

Esperto Universitario

Creazione di Terreni e Ambienti Organici
attraverso la Scultura Digitale





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

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-creazione-terreni-ambienti-organici-attraverso-scultura-digitale

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

La modellazione 3D è una delle tecniche di calcolo grafico più diffuse negli ultimi anni grazie all'implementazione di stampanti, scanner tridimensionali e motori per videogiochi o fresature. Ciò ha dato impulso ad ampie opportunità nel campo del lavoro nel settore automobilistico, della moda, dell'architettura, della medicina, del cinema, dei videogiochi, della gioielleria e di una quantità incalcolabile di media. Padroneggiare le diverse tecniche scultoree più utilizzate nella modellazione attuale e integrarle tra loro, fornirà un bagaglio professionale eccellente per lo sviluppo di veri esperti. A questo proposito, questo programma educativo, di 6 mesi e completamente online, fornirà tutte le conoscenze necessarie per creare terreni e ambienti organici attraverso la scultura digitale, per incoraggiare la creatività o l'iperrealismo più sorprendente.



“

Gestirai tre grandi programmi del settore come ZBrush, Lumion e 3D Max, le cui conoscenze sono pienamente applicabili ad altri software grazie al linguaggio CGI”

Al fine di accedere al mondo creativo attuale con la quantità di strumenti esistenti, è ideale la scelta precisa di quelli più adatti ad ogni progetto, per il reale utilizzo e raggiungimento degli obiettivi desiderati. La professionalità è in aumento negli ambienti di lavoro più richiesti. In questo Esperto Universitario in Creazione di Terreni e Ambienti Organici attraverso la Scultura Digitale, il professionista comprenderà i diversi concetti artistici, di dettaglio fotorealistico e di affidabilità della scultura digitale.

Inoltre, utilizzerà le maschere e imparerà a creare opere attraverso la modellazione organica in *ZBrush*, un'elevata qualità dei dettagli che potrà integrare in un programma pionieristico di infoarchitettura come *Lumion*. Comprenderà l'uso della texture e della modellazione, nonché la generazione di mappe di texture PBR e materiali, generando opere funzionali per l'industria dei videogiochi, del cinema e della stampa 3D. Per non parlare di sistemi innovativi come la scultura in VR, la generazione di modelli attraverso fotografie o la modellazione all'interno di Unreal e Unity.

Il piano di studi di questa specializzazione include tecniche strutturali come *Edit Poly* la modellazione *Spline* tramite 3D Max, che si distinguono per l'affidabilità e l'economia delle risorse da implementare nel cinema, nei concetti architettonici, nell'arredamento o nel disegno 3D e *lettering*. Integrandolo con la parte più creativa e libera attraverso la modellazione organica.

Tutto ciò utilizzando l'innovativa metodologia di insegnamento 100% online di TECH Università Tecnologica, che consente allo studente di adattare la sua realtà e necessità attuale al processo di apprendimento, scegliendo il momento e il luogo migliori per studiare. Accompagnato da un personale docente di alto livello che utilizzerà numerose risorse didattiche multimediali come esercizi pratici, tecniche video, riassunti interattivi o master class che faciliteranno l'intero processo.

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

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



Grazie a questo programma sarai in grado di gestire le diverse tecniche di modellazione organica e i sistemi di frattali per la generazione di elementi della natura e del terreno"

“

Per chi studia e lavora allo stesso tempo, il sistema di istruzione online è la metodologia più adatta per raggiungere alti livelli di professionalità. Inizia il tuo percorso con TECH”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Se usi gli ambienti virtuali come spazio di creazione, questo programma ti fornirà gli strumenti per farlo come un vero professionista.

Impara a gestire il software Blender in modo avanzato grazie a questo Esperto Universitario e crea ambienti organici attraverso la scultura digitale.



02

Obiettivi

L'obiettivo principale di questa specializzazione è che lo studente possa padroneggiare le tecniche, gli strumenti e i processi coinvolti nella creazione di progetti che includono la realtà aumentata, nonché la Creazione di Terreni e Ambienti Organici attraverso la Scultura Digitale. Terminati i 3 moduli di studio lo studente possiederà tutte le competenze e le abilità necessarie per svolgere con successo il suo lavoro di modellatore nell'industria cinematografica, nell'infoarchitettura o nei videogiochi, nonché in quei settori che implementano la realtà virtuale nei loro processi.





“

Questo Esperto Universitario è rivolto a coloro che desiderano essere i migliori professionisti nel campo della progettazione 3D, dell'infoarchitettura, dell'Art Design, del Technical Artist; generalisti 3D, modellatori, testurizzatori, illuminatori e concept art”



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere il *Workflow* di lavoro del settore dell'animazione 3D, videogiochi e stampa 3D applicate alle ultime tendenze del mercato
- ◆ Imparare a gestire le tecniche e i programmi necessari da applicare nei processi di modellazione, testurizzazione, illuminazione e rendering in modo accurato
- ◆ Soddisfare le esigenze nella creazione di terreni e ambienti organici per videogiochi, cinema, stampa 3D, infoarchitettura, realtà aumentata e virtuale
- ◆ Realizzare finiture specializzate di *Hard Surface* e infoarchitettura
- ◆ Conoscere le attuali esigenze dell'industria cinematografica, dei videogiochi e dell'infoarchitettura per offrire grandi risultati

“

Grazie alle conoscenze acquisite in questo programma, sarai in grado di creare progetti interattivi attraverso tecniche di governance rapida e creazione di spazi in movimento, tra cui la realtà virtuale per integrare i lavori nei sistemi di visualizzazione attuali”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Texturing per la scultura digitale

- ◆ Utilizzare mappe di texture PBR e materiali
- ◆ Utilizzare i modificatori di texture
- ◆ Applicare software generatori di mappe
- ◆ Creare *baked* di texture
- ◆ Gestire la texture per migliorare la modellazione
- ◆ Utilizzare in modo complesso i sistemi di importazione ed esportazione tra i programmi
- ◆ Gestire in modo avanzato il Substance Painter

Modulo 2. Creazione di terreni e ambienti organici

- ◆ Conoscere le diverse tecniche di modellazione organica e sistemi di frattali per la generazione di elementi naturali e terreni, oltre all'implementazione dei nostri modelli e scansioni 3D
- ◆ Approfondire il sistema di creazione di vegetazione e come controllarlo in modo professionale in Unity e Unreal Engine
- ◆ Creare scene con esperienze immersive in VR

Modulo 3. Blender

- ◆ Utilizzare il software Blender in modo avanzato
- ◆ Eseguire il rendering sui motori di rendering Eevee e Cycles
- ◆ Approfondire i processi di lavoro all'interno del CGI
- ◆ Trasferire le conoscenze di *ZBrush* e 3D Max in Blender
- ◆ Trasmettere i processi di creazione di Blender a Maya e Cinema 4D

03

Direzione del corso

Al fine di garantire che il processo di apprendimento si sviluppi correttamente, TECH ha selezionato un personale docente specializzato che riuscirà a trasmettere allo studente tutte le chiavi per la Creazione di Terreni e Ambienti Organici attraverso la Scultura Digitale, in modo che possano integrarli nella loro pratica lavorativa. Questo Esperto Universitario non solo dispone di una metodologia di insegnamento innovativa ed efficace, ma di un personale docente altamente qualificato che fornisce le risposte di cui lo studente ha bisogno su questa disciplina complessa ed entusiasmante.



“

Un team di esperti che apportano conoscenze esclusive in un ambiente sicuro, dinamico e aggiornato per la specializzazione e l'aggiornamento dei nuovi professionisti”

Direzione



Dott. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Modellista freelance e generalista 2D/3D
- Concept art e modellazione 3D per Slicecore. Chicago
- Videomapping e modellazione Rodrigo Tamariz. Valladolid
- Professore del Corso di Specializzazione Superiore in Animazione 3D. Scuola Superiore di Immagine e Suono ESISV. Valladolid
- Professore del Corso di Specializzazione Superiore in GFGS Animazione 3D. Istituto Europeo di Design IED. Madrid
- Modellazione 3D per i falleros Vicente Martinez e Loren Fandos. Castellón
- Master in Informatica Grafica, Giochi e Realtà Virtuale. Università URJC Madrid
- Laurea in Belle Arti presso l'Università di Salamanca (specialità Design e Scultura)



04

Struttura e contenuti

Il contenuto di questo Esperto Universitario in Creazione di Terreni e Ambienti Organici attraverso la Scultura Digitale è stato distribuito su 3 moduli specializzati, in cui vengono dettagliati gli strumenti e le conoscenze sulla creazione di *Hard Surface* superfici rigide, la creazione di terreni e ambienti organici e il programma informatico multiplatforma *Blender*. conoscenze che il professionista potrà acquisire in modo efficace grazie alla metodologia di studio di TECH, totalmente online, impartita in un ambiente sicuro e con una durata di sei mesi, adattata alle necessità e alle routine proprie dello studente.





“

Padroneggia le diverse tecniche scultoree per affermarti come esperto creativo di ambienti organici”

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

- 1.1. Tecniche scultoree e applicazioni
 - 1.1.1. *Edit Poly*
 - 1.1.2. *Spline*
 - 1.1.3. Modellazione organica
- 1.2. Modellazione *Edit Poly*
 - 1.2.1. *Loopsed* estrusioni
 - 1.2.2. Geometria di contenimento per levigatura
 - 1.2.3. Modificatori e *Ribbon*
- 1.3. Ottimizzazioni del reticolo
 - 1.3.1. *Quads*, *Tris* e *Ngons*. Quando utilizzarli
 - 1.3.2. Booleani
 - 1.3.3. *Low Poly* vs. *High Poly*
- 1.4. *Spline*
 - 1.4.1. Modificatori di *Splines*
 - 1.4.2. Tracce di lavoro e vettori
 - 1.4.3. *Splines* come aiutanti di scena
- 1.5. Scultura organica
 - 1.5.1. Interfaccia *ZBrush*
 - 1.5.2. Tecniche di modellazione in *ZBrush*
 - 1.5.3. *Alphas* e pennelli
- 1.6. *Model sheet*
 - 1.6.1. Sistemi di riferimento
 - 1.6.2. Configurazione dei modelli di modellazione
 - 1.6.3. Misure
- 1.7. Modellazione per infoarchitettura
 - 1.7.1. Modellazione della facciata
 - 1.7.2. Monitoraggio dei piani
 - 1.7.3. Modellazione di interni





- 1.8. Scenografia
 - 1.8.1. Creazione di attrezzature
 - 1.8.2. Arredamento
 - 1.8.3. Dettagliato nella modellazione organica *ZBrush*
- 1.9. Maschere
 - 1.9.1. Maschere per modellazione e verniciatura
 - 1.9.2. Maschere geometriche e IDS per la modellazione
 - 1.9.3. Nasconde maglie, *Polygroupse* tagli
- 1.10. Progettazione 3D e *Lettering*
 - 1.10.1. Utilizzo di *Shadow box*
 - 1.10.2. Topologia del modello
 - 1.10.3. *ZRemesher* retopologia automatica

Modulo 2. Creazione di terreni e ambienti organici

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

- 2.5. *Unreal Terrain*
 - 2.5.1. *Hightmap*
 - 2.5.2. *Texturing*
 - 2.5.3. *Unreal's foliage system*
- 2.6. *Fisica e realismo*
 - 2.6.1. *Fisiche*
 - 2.6.2. *Vento*
 - 2.6.3. *Fluido*
- 2.7. *Passeggiate virtuali*
 - 2.7.1. *Telecamere virtuali*
 - 2.7.2. *Terza persona*
 - 2.7.3. *Prima persona FPS*
- 2.8. *Cinema*
 - 2.8.1. *Cinemachine*
 - 2.8.2. *Sequencer*
 - 2.8.3. *Registrazione ed eseguibili*
- 2.9. *Visualizzazione della modellazione in realtà virtuale*
 - 2.9.1. *Consigli di modellazione e texturing*
 - 2.9.2. *Sfruttare lo spazio interassiale*
 - 2.9.3. *Preparazione progettuale*
- 2.10. *Creazione di scene in VR*
 - 2.10.1. *Situazione delle telecamere*
 - 2.10.2. *Terreni e infoarchitettura*
 - 2.10.3. *Piattaforme di utilizzo*



Modulo 3. Blender

- 3.1. Software con codice sorgente aperto
 - 3.1.1. Versione LTS e comunità
 - 3.1.2. Pro e differenze
 - 3.1.3. Interfaccia e filosofia
- 3.2. Integrazione con il 2D
 - 3.2.1. Adattamento del programma
 - 3.2.2. *Crease pencil*
 - 3.2.3. Combinazione 2D in 3D
- 3.3. Tecniche di modellazione
 - 3.3.1. Adattamento del programma
 - 3.3.2. Metodologie di modellazione
 - 3.3.3. *Geometry nodes*
- 3.4. Tecniche di testurizzazione
 - 3.4.1. *Nodes shading*
 - 3.4.2. Texture e materiali
 - 3.4.3. Consigli per l'uso
- 3.5. Illuminazione
 - 3.5.1. Consigli per gli spazi di luce
 - 3.5.2. *Cycles*
 - 3.5.3. Eevee
- 3.6. *Workflow* in CGI
 - 3.6.1. Usi necessari
 - 3.6.2. Importazioni ed esportazioni
 - 3.6.3. Arte finale
- 3.7. Adattamenti da 3D Max a Blender
 - 3.7.1. Modellazione
 - 3.7.2. Texturing e *shading*
 - 3.7.3. Illuminazione
- 3.8. Conoscenza di *Zbrush* e Blender
 - 3.8.1. Scolpito 3D
 - 3.8.2. Pennelli e tecniche avanzate
 - 3.8.3. Lavoro di organico
- 3.9. Da Blender a Maya
 - 3.9.1. Fasi importanti
 - 3.9.2. Impostazioni e integrazioni
 - 3.9.3. Sfruttamento delle funzionalità
- 3.10. Da Blender a Cinema 4D
 - 3.10.1. Consigli per la progettazione 3D
 - 3.10.2. Utilizzo della modellazione verso il *videomapping*
 - 3.10.3. Modellazione con particelle ed effetti



Oltre a dare forma a personaggi e ambienti, si tratta di imparare a dare loro vita rispetto alle funzioni che svolgono in uno spazio definito”

05 Metodologia

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

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



“

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

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

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

“

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



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



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

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

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

“

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

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

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

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

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

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

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



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

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

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

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



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



Materiali di studio

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

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



Master class

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

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



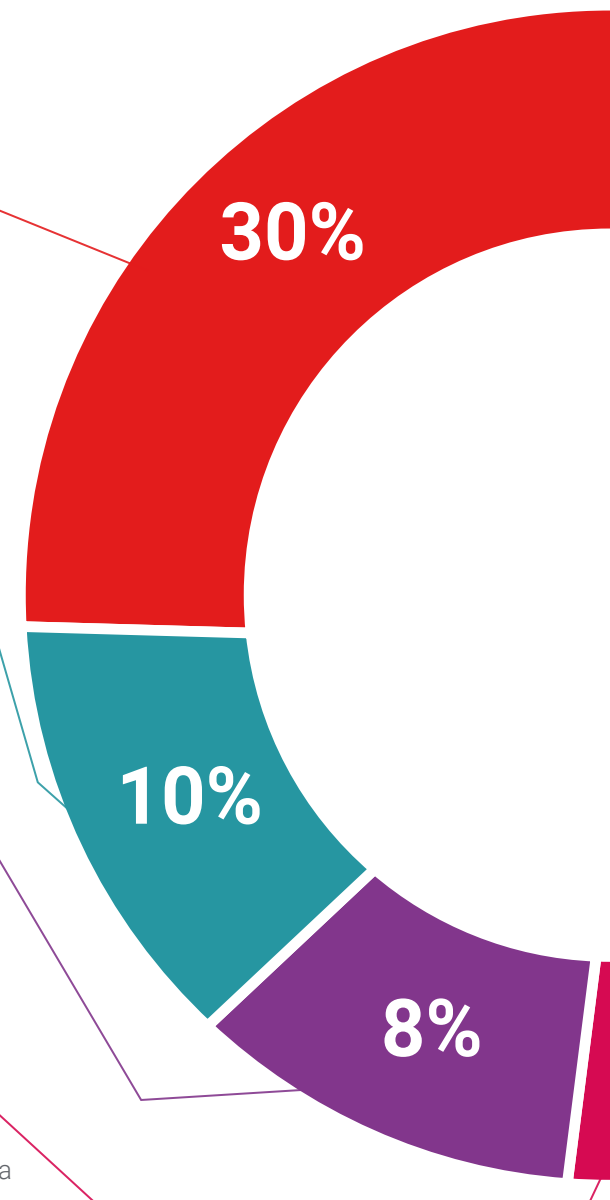
Pratiche di competenze e competenze

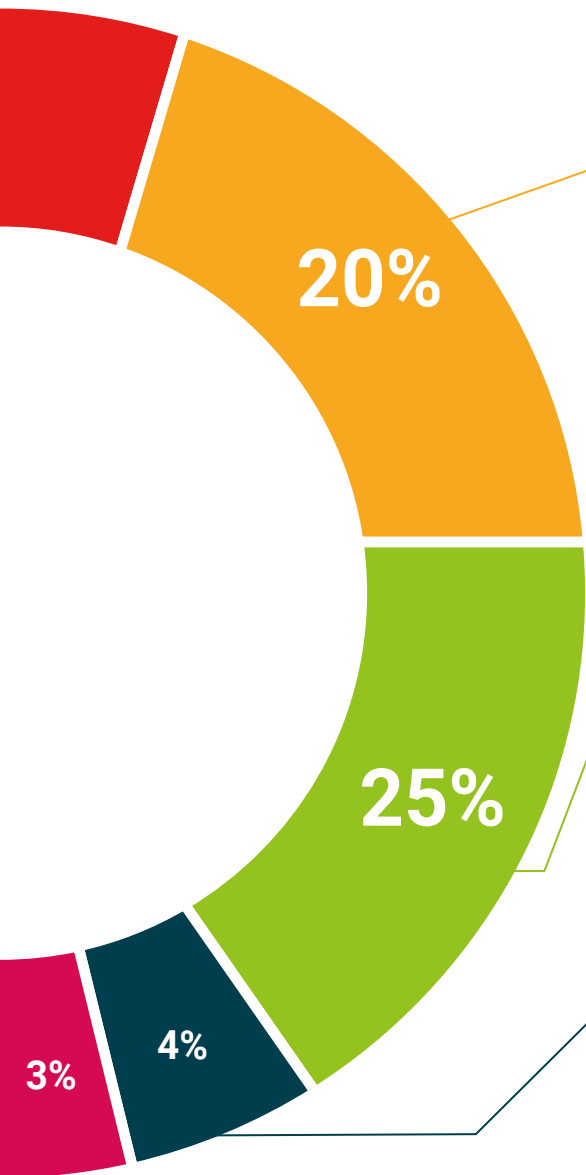
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

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





Casi di Studio

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



Riepiloghi interattivi

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

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



Testing & Retesting

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



06 Titolo

L'Esperto Universitario in Creazione Terreni e Ambienti Organici attraverso la Scultura Digitale ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questa specializzazione e ricevi
la tua qualifica universitaria senza spostamenti
o fastidiose formalità”*

Questo **Esperto Universitario in Creazione di Terreni e Ambienti Organici attraverso la Scultura Digitale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

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

N. Ore Ufficiali: **450 o.**



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

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

tech università
tecnologica

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

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Creazione di Terreni e Ambienti Organici
attraverso la Scultura Digitale