# Experto Universitario
## Texturizado

tech universidad

tech universidad

# 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/videojuegos/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 de estudio
*pág. 20*

06
Titulación
*pág. 30*

01

# Presentación

El proceso de Texturizado es uno de los más complejos y que más sensación de realismo da a las modelaciones tridimensionales que configuran los paisajes, personas y formas en los videojuegos. Las nuevas tecnologías en el mundo del diseño de gráficos e imágenes han conseguido que las producciones sean cada día más logradas. Por ello, esta capacitación online especializada en el Texturizado en Çel diseño de gráficos e imágenes tridimensionales de juegos de pantalla responde a una necesidad de mercado, pues en la medida en la que progresan las técnicas y los procesos de modelado 3D también se exige una actualización constante de las mismas.

*Esta capacitación online especializada en el Texturizado en modelación tridimensional permitirá que actualices tus aprendizajes en este ámbito de la manera más cómoda"*

La textura ha cambiado los acabados de los objetos tridimensionales creados por ordenador, pasando de un efecto más plano y sencillo a creaciones auténticamente realistas. Además, el ojo de los jugadores, sean más o menos expertos, es cada vez más selecto, y aunque hay juegos para todos los gustos, incluso los amantes de juegos de plataforma o Arcade, ponen en valor cuando en el mercado entra y rompe un nuevo juego con creatividades tridimensionales hiperrealistas.

Este Experto Universitario está destinado a que los usuarios desarrollen sus mejores destrezas en el proceso de Texturizado con las mejores herramientas del mercado como Substaince Painter, Photoshop o ZBrush. De esta forma se logra un currículum más especializado, un giro en la trayectoria profesional y la apertura hacia nuevas posibilidades laborales.

En primera instancia el plan de estudio profundiza en los conceptos previos a la creación de un modelo, como es el bakeo: la proyección de un modelo de alta resolución en uno de baja resolución. Posteriormente se da paso al módulo de Texturizado con Substance Painter, un *software* que brinda una amplia cantidad de opciones a la hora de trabajar con texturas hiperrealistas, con el que el usuario aprenderá a configurar los distintos valores y sus efectos en cada capa de un material, así como a trabajar con máscaras para recrear efectos de suciedad o desgaste.

Por último, la capacitación culmina con el módulo especializado en renderizado, gracias al cual se aprende a optimizar los modelos, se puede mostrar el trabajo con distintos juegos de luces y se consigue la mayor calidad de imagen posible. En este módulo, se profundizará en este proceso usando Mormoset, programa pionero en el mundo de la escultura digital.

Este Experto Universitario es probablemente el más completo del mercado académico, además de que se imparte de manera online, con lo que consigue la cómoda adaptación a sus contenidos y facilita al alumno la labor de estudio. De igual forma, contará con un excelentísimo cuadro docente, quienes proporcionarán diversos materiales pedagógicos para consolidar los contenidos teóricos.

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 Texturizado en modelación tridimensional
- 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

*Capacítate con el Experto Universitario más completo del mercado académico en proceso de Texturizado en modelación tridimensional”*

*Al finalizar la titulación serás capaz de crear las texturas más hiperrealistas que el público pueda ver, gracias a tus habilidades en ZBrush"*

*Gracias al contenido 100% online de este programa, podrás continuar con tus actividades profesionales y estudiar a tu ritmo.*

*Matricúlate hoy a este Experto Universitario y desarrolla tu capacidad para crear cualquier tipo de texturas 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

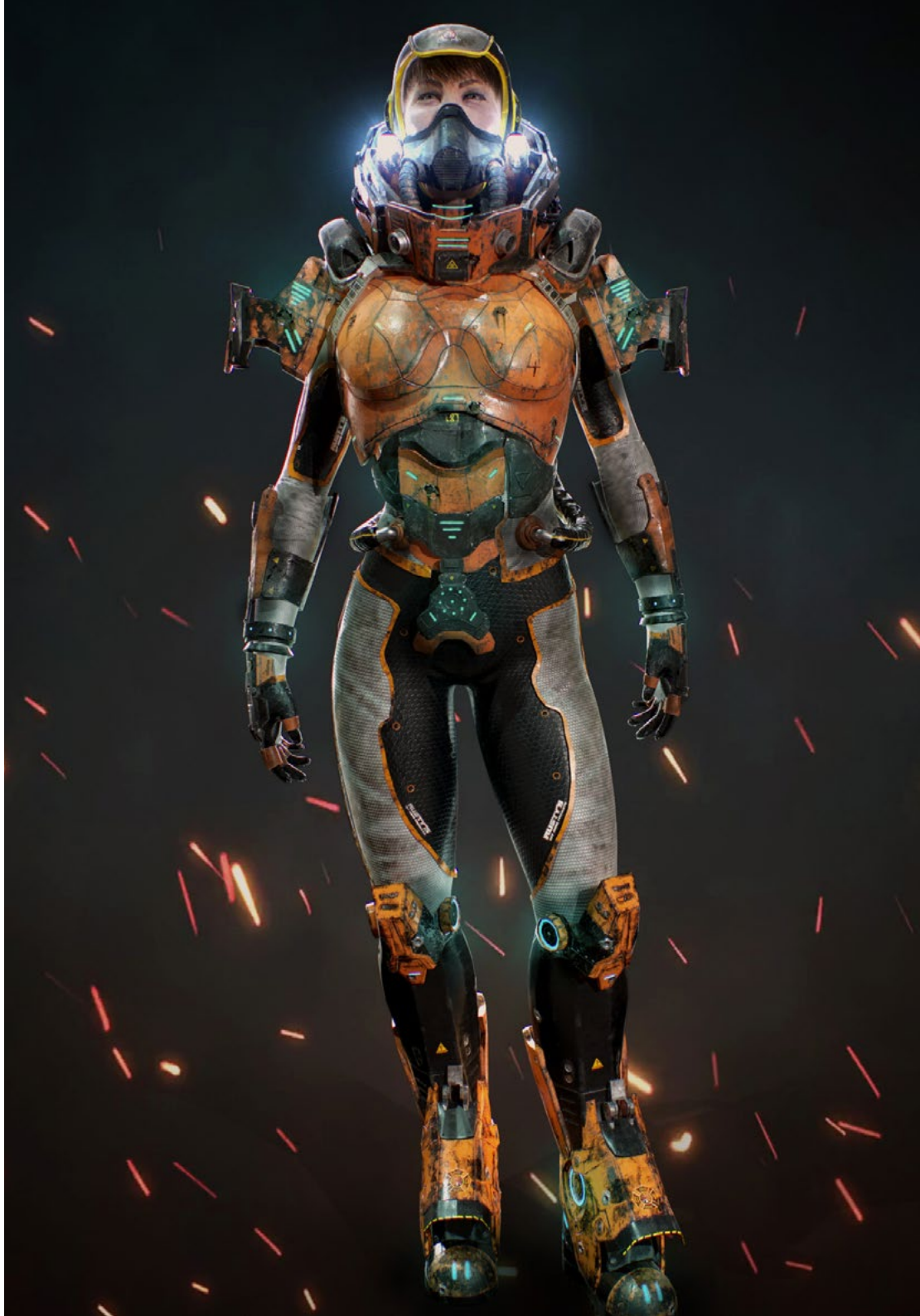
# Objetivos

Con este Experto Universitario se pretende aportar nociones de Texturizado en las herramientas más punteras del mercado como Substaince Painter, ZBrush o Photoshop, y también a renderizar las producciones. Para ello, este plan de estudio cuenta con horas de teoría y conceptualización, pero sobre todo de práctica. Entre algunos de los objetivos específicos destacan: conocer y entender todos los mapas de texturas y su aplicación al modelado, crear materiales desde cero y modificar los ya existentes para conseguir un material totalmente personalizado o aprender a renderizar con diversos utilidades.

*Consigue nociones de Texturizado en las herramientas más punteras del mercado como Substaince Painter, ZBrush o Photoshop"*

## 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 portfolio
- 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 del programa y otros externos para mejorar las texturas
- Conocer distintos métodos para crear o modificar texturas

### Módulo 3. Renderizado

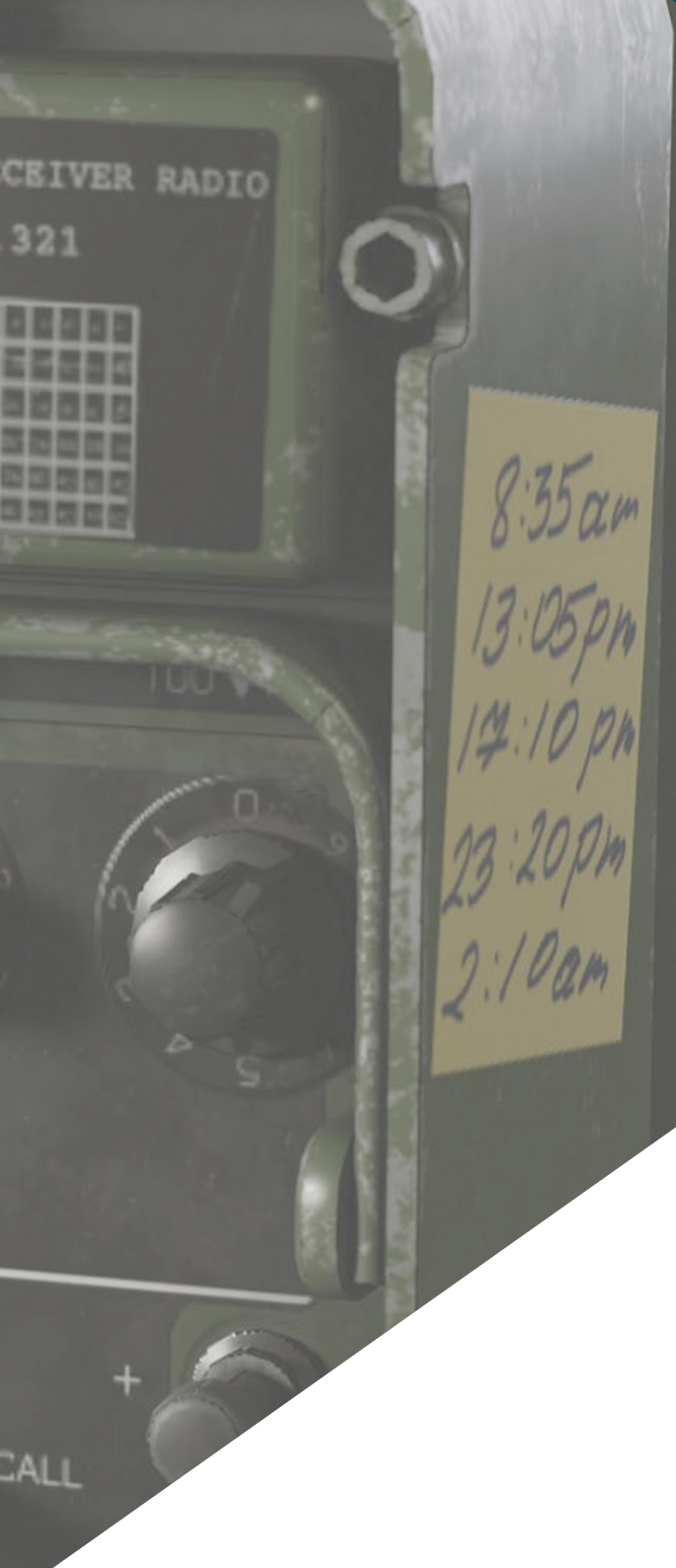
- Conocer en profundidad la herramienta de materiales y renderizado del programa Marmoset Toolbag, muy usado por modeladores y escultores 3D
- Comprender cómo posicionar las luces para crear un entorno ambiental adecuado
- Crear y posicionar cámaras para conseguir una perspectiva que haga más interesante el 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 técnica de Texturizado y a renderizar tus creatividades con este Experto Universitario, en tan solo 6 meses y de forma totalmente online”*

03

# Dirección del curso

El equipo directivo de este curso conjunto el cuerpo docente han diseñado un perfecto plan de estudio para que el usuario se actualice en la dimensión teórica y práctica del sector, a lo que se suma toda su experiencia profesional. Son expertos de alto prestigio a nivel internacional perfectamente capacitados para impartir los contenidos de este plan. 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.




*Trázate nuevos retos profesionales y adquiere los mejores conocimientos en Texturizado en modelación tridimensional”*

## 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. 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 D. Alcalde

### 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

04

# Estructura y contenido

Dividido en 3 módulos, este Experto Universitario se ha elaborado siguiendo la metodología educativa más vanguardista del mercado académico: *re-learning* y *doing by learning*. Con ella, se pretende proporcionar los recursos pedagógicos necesarios y el material multimedia, para que el estudiante adquiera un compromiso de trabajo autónomo y aprendizaje práctico de los contenidos, entrenándolo en todas las complejidades de crear texturas hiperrealistas con los *softwares* más empleados en el sector.

*Siguiendo la metodología educativa más vanguardista del mercado académico: re-learning y doing by learning, conseguirás los mejores resultados"*

## **Módulo 1.** Texturizado

1.1. Texturizado
- 1.1.1. Bakeo
- 1.1.2. PBR. Physycally 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. Tilear 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

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.

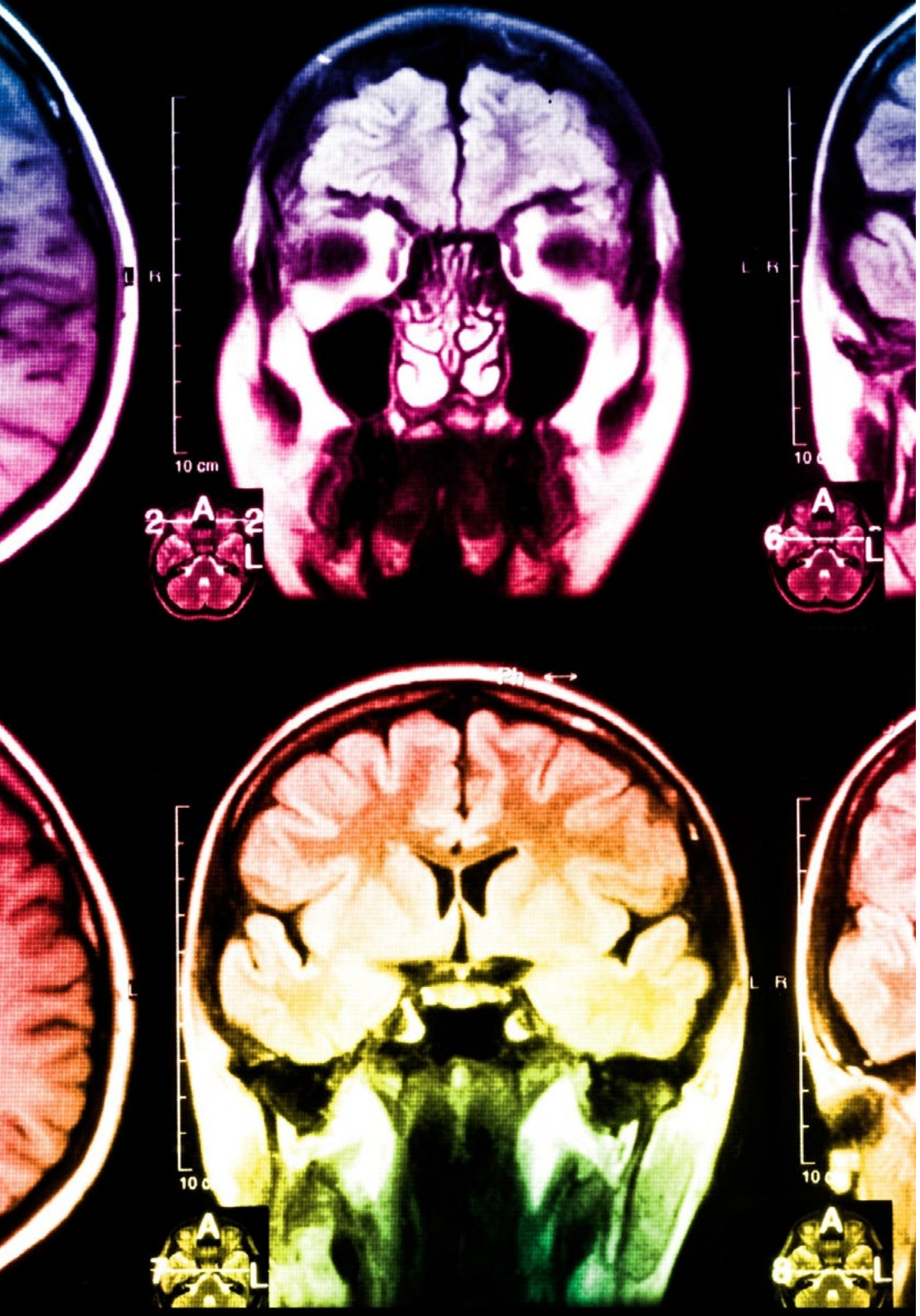
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, 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 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.

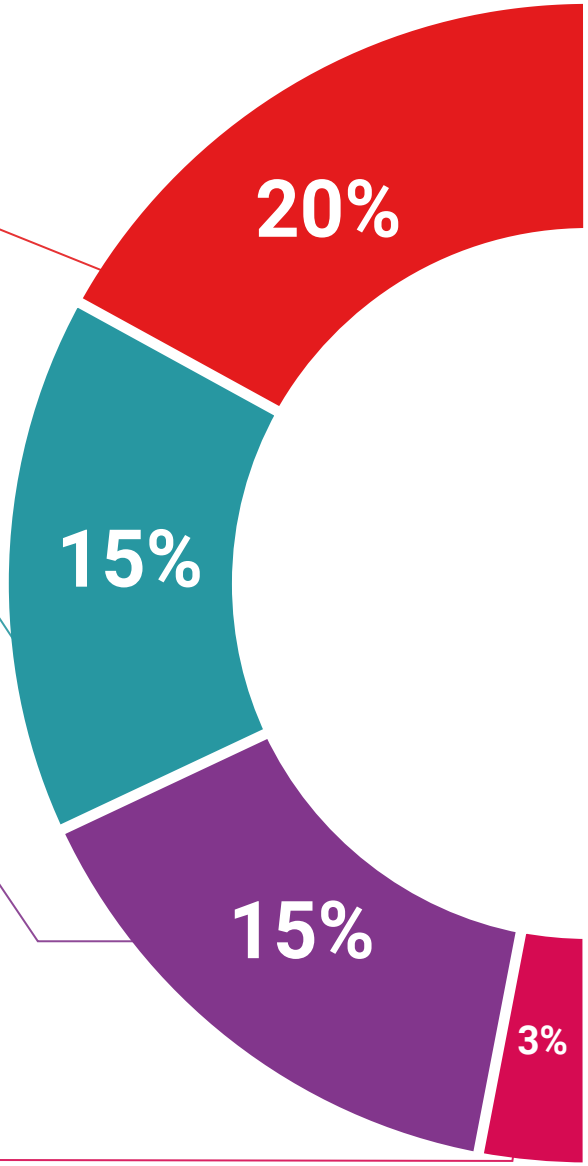
### Resúmenes interactivos

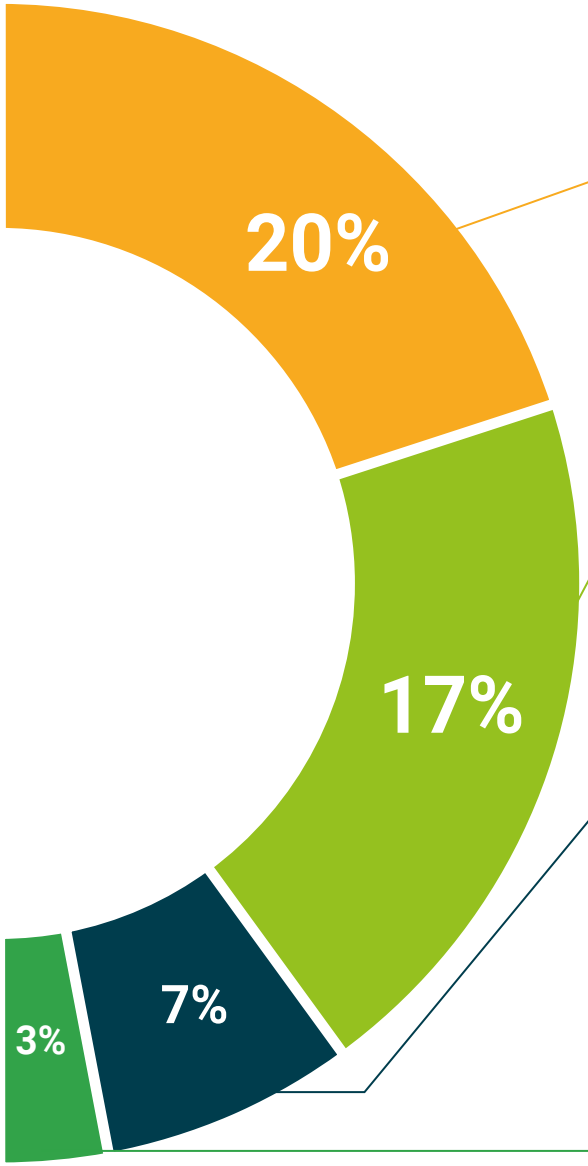
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.






### *Case Studies*

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

### Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.

### Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.

### Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.

06

# Titulación

El Diplomado en Texturizado garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Diplomado expedido por TECH Universidad.

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

Este **Diplomado 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad.**

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el diplomado, 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)**

Duración: **6 meses**

tech universidad

C. _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

**Experto Universitario en Texturizado**

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

En Ciudad de México, a 31 de mayo de 2024

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*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.

tech universidad

# Experto Universitario
## Texturizado

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

# Experto Universitario
## Texturizado

tech universidad