

Experto Universitario

Arte 3D para Videojuegos





Experto Universitario Arte 3D para Videojuegos

- » 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-arte-3d-videojuegos



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 18

05

Titulación

pág. 28

01 Presentación

Con la llegada de las consolas de última generación, el modelado 3D se convirtió en una disciplina fundamental. Así, no se concibe ningún gran nuevo título sin un departamento de arte 3D de alto nivel. Sin embargo, no abundan los profesionales especializados en esta área, por lo que las grandes empresas de la industria buscan personal con talento que pueda ayudarlas a alcanzar sus objetivos. Por esa razón, esta titulación ofrece a sus alumnos los conocimientos y competencias necesarias para convertirse en expertos en arte 3D aplicado a videojuegos, de forma que puedan acceder a algún puesto valioso en una compañía del sector.



“

El arte 3D es fundamental en el desarrollo de videojuegos: especialízate y alcanza el éxito en alguna de las grandes empresas de la industria”

De las últimas innovaciones que se han establecido en la industria del videojuego, una de las más importantes es la integración absoluta del arte 3D en la disciplina. Aunque ya lleva años siendo un elemento de cierto peso, en la actualidad es absolutamente imprescindible, por lo que los profesionales especializados en esta materia son muy codiciados.

Por esa razón, este Experto Universitario en Arte 3D para Videojuegos es la respuesta para todos aquellos trabajadores de la industria y alumnos que deseen garantizarse un futuro en este sector, ya que ofrece todos los conocimientos necesarios para alcanzar el éxito.

Así, a lo largo de esta titulación los alumnos podrán aprenderlo todo sobre arte 3D, modelado, diseño y gráficos de computador, por lo que recibirán una educación completa, profunda, integral y totalmente dirigida a los videojuegos, lo que les garantizará el acceso a grandes empresas de la industria. Por tanto, este programa 100% online y que se adapta a las diferentes circunstancias de sus estudiantes, es la respuesta para todos aquellos que busquen trabajar en este sector y aun no sepan cómo lograrlo.

Este **Experto Universitario en Arte 3D para Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- » El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en arte 3D aplicado a videojuegos
- » 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



*Serás un experto imprescindible
para tu empresa”*

“

Tienes talento y cuentas con muchas ideas: matricúlate y alcanza el éxito en la industria del videojuego”

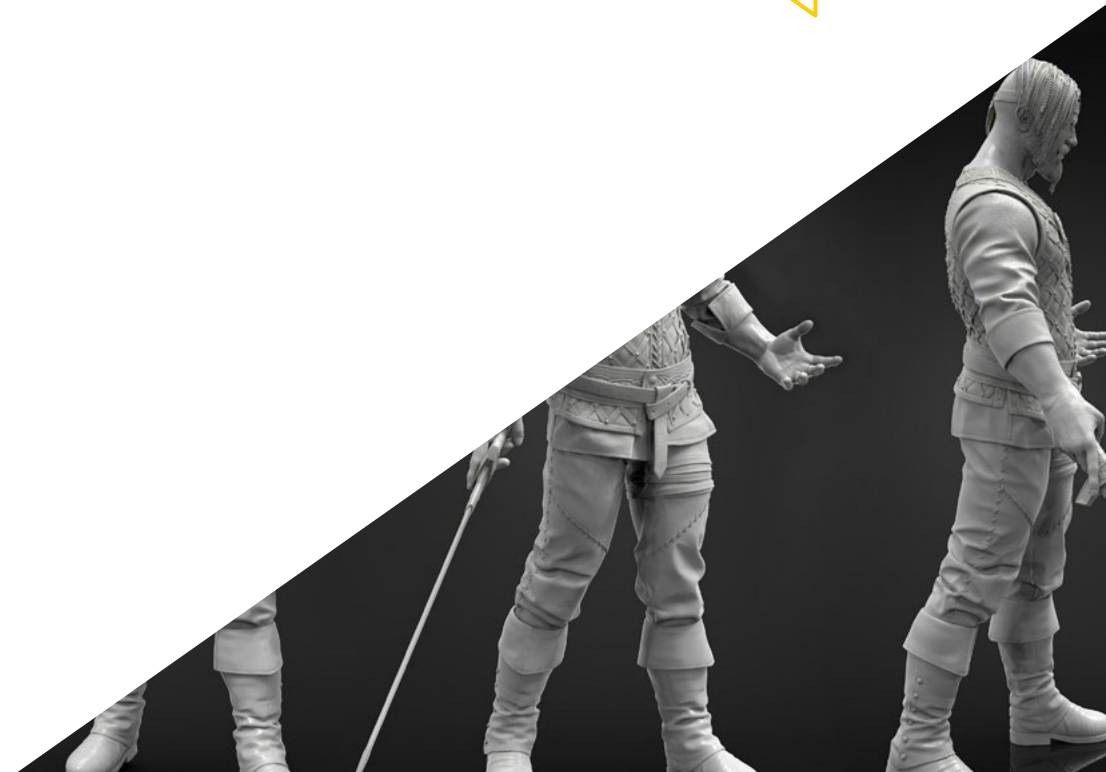
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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 vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

Las mejores compañías de videojuegos te están esperando.

El Arte 3D para Videojuegos es una disciplina compleja y apasionante: no esperes más y realiza esta titulación.



02

Objetivos

El objetivo principal de este Experto Universitario en Arte 3D para Videojuegos es ofrecer a sus alumnos los mejores conocimientos en esta disciplina para que puedan estar en posición de acceder a puestos en el departamento de arte 3D en las mejores compañías de la industria. De esta forma, los estudiantes saben que realizar esta titulación con TECH es la clave del éxito y sus carreras despegarán rápidamente una vez la finalicen.



“

*Alcanza todos tus objetivos gracias
a este Experto Universitario”*



Objetivos generales

- » Observar la importancia de los gráficos de computador
- » Conocer las diferentes opciones existentes a la hora de crear este tipo de gráficos
- » Aprender a integrar estos gráficos en videojuegos
- » Dominar el software de creación de gráficos de computador
- » Introducir al 3D en videojuegos y su relevancia en la industria
- » Aprender el uso eficiente de las principales herramientas de modelado 3D: Maya, Blender y Zbrush
- » Capacitar en el texturizado 3D con programas como *Substance Designer*, *Substance Painter* y *Substance Alchemist*
- » Comprender las diferentes técnicas de renderizado y cómo usarlas de una forma óptima



*Llegarás lejos gracias
a esta titulación"*





Objetivos específicos

Módulo 1. Arte 3D

- » Modelar y a texturizar los objetos y personajes en 3D
- » Conocer la interfaz del programa 3D Studio Max y Mudbox para modelar los objetos y los personajes
- » Entender la teoría del modelado en 3D
- » Saber extraer las texturas
- » Conocer el funcionamiento de las cámaras en 3D

Módulo 2. Diseño 3D

- » Analizar la historia del 3D en las computadoras y cómo se implementó en los videojuegos
- » Ahondar en la filosofía de los diferentes programas de modelado y los proyectos que se pueden llevar a cabo con ellos
- » Diferenciar el software de texturizado 3D y en qué circunstancias usar cada uno
- » Conocer a fondo todas las técnicas de renderizado y los distintos procesos con los que optimizarlas

Módulo 3. Gráficos de computador

- » Establecer las especificaciones técnicas de las bibliotecas gráficas más utilizadas en la creación de imágenes sintéticas
- » Entender los principios básicos de la generación de imágenes 2D y 3D
- » Asimilar los métodos en la creación de imágenes
- » Aplicar las técnicas de visualización, animación, simulación e interacción en modelos

03

Estructura y contenido

Este Experto Universitario en Arte 3D para Videojuegos ofrece a sus alumnos los mejores contenidos para que puedan aplicarlos, más tarde, en sus carreras profesionales. Por esa razón, se han diseñado con un enfoque eminentemente práctico, de forma que los estudiantes estén totalmente preparados para afrontar todo tipo de retos en el ámbito del diseño 3D, cuestión delicada y compleja a la que las empresas de la industria prestan una atención especial.



“

*No encontrarás mejores contenidos
en arte 3D aplicado a videojuegos”*

Módulo 1. Arte 3D

- 1.1. El arte avanzado
 - 1.1.1. Del *Concept Art* al 3D
 - 1.1.2. Principios del modelo 3D
 - 1.1.3. Tipos de modelado: orgánico / inorgánico
- 1.2. Interfaz 3D Max
 - 1.2.1. Software 3D Max
 - 1.2.2. Interfaz básica
 - 1.2.3. Organización escenas
- 1.3. Modelado inorgánico
 - 1.3.1. Modelado con primitivas y deformadores
 - 1.3.2. Modelado con polígonos editables
 - 1.3.3. Modelado con *Graphite*
- 1.4. Modelado orgánico
 - 1.4.1. Modelado de personaje I
 - 1.4.2. Modelado de personaje II
 - 1.4.3. Modelado de personaje III
- 1.5. Creación de UVs
 - 1.5.1. Materiales y mapas básicos
 - 1.5.2. *Unwrapping* y proyecciones de texturas
 - 1.5.3. Retopología
- 1.6. 3D avanzado
 - 1.6.1. Creación de atlas de texturas
 - 1.6.2. Jerarquías y creación de huesos
 - 1.6.3. Aplicación de un esqueleto
- 1.7. Sistemas de animación
 - 1.7.1. Bipet
 - 1.7.2. CAT
 - 1.7.3. Rigging propio
- 1.8. Rigging facial
 - 1.8.1. Expresiones
 - 1.8.2. Restricciones
 - 1.8.3. Controladores
- 1.9. Principios de la animación
 - 1.9.1. Ciclos
 - 1.9.2. Librerías y uso de archivos de captura de movimiento MoCap
 - 1.9.3. *Motion Mixer*
- 1.10. Exportación a motores
 - 1.10.1. Exportación al Motor de Unity
 - 1.10.2. Exportación modelos
 - 1.10.3. Exportación animaciones

Módulo 2. Diseño 3D

- 2.1. 3D en videojuegos, ¿por qué es importante?
 - 2.1.1. Historia del 3D por computadora
 - 2.1.2. Implementación de 3D en videojuegos
 - 2.1.3. Técnicas para la optimización de 3D en videojuegos
 - 2.1.4. Interacción entre softwares gráficos y motores de videojuegos
- 2.2. Modelado 3D: Maya
 - 2.2.1. Filosofía de Maya
 - 2.2.2. Capacidades de Maya
 - 2.2.3. Proyectos realizados con Autodesk Maya
 - 2.2.4. Introducción a herramientas de modelado, rig, texturizado
- 2.3. Modelado 3D: Blender
 - 2.3.1. Filosofía de Blender
 - 2.3.2. Pasado, presente y futuro
 - 2.3.3. Proyectos realizados con Blender
 - 2.3.4. Blender Cloud
 - 2.3.5. Introducción a herramientas de modelado, rig, texturizado
- 2.4. Modelado 3D: Zbrush
 - 2.4.1. Filosofía de Zbrush
 - 2.4.2. Integración de Zbrush en un pipeline de producción
 - 2.4.3. Ventajas y desventajas frente a Blender
 - 2.4.4. Análisis de diseños realizados en ZBrush
- 2.5. Texturizado 3D: Substance Designer
 - 2.5.1. Introducción a *Substance Designer*
 - 2.5.2. Filosofía de *Substance Designer*
 - 2.5.3. *Substance Designer* en la producción de videojuegos
 - 2.5.4. Interacción *Substance Designer* y *Substance Painter*
- 2.6. Texturizado 3D: *Substance Painter*
 - 2.6.1. ¿Para qué se utiliza *Substance Painter*?
 - 2.6.2. *Substance Painter* y su estandarización
 - 2.6.3. *Substance Painter* en el texturizado estilizado
 - 2.6.4. *Substance Painter* en el texturizado realista
 - 2.6.5. Análisis de modelos texturizados
- 2.7. Texturizado 3D: *Substance Alchemist*
 - 2.7.1. ¿Qué es *Substance Alchemist*?
 - 2.7.2. Workflow de *Substance Alchemist*
 - 2.7.3. Alternativas a *Substance Alchemist*
 - 2.7.4. Ejemplos de proyectos
- 2.8. Renderizado: Mapeado de texturas y Baking
 - 2.8.1. Introducción al mapeado de texturas
 - 2.8.2. Mapeado de UVs
 - 2.8.3. Optimización de UVs
 - 2.8.4. UDIMs
 - 2.8.5. Integración con softwares de texturizado
- 2.9. Renderizado: iluminación avanzada
 - 2.9.1. Técnicas de iluminación
 - 2.9.2. Balance de contrastes
 - 2.9.3. Balance de color
 - 2.9.4. Iluminación en videojuegos
 - 2.9.5. Optimización de recursos
 - 2.9.6. Iluminación prerrenderizada vs. Iluminación en tiempo real
- 2.10. Renderizado: escenas, *Render Layers* y *Passes*
 - 2.10.1. Uso de escenas
 - 2.10.2. Utilidad de los *Render Layers*
 - 2.10.3. Utilidad de los *Passes*
 - 2.10.4. Integración de *Passes* en *Photoshop*

Módulo 3. Gráficos de computador

- 3.1. Visión general de los gráficos por computadora
 - 3.1.1. Aplicaciones y usos de los gráficos por computadora
 - 3.1.2. Historia de los gráficos por computadora
 - 3.1.3. Algoritmos básicos para gráficos 2D
 - 3.1.4. Transformaciones 3D. Proyecciones y perspectivas
- 3.2. Bases matemáticas y físicas para simulaciones y texturas
 - 3.2.1. *Light Rays*
 - 3.2.2. Absorción y *Scattering*
 - 3.2.3. Reflexión especular y difusa
 - 3.2.4. Color
 - 3.2.5. Color BRDF
 - 3.2.6. Conservación de energía y efecto Fresnel F0
 - 3.2.7. Características clave del PBR
- 3.3. Representación de imagen: naturaleza y formato
 - 3.3.1. Presentación: fundamentos teóricos
 - 3.3.2. Tamaño de la imagen digital: resolución y color
 - 3.3.3. Formatos de imagen sin compresión
 - 3.3.4. Formatos de imagen con compresión
 - 3.3.5. Espacios de color
 - 3.3.6. Niveles y curvas
- 3.4. Representación de imagen: texturas
 - 3.4.1. Texturas procedurales
 - 3.4.2. Quixel Megascans: escaneado de texturas
 - 3.4.2. *Baking* de texturas
 - 3.4.3. Mapa de normales y desplazamiento
 - 3.4.4. Mapa de albedo, metálico y de rugosidad
- 3.5. Renderizado de escenas: visualización e iluminación
 - 3.5.1. Dirección de la luz
 - 3.5.2. Contraste
 - 3.5.3. Saturación
 - 3.5.4. Color
 - 3.5.5. Luz directa e indirecta
 - 3.5.6. Luz dura y luz suave
 - 3.5.7. Importancia de las sombras: normas básicas y tipos
- 3.6. Evolución y rendimiento de hardware de renderizado
 - 3.6.1. Los años 70: la llegada del primer software de modelado y renderizado 3D
 - 3.6.2. Orientación a la arquitectura
 - 3.6.3. Los años 90: desarrollo de software 3D actual
 - 3.6.4. Impresoras 3D
 - 3.6.5. Equipo VR para visualización 3D
- 3.7. Análisis de softwares de gráficos 2D
 - 3.7.1. Adobe Photoshop
 - 3.7.2. Gimp
 - 3.7.3. Krita
 - 3.7.4. Inkscape
 - 3.7.5. Pyxel Edit
- 3.8. Análisis de softwares de modelado 3D
 - 3.8.1. Autodesk Maya
 - 3.8.2. Cinema 4D
 - 3.8.3. Blender
 - 3.8.4. Zbrush
 - 3.8.5. SketchUp
 - 3.8.6. Softwares de diseño CAD
- 3.9. Análisis de softwares de texturizado 3D
 - 3.9.1. Texturizado procedural en Maya
 - 3.9.2. Texturizado procedural en Blender
 - 3.9.3. *Baking*
 - 3.9.4. *Substance Painter* y *Substance Designer*
 - 3.9.5. *ArmorPaint*
- 3.10. Análisis de softwares de renderizado 3D
 - 3.10.1. Arnold
 - 3.10.2. Cycles
 - 3.10.3. Vray
 - 3.10.4. Iray
 - 3.10.5. Renderizado en tiempo real: Marmoset Toolbag



04

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

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

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

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

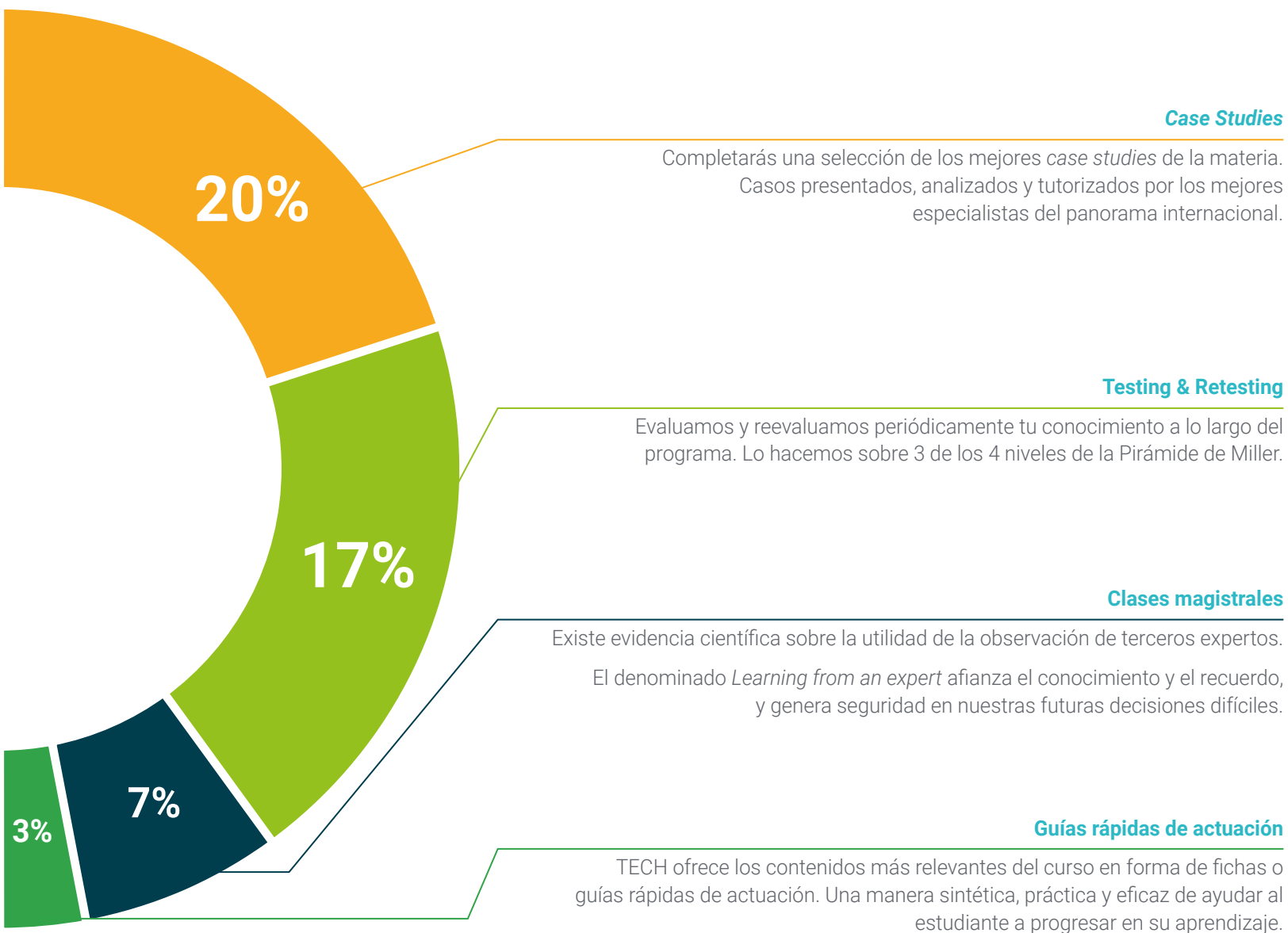
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





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.



05 Titulación

El Experto Universitario en Arte 3D para Videojuegos 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 Arte 3D para Videojuegos** 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 Arte 3D para Videojuegos**

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 Arte 3D para Videojuegos

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

Experto Universitario

Arte 3D para Videojuegos

