

Experto Universitario Modelado 3D Humano





Experto Universitario Modelado 3D Humano

- » 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-modelado-3d-humano

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

La anatomía humana es compleja y siempre ha representado un reto para los grandes artistas de cualquier época. Pero, en el modelado 3D la apuesta es mayor, ya que muchas veces se puede abusar y romper las reglas de proporción. Por tanto, los desarrolladores y programadores no solo deben especializarse en el uso y manejo de las herramientas, también deben poseer un conocimiento sólido sobre la fisiología humana y su interacción con el entorno. De esta forma, y teniendo en cuenta las necesidades de los profesionales en esta área, se ha diseñado este programa online, el cual se convertirá en el punto de partida de los estudiantes que deseen dedicarse a diseñar personajes humanos para videojuegos.





“

Conociendo las proporciones del cuerpo humano, serás capaz de crear personajes de videojuegos realistas”

El saber modelar personajes humanos en 3D es fundamental para los programadores dedicados al mundo de los videojuegos. Esto requiere saber cuáles son los movimientos y poses que realiza una persona frente a determinada situación (blandir una espada, correr, saltar, etc.) y cómo inciden las luces y sombras en cada caso. Además, se le añade un componente más: la representatividad del personaje. No es lo mismo crear un individuo desde cero, que recrearlo a partir de un actor en concreto.

Por todo esto, las grandes empresas se han vuelto tan selectivas al momento de encontrar al programador adecuado. Ya que deber ser capaz de demostrar todo lo expuesto anteriormente, además, poseer las habilidades necesarias para trabajar con los distintos softwares, como Maya o Mari.

En consecuencia, este Experto Universitario se ha elaborado para cumplir con las necesidades de los estudiantes que desean especializarse en el modelado de figura humana. Diferenciándose del resto, al permitir una titulación directa (sin trabajo final) y una modalidad online, rompiendo con las barreras geográficas, accediendo a los contenidos desde cualquier parte del mundo y en el horario que se desee.

En definitiva, una titulación que ayudará a los estudiantes a mejorar su presencia en la profesión. Igualmente, les permitirá comenzar un nuevo camino laboral, centrando sus esfuerzos en incursionar de manera independiente. Adicionalmente, el alumnado disfrutará de la oportunidad de participar en *Masterclasses* únicas, concebidas por un renombrado experto internacional en la disciplina del Modelado 3D. Así, esta iniciativa se ha gestado con el propósito de enriquecer la capacitación de los egresados, mediante el acceso a materiales de primera categoría y contenido de excelencia.

Este **Experto Universitario en Modelado 3D Humano** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en el modelado 3D
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, 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



¡No dejes escapar esta ocasión excepcional! Obtendrás acceso a un conjunto exclusivo de Masterclasses adicionales, dirigidas por un distinguido especialista de renombre internacional en Modelado 3D”

“

Modelar la figura humana es un trabajo complejo, pero en TECH conocerás los secretos de los grandes profesionales para lograrlo”

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.

Con cada caso práctico presentado en el Experto Universitario, te acercarás un paso más a tu meta: modelar personajes en 3D.

Imagina trabajar de lo que amas y de manera independiente. Con este programa podrás lograrlo en pocas semanas.



02 Objetivos

Este Experto Universitario cuenta con una serie de objetivos que ayudará a los estudiantes a alcanzar sus metas profesionales. En este sentido, se le proporcionará un conocimiento actualizado para dominar los softwares de modelado 3D empleados por los grandes de la industria. Gracias a esto, el alumno podrá demostrar sus destrezas para recrear una figura humana y crecer cualquier personaje siguiendo los lineamientos del equipo creativo.





“

Es un reto, pero no es imposible. Matricúlate ahora para dominar las diferentes técnicas de esculpido profesional”



Objetivos generales

- ♦ Ampliar los conocimientos en anatomía humana y animal a fin de desarrollar criaturas hiperrealistas
- ♦ Dominar la retopología, UV's y texturizado para perfeccionar los modelos creados
- ♦ Crear un flujo de trabajo óptimo y dinámico para trabajar de manera más eficiente el modelado 3D
- ♦ Tener las aptitudes y conocimientos más demandados en la industria 3D para poder optar a los mejores puestos de trabajo



¿Quieres modelar personajes para Capcom, Blizzard o Konami? Aprende nuevas destrezas y logra tus objetivos”





Objetivos específicos

Módulo 1. Anatomía

- ♦ Investigar la anatomía humana tanto masculina como femenina
- ♦ Desarrollar el cuerpo humano de alto detalle
- ♦ Esculpir un rostro de forma hiperrealista

Módulo 2. Retopología y Maya Modeling

- ♦ Dominar las diferentes técnicas de esculpido profesional
- ♦ Crear una retopología avanzada de cuerpo entero y rostro en Maya
- ♦ Profundizar en cómo aplicar detalles mediante alphas y pinceles en ZBrush

Módulo 3. UV's y texturizado con Allegorithmic Substance Painter y Mari

- ♦ Estudiar la forma más óptima de UV's en Maya y los sistemas de UDIM
- ♦ Desarrollar los conocimientos para texturizar en Substance Painter dirigido a videojuegos
- ♦ Conocer los conocimientos para texturizar en Mari para modelos hiperrealistas
- ♦ Aprender a crear texturas XYZ y mapas de *Displacement* sobre nuestros modelos
- ♦ Ahondar en la importación de nuestras texturas en Maya

03

Dirección del curso

La experiencia de los docentes del Experto Universitario permitirá a los estudiantes alcanzar la máxima capacitación. Este cuadro de especialistas a trabajar activamente en el desarrollo y modelado de personajes de videojuegos, por lo que conocen los pormenores y secretos de la industria para tomar una figura geométrica básica y convertirla en Tidus, Kratos, Link o cualquier personaje nuevo.



“

Modelar personajes de la nada no será tan complicado cuando conozcas la visión y metodología de este cuadro docente”

Director Invitado Internacional

Joshua Singh es un destacado profesional con más de 20 años de experiencia en la industria de los **videojuegos**, reconocido internacionalmente por sus habilidades en **dirección de arte y desarrollo visual**. Con una sólida capacitación en **software** como **Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter** y **Adobe Photoshop**, ha dejado una huella significativa en el campo del **diseño de juegos**. Además, su experiencia abarca el **desarrollo visual** tanto en **2D** como en **3D**, y se distingue por su capacidad para resolver problemas de manera colaborativa y reflexiva en **entornos de producción**.

Asimismo, como **Director de Arte** en **Marvel Entertainment**, ha colaborado y guiado a equipos de élite de artistas, garantizando que las obras cumplan con los estándares de calidad requeridos. También se ha desempeñado como **Artista de Personajes Principales** en **Proletariat Inc.**, donde ha creado un ambiente seguro para su equipo y ha sido responsable de todos los activos de personajes en **videojuegos**.

Con una destacada trayectoria, que incluye **roles de liderazgo** en empresas como **Wildlife Studios** y **Wavedash Games**, Joshua Singh ha sido un defensor del **desarrollo artístico** y un mentor para muchos en la industria. Sin olvidar su paso por grandes y reconocidas compañías, como **Blizzard Entertainment** y **Riot Games**, en las que ha trabajado como **Artista de Personajes Sénior**. Y, entre sus proyectos más relevantes, sobresale su participación en **videojuegos** de enorme éxito, entre ellos *Marvel's Spider-Man 2*, *League of Legends* y *Overwatch*.

Así, su habilidad para unificar la visión de **Producto, Ingeniería y Arte** ha sido fundamental para el éxito de numerosos proyectos. Más allá de su trabajo en la industria, ha compartido su experiencia como instructor en la prestigiosa **Gnomon School of VFX** y ha sido presentador en eventos de renombre como el **Tribeca Games Festival** y la **Cumbre ZBrush**.



D. Singh, Joshua

- Director de Arte en Marvel Entertainment, California, Estados Unidos
- Artista de Personajes Principales en Proletariat Inc.
- Director de Arte en Wildlife Studios
- Director de Arte en Wavedash Games
- Artista de Personajes Sénior en Riot Games
- Artista de Personajes Sénior en Blizzard Entertainment
- Artista en Iron Lore Entertainment
- Artista 3D en Sensory Sweep Studios
- Artista Sénior en Wahoo Studios/Ninja Bee
- Estudios Generales por la Universidad Estatal de Dixie
- Título en Diseño Gráfico por el Colegio Técnico Eagle Gate



*Gracias a TECH podrás
aprender con los mejores
profesionales del mundo"*

Dirección



Dña. Gómez Sanz, Carla

- ♦ Generalista 3D en Blue Pixel 3D
- ♦ Concept Artist, Modelador 3D, *Shading* en Timeless Games Inc.
- ♦ Colaboración con multinacional de consultoría para el diseño de viñetas y animación para propuestas comerciales
- ♦ Técnico Superior en Animación3D, videojuegos y entornos interactivos en CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
- ♦ Máster y Bachelor Degree en Arte3D, Animación y Efectos visuales para videojuegos y cine en CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido



04

Estructura y contenido

Este Experto Universitario en Modelado 3D Humano cuenta con un programa dividido en tres módulos. El primero de ello, presentará una introducción básica a la anatomía humana, conocimiento imprescindible para cualquier programador experto en modelado. Luego, ya se podrá dar paso al esculpido profesional y las herramientas digitales empleadas para lograr texturas. Por último, al finalizar el programa, el estudiante tendrá las armas para enfrentarse, por cuenta propia, a cualquier proyecto internacional que requiera sus servicios.





“

*¿No tienes conocimientos sobre anatomía?
¿Quieres saber la proporción correcta de un
cuerpo humano? Has llegado al programa
correcto”*

Módulo 1. Anatomía

- 1.1. Masas esqueléticas generales y proporciones
 - 1.1.1. Los huesos
 - 1.1.2. El rostro humano
 - 1.1.3. Cánones anatómicos
- 1.2. Diferencias anatómicas entre géneros y tamaños
 - 1.2.1. Formas aplicadas a personajes
 - 1.2.2. Curvas y rectas
 - 1.2.3. Comportamientos, huesos, músculos y piel
- 1.3. La cabeza
 - 1.3.1. El cráneo
 - 1.3.2. Músculos de la cabeza
 - 1.3.3. Capas: piel, hueso y músculo. Expresiones faciales
- 1.4. El torso
 - 1.4.1. Musculatura del torso
 - 1.4.2. Eje central del cuerpo
 - 1.4.3. Diferentes torsos
- 1.5. Los brazos
 - 1.5.1. Articulaciones: hombro, codo y muñeca
 - 1.5.2. Comportamiento de los músculos del brazo
 - 1.5.3. Detalle de la piel
- 1.6. Esculpido de la mano
 - 1.6.1. Huesos de la mano
 - 1.6.2. Músculos y tendones de la mano
 - 1.6.3. Piel y arrugas de las manos
- 1.7. Esculpido de la pierna
 - 1.7.1. Articulaciones: cadera, rodilla y tobillo
 - 1.7.2. Músculos de la pierna
 - 1.7.3. Detalle de la piel
- 1.8. Los pies
 - 1.8.1. Construcción de huesos para el pie
 - 1.8.2. Músculos y tendones del pie
 - 1.8.3. Piel y arrugas de los pies

- 1.9. Composición de la figura humana entera
 - 1.9.1. Creación completa de una base humana
 - 1.9.2. Unión de articulaciones y músculos
 - 1.9.3. Composición de piel, poros y arrugas
- 1.10. Modelo humano completo
 - 1.10.1. Pulido del modelo
 - 1.10.2. Hiper detalle de la piel
 - 1.10.3. Composición

Módulo 2. Retopología y Maya Modeling

- 2.1. Retopología facial avanzada
 - 2.1.1. Importación a Maya y el uso del Quad Draw
 - 2.1.2. Retopología del rostro humano
 - 2.1.3. *Loops*
- 2.2. Retopología del cuerpo humano
 - 2.2.1. Creación de *Loops* en las articulaciones
 - 2.2.2. Ngons y Tris y cuándo usarlos
 - 2.2.3. Refinamiento de topología
- 2.3. Retopología de manos y pies
 - 2.3.1. Movimiento de las articulaciones pequeñas
 - 2.3.2. *Loops* y *Support Edges* para mejorar la Base mesh de pies y manos
 - 2.3.3. Diferencia de *Loops* para distintas manos y pies
- 2.4. Diferencias entre Maya Modeling vs. ZBrush *Sculpting*
 - 2.4.1. Diferentes workflow para modelar
 - 2.4.2. Modelo base *Low Poly*
 - 2.4.3. Modelo *High Poly*
- 2.5. Creación de modelo humano desde 0 en Maya
 - 2.5.1. Modelo humano empezando desde la cadera
 - 2.5.2. Forma base general
 - 2.5.3. Manos y pies y su topología

- 2.6. Transformación de modelo *Low Poly* en *High Poly*
 - 2.6.1. ZBrush
 - 2.6.2. *High Poly*: diferencias entre *Divide* y *Dynamesh*
 - 2.6.3. Forma de esculpir: alternación entre *Low Poly* y *High Poly*
- 2.7. Aplicación de detalles en ZBrush: poros, capilares, etc.
 - 2.7.1. Alphas y diferentes pinceles
 - 2.7.2. Detalle: pincel *Dam-standard*
 - 2.7.3. Proyecciones y superficies en ZBrush
- 2.8. Creación avanzada para los ojos en Maya
 - 2.8.1. Creación de las esferas: esclera, córnea e iris
 - 2.8.2. Herramienta *lattice*
 - 2.8.3. Mapa de desplazamiento desde ZBrush
- 2.9. Uso de deformadores en Maya
 - 2.9.1. Deformadores de Maya
 - 2.9.2. Movimiento de la topología: *Polish*
 - 2.9.3. Pulido de la Maya final
- 2.10. Creación de UV's definitivas y aplicación del mapa de desplazamiento
 - 2.10.1. UV's del personaje e importancia de tamaños
 - 2.10.2. Texturizado
 - 2.10.3. Mapa de desplazamiento

Módulo 3. UV's y texturizado con Allegorithmic Substance Painter y Mari

- 3.1. Creación de UV's de alto nivel en Maya
 - 3.1.1. UV's faciales
 - 3.1.2. Creación y layout
 - 3.1.3. Advanced UV's
- 3.2. Preparación de UV's para sistemas UDIM's enfocados a modelos de grandes producciones
 - 3.2.1. UDIM's
 - 3.2.2. UDIM's en Maya
 - 3.2.3. Texturas en 4K
- 3.3. Texturas XYZ: ¿Qué son y cómo usarlas?
 - 3.3.1. XYZ. Hiperrealismo
 - 3.3.2. *MultiChannel Maps*
 - 3.3.3. *Texture Maps*
- 3.4. Texturizado: videojuegos y cine
 - 3.4.1. Substance Painter
 - 3.4.2. Mari
 - 3.4.3. Tipos de texturizado
- 3.5. Texturizado en Substance Painter destinado a videojuegos
 - 3.5.1. Bakear desde *High* a *Low Poly*
 - 3.5.2. Texturas PBR y su importancia
 - 3.5.3. ZBrush con Substance Painter
- 3.6. Finalizar nuestras texturas de Substance Painter
 - 3.6.1. *Scattering*, *Translucency*
 - 3.6.2. Texturizado de modelos
 - 3.6.3. Cicatrices, pecas, tatuajes, pinturas o maquillaje
- 3.7. Texturizado facial hiperrealista con texturas XYZ y mapas de color
 - 3.7.1. Texturas XYZ en ZBrush
 - 3.7.2. *Wrap*
 - 3.7.3. Corrección de errores
- 3.8. Texturizado facial hiperrealista con texturas XYZ y mapas de color
 - 3.8.1. Interfaz de Mari
 - 3.8.2. Texturización en Mari
 - 3.8.3. Proyección de texturas de piel
- 3.9. Detalle avanzado de Mapas de *Displacements* en ZBrush y Mari
 - 3.9.1. Pintado de texturas
 - 3.9.2. *Displacement* para hiperrealismo
 - 3.9.3. Creación de *Layers*
- 3.10. *Shading* e implementación de las texturas en Maya
 - 3.10.1. *Shaders* de la piel en Arnold
 - 3.10.2. Ojo hiperrealista
 - 3.10.3. Retoques y consejos

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.

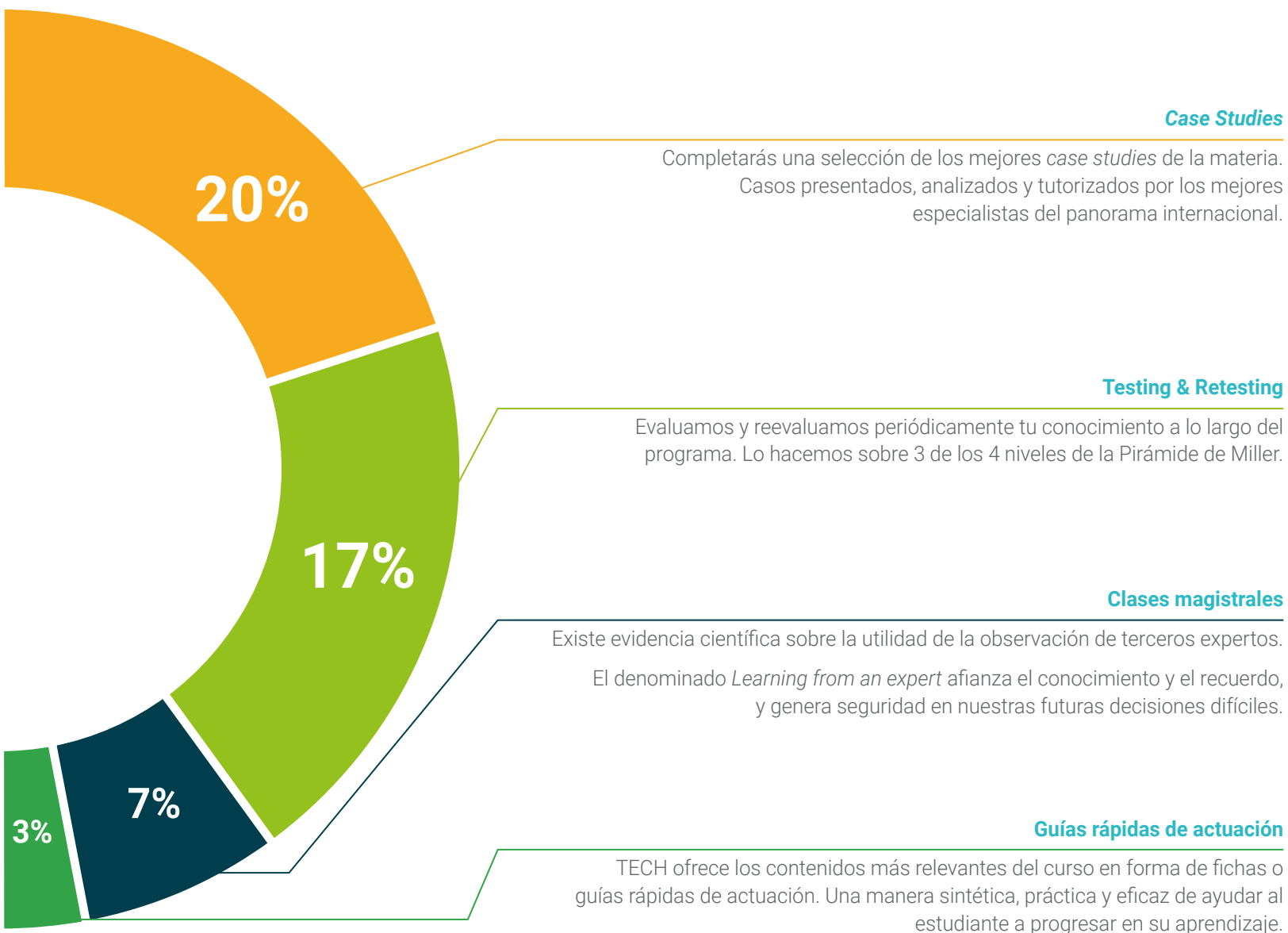
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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 Modelado 3D Humano 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 Modelado 3D Humano** 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 Modelado 3D Humano**

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 Modelado 3D Humano

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

Experto Universitario Modelado 3D Humano

