organica in natura
 - 2.1.1. Adattamento dei pennelli
 - 2.1.2. Creazione di rocce e scogliere
 - 2.1.3. Integrazione con *Substance Painter 3D*
- 2.2. Terreno
 - 2.2.1. Mappe di spostamento del terreno
 - 2.2.2. Creazione di rocce e scogliere
 - 2.2.3. Librerie di scansione
- 2.3. Vegetazione
 - 2.3.1. SpeedTree
 - 2.3.2. Vegetazione Low Poly
 - 2.3.3. Frattali
- 2.4. Unity Terrain
 - 2.4.1. Modellazione organica del terreno
 - 2.4.2. Colorazione del terreno
 - 2.4.3. Creazione di vegetazione

- 2.5. *Unreal Terrain*
 - 2.5.1. *Heightmap*
 - 2.5.2. *Texturing*
 - 2.5.3. *Unreal's Foliage System*
- 2.6. Fisica e realismo
 - 2.6.1. *Fisiche*
 - 2.6.2. *Vento*
 - 2.6.3. *Fluidi*
- 2.7. Passeggiate virtuali
 - 2.7.1. *Telecamere virtuali*
 - 2.7.2. *Terza persona*
 - 2.7.3. *FPS in prima persona*
- 2.8. Cinematografia
 - 2.8.1. *Cinemachine*
 - 2.8.2. *Sequencer*
 - 2.8.3. *Registrazione ed eseguibili*
- 2.9. Visualizzazione della modellazione della realtà virtuale
 - 2.9.1. Suggerimenti per la modellazione e il texturing
 - 2.9.2. Sfruttare lo spazio interassiale
 - 2.9.3. Preparazione del progetto
- 2.10. Creazione di scena in VR
 - 2.10.1. Posizionamento della telecamera
 - 2.10.2. Terreno e infoarchitettura
 - 2.10.3. Piattaforme di utilizzo

Modulo 3. *Blender*

- 3.1. Software libero
 - 3.1.1. Versione LTS e comunità
 - 3.1.2. Pro e differenze
 - 3.1.3. Interfaccia e filosofia
- 3.2. Integrazione con il 2D
 - 3.2.1. Adattamento del programma
 - 3.2.2. *Create Pencil*
 - 3.2.3. Combinazione di 2D in 3D
- 3.3. Tecniche di modellazione
 - 3.3.1. Adattamento del programma
 - 3.3.2. Metodologie di modellazione
 - 3.3.3. *Geometry Nodes*
- 3.4. Tecniche di texturing
 - 3.4.1. *Nodes Shading*
 - 3.4.2. Texture e materiali
 - 3.4.3. Suggerimenti per l'uso
- 3.5. Illuminazione
 - 3.5.1. Suggerimenti per gli spazi di luce
 - 3.5.2. *Cycles*
 - 3.5.3. Eevee
- 3.6. Workflow in CGI
 - 3.6.1. Utilizzi necessari
 - 3.6.2. Esportazioni e importazioni
 - 3.6.3. Arte finale

- 3.7. Adattamenti da 3DS Max a *Blender*
 - 3.7.1. Modellazione
 - 3.7.2. Texture e *Shading*
 - 3.7.3. Illuminazione
- 3.8. Conoscenze da Zbrush a *Blender*
 - 3.8.1. Modellazione 3D
 - 3.8.2. Pennelli e tecniche avanzate
 - 3.8.3. Lavoro organico
- 3.9. Da *Blender* a *Maya*
 - 3.9.1. Fasi importanti
 - 3.9.2. Adattamenti e integrazioni
 - 3.9.3. Sfruttamento delle funzionalità
- 3.10. Da *Blender* a *Cinema 4D*
 - 3.10.1. Suggerimenti per la progettazione 3D
 - 3.10.2. Utilizzo della modellazione per il *videomapping*
 - 3.10.3. Modellazione con particelle ed effetti

“

*Diventa un professionista esperto
nella modellazione tridimensionale
e uno specialista nella creazione di
terreni e ambienti organici”*

05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: *il Relearning*.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il *New England Journal of Medicine*.



66

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo”



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori Scuole di Informatica del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziando il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.





Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiale di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



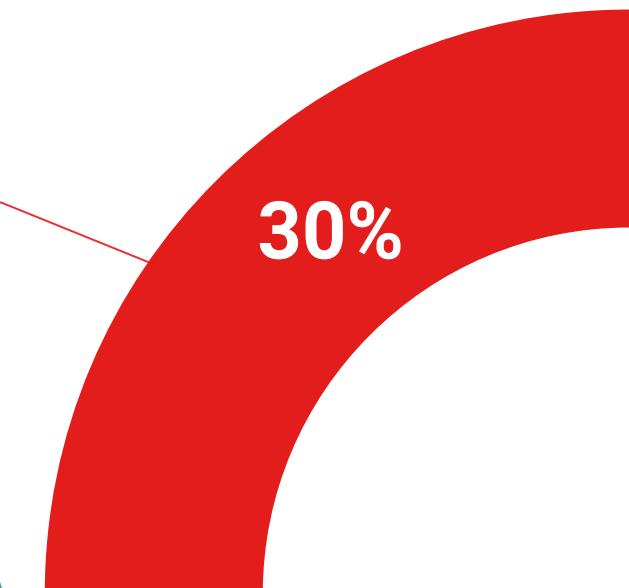
Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.



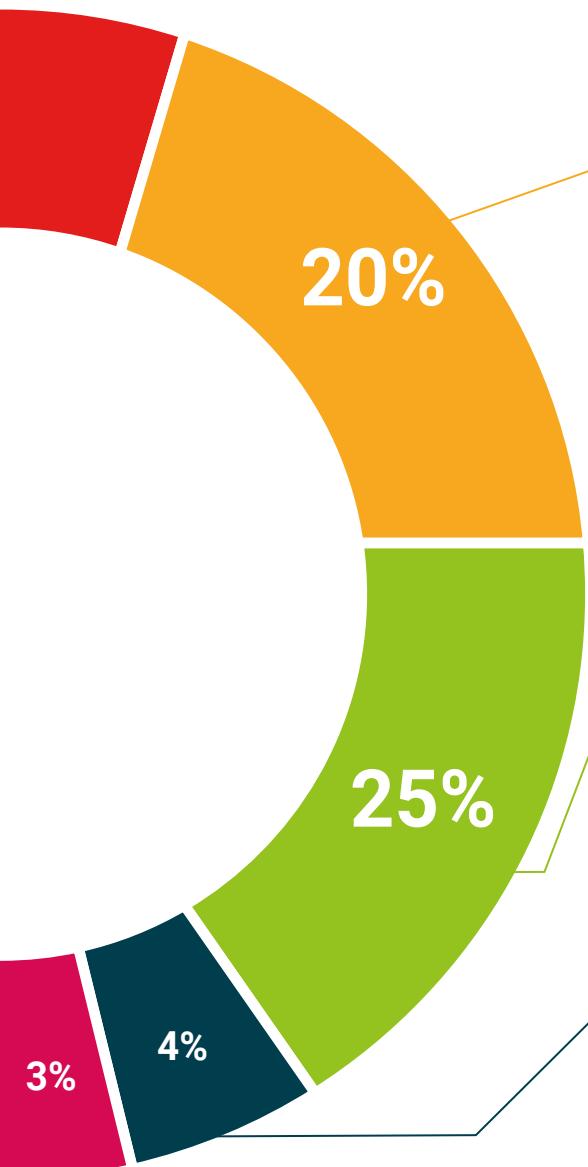
30%



10%



8%



Casi di Studio
Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.



Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".

Testing & Retesting
Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06

Titolo

L'Esperto Universitario in Creazione di Terreni e Ambienti Organici con la Scultura Digitale garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Global University.



“

Porta a termine questo programma e
ricevi la tua qualifica universitaria senza
spostamenti o fastidiose formalità”

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Creazione di Terreni e Ambienti Organici con la Scultura Digitale** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra (**bollettino ufficiale**). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Esperto Universitario in Creazione di Terreni e Ambienti Organici con la Scultura Digitale**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **18 ECTS**



*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH Global University effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingua



Esperto Universitario
Creazione di Terreni
e Ambienti Organici
con la Scultura Digitale

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Creazione di Terreni e Ambienti Organici con la Scultura Digitale