

Experto Universitario

Escultura Digital de Humanoids,
Pelo, Ropa y Animales





Experto Universitario

Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales

- » 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-escultura-digital-humanoids-pelo-ropa-animales

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

Una de las especializaciones más demandadas en los últimos años en la industria de los videojuegos y entretenimiento digital, es la de Escultura Digital. El hecho de manejar correctamente las técnicas y software especializados; e incluso trabajar con formatos más artísticos como *Dynamesh* en *ZBrush*, es un factor muy valorado. Conseguir el mayor realismo posible en los proyectos solo es alcanzable con el conocimiento profundo de las herramientas y su uso adecuado. Es por eso, que se ha creado un programa de capacitación exclusivo, para ahondar en la creación de personajes *humanoids* y animales, su pelo y ropa a través de la Escultura Digital. Con una duración de 6 meses y una modalidad 100% *online* que permite flexibilidad en el proceso de estudio.





“

*Domina las últimas técnicas de modelado
estructural en 3Ds Max u orgánico en ZBrush.
Y alcanza patrones de gran calidad”*

El mundo de los videojuegos sigue evolucionando al paso de la revolución digital. La conceptualización de nuevos estilos, han impulsado el surgimiento de nuevas tendencias, y con ello, la necesidad de aplicar técnicas que impriman el realismo incrementando cada vez más la inmersión en este tipo de experiencias virtuales.

En este Experto Universitario en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales, el alumno adquirirá conocimientos de anatomía humana, así como de topología aplicada para la escultura necesaria para que los modelos se comporten de forma correcta y adquieran vida por medio de la animación, desde la perspectiva del texturizado y la integración en motores de videojuegos.

Este programa permitirá trabajar con formatos más artísticos como *Dynamesh* o usar técnicas de escaneados 3D, ya que el profesional conocerá la conformación de la malla para realizar retopologías manuales en diversos softwares; siendo esta una de las especializaciones más demandadas en los últimos años.

De igual forma, aprenderá exhaustivamente a pintar geometrías de forma directa con programas como *ZBrush*, 3Ds Max y uno de los grandes programas de los últimos tiempos y utilizado en las grandes superproducciones de cine, VFX y juegos AAA como Substance painter, con el cual se logra un gran acabado fotorrealista.

Todo ello mediante la innovadora metodología de enseñanza 100% online de TECH, que permite al alumno adaptar su realidad y necesidad actual al proceso de aprendizaje, decidiendo el mejor momento y lugar para estudiar. Acompañado de un profesorado de alto nivel, que empleará numerosos recursos didácticos multimedia como ejercicios prácticos, técnicas en vídeo, resúmenes interactivos o clases magistrales que facilitarán todo el proceso.

Este **Experto Universitario en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en modelado 3D y escultura digital
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y 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



Domina las diferentes técnicas de texturizados, así como de los sistemas de exportación estándar entre los diversos programas, para aprovechar las grandes cualidades de cada software"

“

Impulsa tu carrera en la industria de videojuegos. Este programa en Escultura Digital te brinda los conocimientos que necesitas para destacar creando Humanoids, Pelo, Ropa y Animales”

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.

Esculpir digitalmente figuras y sus detalles como un experto, solo es posible con la capacitación adecuada. Matricúlate ahora y abre un abanico de posibilidades para ti.

Inicia ahora este programa universitario 100% en línea que otorgará cualidades dinámicas y eficientes a tu proceso de aprendizaje.



02

Objetivos

Dentro de los objetivos destacables de esta capacitación profesional, se puede mencionar, que el alumno logre el dominio de las técnicas, herramientas y procesos que intervienen en la creación de proyectos de modelado en entornos virtuales, desde personajes, objetos y sus detalles mediante Escultura Digital. Así, al finalizar este programa tendrá todas las competencias y habilidades imprescindibles para desempeñarse con éxito en la industria de los videojuegos esculpiendo personajes con calidad en cada detalle.



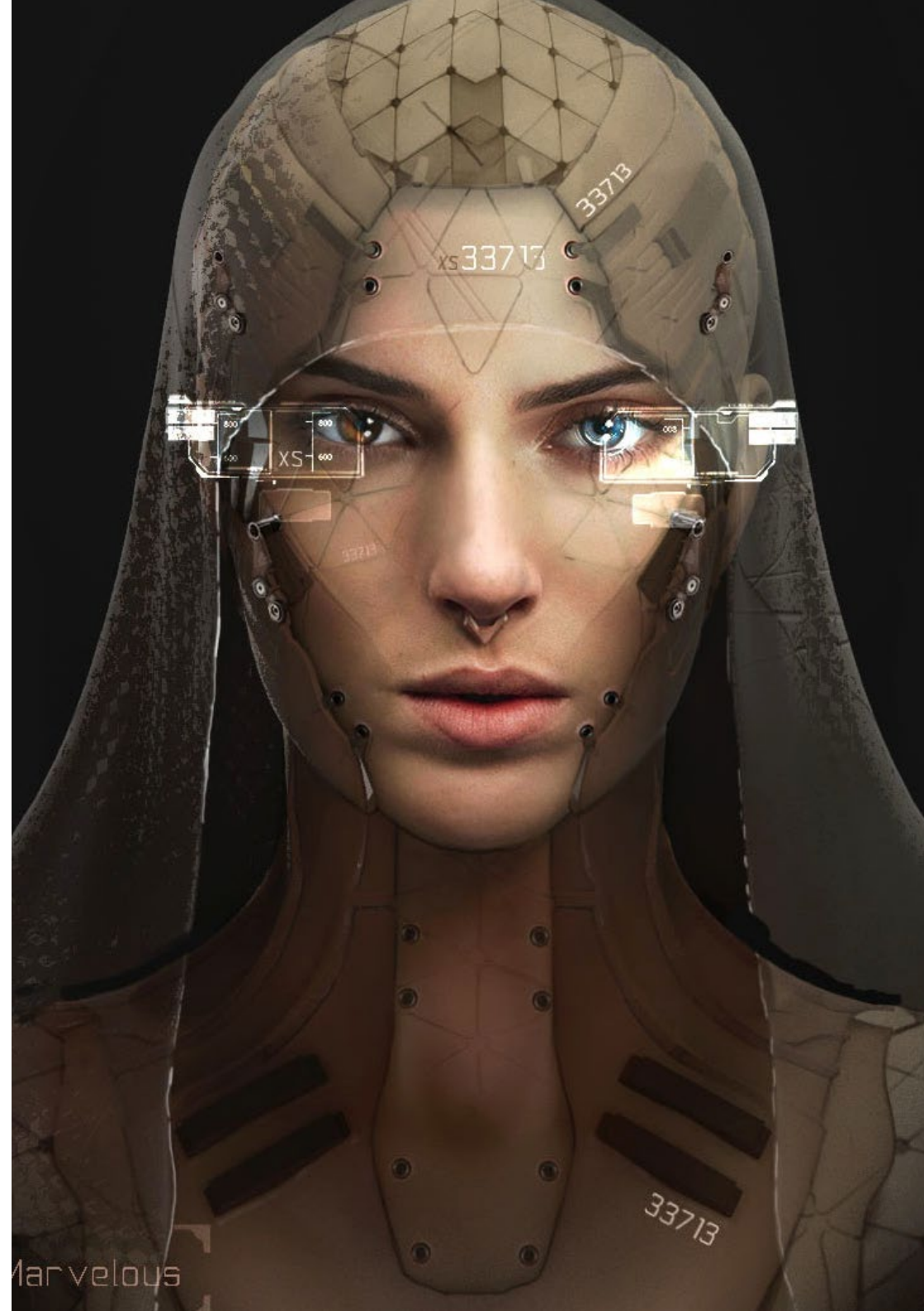
“

Eres un ser creativo, eres un ser destacado. Potencia aún más tus habilidades profesionales con los avanzados conocimientos de Escultura Digital planteados en este programa”



Objetivos generales

- ◆ Conocer la necesidad de una buena topología en todos los niveles de desarrollo y producción
- ◆ Conocer la anatomía humana y animal para aplicarla a procesos de modelado, texturizado, iluminación y render de forma precisa
- ◆ Satisfacer las demandas en creación de pelo y ropa para videojuegos, cine, impresión 3d, realidad aumentada y virtual
- ◆ Manejar sistemas de modelado, texturizado e iluminación en sistema de realidad virtual
- ◆ Conocer los sistemas actuales de la industria de videojuegos para ofrecer grandes resultados





Objetivos específicos

Módulo 1. Texturizado para escultura digital

- ♦ Usar mapas de texturas PBR y materiales
- ♦ Emplear modificadores de texturizado
- ♦ Aplicar softwares generadores de mapas
- ♦ Crear *baked* de textura
- ♦ Manejar el texturizado para generar mejoras en nuestro modelado
- ♦ Utilizar de manera compleja los sistemas de importación y exportación entre programas
- ♦ Manejar de forma avanzado el *Substance Painter*

Módulo 2. Creación de máquinas

- ♦ Crear, caracterizar y modelar robots, vehículos y *cyborgs*
- ♦ Manejar máscaras internas de modelado
- ♦ Evolucionar robots, vehículos y *cyborgs*, a través del paso del tiempo y su deterioro mediante el esculpido de formas y el uso de *Substance Painter*
- ♦ Adaptar a estéticas de *biomímesis*, ciencia ficción o *cartoon*
- ♦ Crear un estudio de iluminación en Arnold
- ♦ Manejar el render en estéticas fotorrealistas y no fotorrealistas
- ♦ Lanzar el render de *wireframe*

Módulo 3. *Humanoid*

- ♦ Manejar y aplicar la anatomía a la escultura humana
- ♦ Conocer la topología correcta de los modelos para ser utilizados en animación 3D, videojuegos e impresión 3D
- ♦ Caracterizar y estilizar personajes humanizados
- ♦ Hacer retopologías manuales con 3ds Max, Blender y *ZBrush*
- ♦ Crear grupos de personas y objetos múltiples
- ♦ Utilizar predefinidos y mallas bases de humanos



Conoce las técnicas para crear obras sorprendentes con la disciplina que está en expansión y que juega un papel clave en la creación dentro de la industria del videojuego"

03

Dirección del curso

TECH ha seleccionado un cuadro docente de alto nivel compuesto por profesionales en activo, para garantizar un proceso de aprendizaje adecuado. Este equipo docente logrará transmitir al alumno todas las claves de la Escultura Digital de *Humanoids*, Pelo, Ropa y Animales, de modo que puedan integrarlas en su práctica laboral. Es así como este Experto Universitario, no solo dispone de una metodología de enseñanza innovadora y eficaz; sino, un profesorado altamente capacitado para ofrecer las respuestas que el estudiante necesita sobre esta compleja y apasionante carrera.



“

Con el acompañamiento de expertos perfeccionarás tus técnicas y adquirirás las necesarias para ser un profesional de la escultura digital”

Dirección



D. Sequeros Rodríguez, Salvador

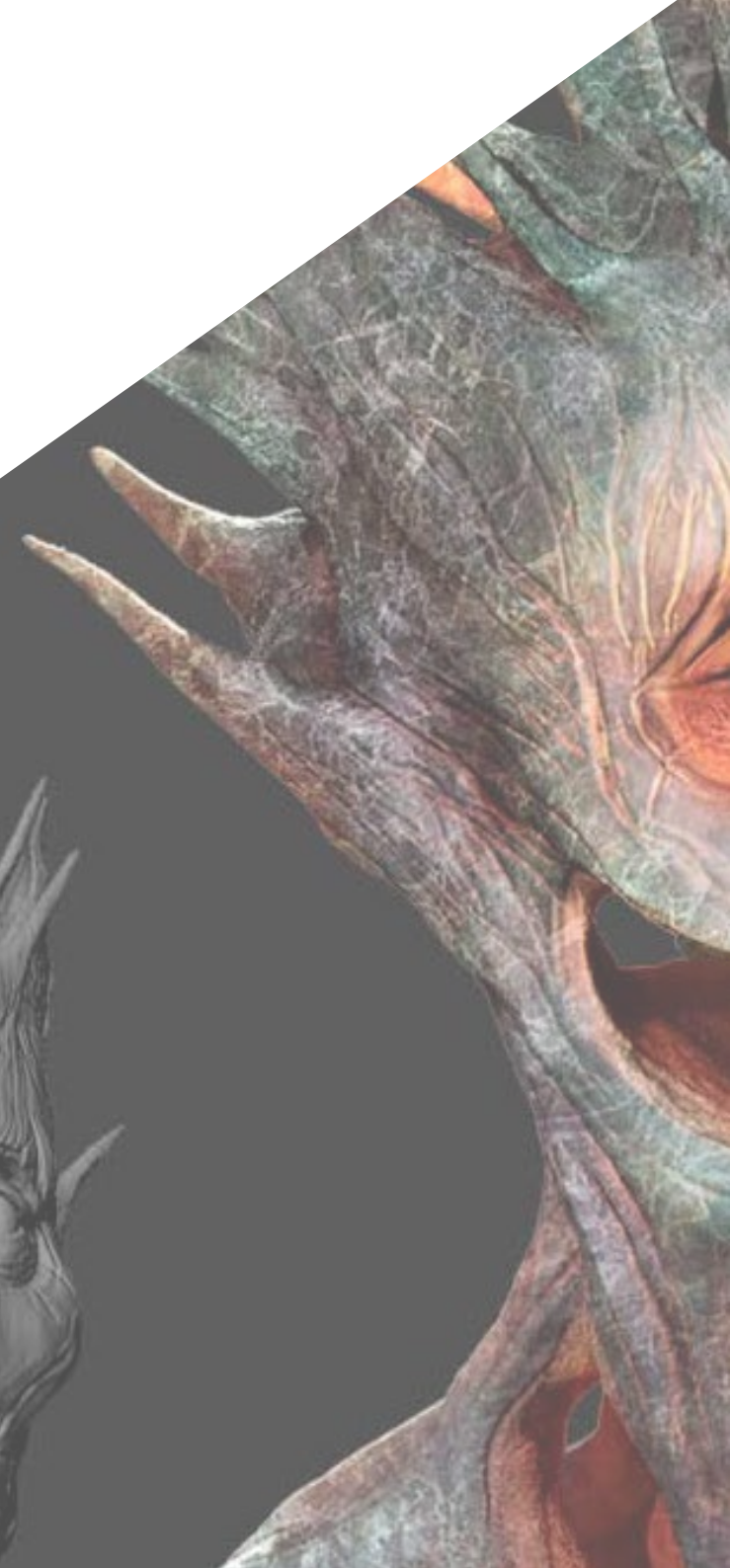
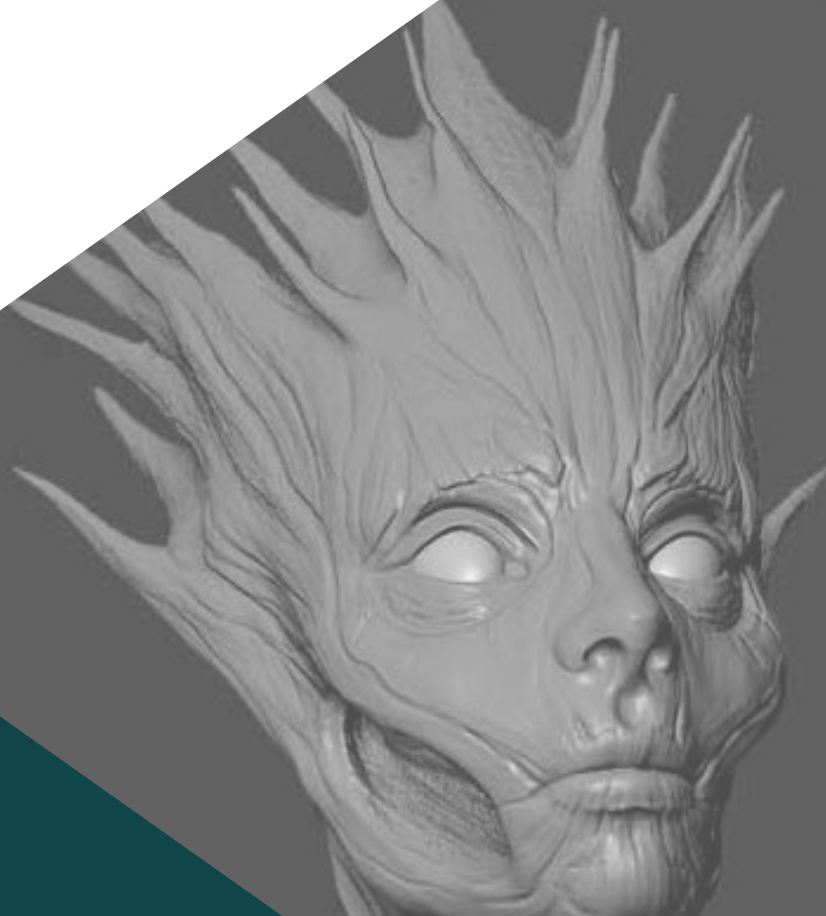
- Freelance modelador y generalista 2D/3D
- Concept art y modelados 3D para Slicecore. Chicago
- Videomapping y modelados Rodrigo Tamariz. Valladolid
- Profesor Ciclo Formativo de Grado Superior Animación 3D. Escuela Superior de Imagen y Sonido ESI SV. Valladolid
- Profesor Ciclo Formativo de Grado Superior GFGS Animación 3D. Instituto Europeo di Design IED. Madrid
- Modelados 3D para los falleros Vicente Martinez y Loren Fandos. Castellón
- Máster en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual. Universidad URJC. Madrid
- Licenciatura de Bellas Artes en la Universidad de Salamanca (especialidad Diseño y Escultura)



04

Estructura y contenido

Los contenidos de este Experto Universitario en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales ha sido distribuidos en 3 módulos especializados, mediante los cuales el profesional adquirirá las herramientas y conocimientos sobre: el texturizado, creación de máquinas y *humanoids*. Impartidos en una metodología de seis meses de capacitación *online* que le permitirán desempeñarse como diseñador con *software* 3D y dar forma a personajes y objetos digitalmente; modelándolos con el ordenador del mismo modo, que un escultor da forma a sus figuras con las manos.





“

*Abrirás tu visión de los estilos y géneros,
con el estudio de la evolución de conceptos
a través del tallado de formas y elementos
de texturizado en Substance Painter”*

Módulo 1. Texturizado para Escultura Digital

- 1.1. Texturizado
 - 1.1.1. Modificadores de texturas
 - 1.1.2. Sistemas *compact*
 - 1.1.3. *Slate* jerarquía de nodos
- 1.2. Materiales
 - 1.2.1. ID
 - 1.2.2. PBR fotorrealistas
 - 1.2.3. No fotorrealistas. *Cartoon*
- 1.3. Texturas PBR
 - 1.3.1. Texturas procedurales
 - 1.3.2. Mapas de color, albedo y *diffuse*
 - 1.3.3. Opacidad y especular
- 1.4. Mejoras de malla
 - 1.4.1. Mapa de normales
 - 1.4.2. Mapa de desplazamiento
 - 1.4.3. *Vector maps*
- 1.5. Gestores de texturas
 - 1.5.1. Photoshop
 - 1.5.2. Materialize y sistemas online
 - 1.5.3. Escaneado de texturas
- 1.6. UVW y *baking*
 - 1.6.1. *Baked* de texturas *hard surface*
 - 1.6.2. *Baked* de texturas orgánicas
 - 1.6.3. Uniones de *baking*
- 1.7. Exportaciones e importaciones
 - 1.7.1. Formatos de texturas
 - 1.7.2. Fbx, obj y stl
 - 1.7.3. Subdivisión vs. Dinamesh
- 1.8. Pintados de mallas
 - 1.8.1. *Viewport Canvas*
 - 1.8.2. *Polypaint*
 - 1.8.3. *Spotlight*

- 1.9. Substance Painter
 - 1.9.1. *ZBrush* con Substance Painter
 - 1.9.2. Mapas de texturas *low poly* con detalle *high poly*
 - 1.9.3. Tratamientos de materiales
- 1.10. Substance Painter avanzado
 - 1.10.1. Efectos realistas
 - 1.10.2. Mejorar los *baked*
 - 1.10.3. Materiales SSS, piel humana

Módulo 2. Creación de máquinas

- 2.1. Robots
 - 2.1.1. Funcionalidad
 - 2.1.2. *Character*
 - 2.1.3. Motricidad en su estructura
- 2.2. Robot despiece
 - 2.2.1. Pinceles IMM y Chisel
 - 2.2.2. Insert Mesh y Nanomesh
 - 2.2.3. Zmodeler en *ZBrush*
- 2.3. Cyborg
 - 2.3.1. Seccionados mediante máscaras
 - 2.3.2. *Trim Adaptive* y *Dynamic*
 - 2.3.3. Mecanización
- 2.4. Naves y aviones
 - 2.4.1. Aerodinámica y suavizados
 - 2.4.2. Textura de superficie
 - 2.4.3. Limpieza de la malla poligonal y detalles
- 2.5. Vehículos terrestres
 - 2.5.1. Topología de vehículos
 - 2.5.2. Modelando para animación
 - 2.5.3. Orugas

- 2.6. Paso del tiempo
 - 2.6.1. Modelos creíbles
 - 2.6.2. Materiales en el tiempo
 - 2.6.3. Oxidaciones
- 2.7. Accidentes
 - 2.7.1. Choques
 - 2.7.2. Fragmentaciones de objetos
 - 2.7.3. Pinceles de destrucción
- 2.8. Adaptaciones y evolución
 - 2.8.1. Biomímesis
 - 2.8.2. *Sci-fi*, Distopía, ucronías y utopías
 - 2.8.3. *Cartoon*
- 2.9. *Render Hardsurface* realistas
 - 2.9.1. Escena de estudio
 - 2.9.2. Luces
 - 2.9.3. Cámara física
- 2.10. *Render Hardsurface* NPR
 - 2.10.1. *Wireframe*
 - 2.10.2. *Cartoon Shader*
 - 2.10.3. Ilustración

Módulo 3. *Humanoid*

- 3.1. Anatomía humana para modelado
 - 3.1.1. Canon de proporciones
 - 3.1.2. Evolución y funcionalidad
 - 3.1.3. Músculos superficiales y movilidad
- 3.2. Topología inferior del cuerpo
 - 3.2.1. Tronco
 - 3.2.2. Piernas
 - 3.2.3. Pies

- 3.3. Topología superior del cuerpo
 - 3.3.1. Brazos y manos
 - 3.3.2. Cuello
 - 3.3.3. Cabeza y cara e interior boca
- 3.4. Personajes caracterizados y estilizados
 - 3.4.1. Detallado con modelado orgánico
 - 3.4.2. Caracterización de las anatomías
 - 3.4.3. Estilización
- 3.5. Expresiones
 - 3.5.1. Animaciones faciales y *layer*
 - 3.5.2. *Morpher*
 - 3.5.3. Animación por texturas
- 3.6. Posados
 - 3.6.1. Psicología del personaje y relajación
 - 3.6.2. *Rig* con *Zpheras*
 - 3.6.3. Posados con motion capture
- 3.7. Caracterizaciones
 - 3.7.1. Tatuajes
 - 3.7.2. Cicatrices
 - 3.7.3. Arrugas, pecas y manchas
- 3.8. Retopología manual
 - 3.8.1. En 3ds Max
 - 3.8.2. Blender
 - 3.8.3. *ZBrush* y proyecciones
- 3.9. Predefinidos
 - 3.9.1. Fuse
 - 3.9.2. Vroid
 - 3.9.3. MetaHuman
- 3.10. Multitudes y espacios repetitivos
 - 3.10.1. Scatter
 - 3.10.2. Proxys
 - 3.10.3. Grupos de objetos

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 Experto Universitario en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropas y Animales garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un 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 Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropas y Animales** 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 Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropas y Animales**

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

Duración: **6 meses**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Experto Universitario
Escultura Digital de
Humanoids, Pelo,
Ropa y Animales

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

Experto Universitario

Escultura Digital de Humanoids,
Pelo, Ropa y Animales

