



# INESEM

BUSINESS SCHOOL

## ***Master Virtual Reality Architect: Arquitecto de Realidad Virtual + Titulación Universitaria***

**+ Información Gratis**

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

# **Master Virtual Reality Architect: Arquitecto de Realidad Virtual + Titulación Universitaria**

**duración total:** 725 horas

**horas teleformación:** 300 horas

**precio:** 0 € \*

**modalidad:** Online

\* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

## **descripción**

El presente Master Virtual Reality Architect: Arquitecto de Realidad Virtual ofrece una formación especializada en la materia. Si trabaja en el entorno de la arquitectura y desea especializarse en arquitectura de realidad virtual y diseño gráfico este es su momento, con el Master Virtual Reality Architect: Arquitecto de Realidad Virtual podrá adquirir las técnicas oportunas para desarrollar esta labor con éxito.



**+ Información Gratis**

## *a quién va dirigido*

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

## *objetivos*

- Conocer las utilidades de Sketchup para el diseño gráfico.
- Retocar la iluminación y los diferentes estilos visuales.
- Obtener los conocimientos suficientes para abordar la tarea de planificar adecuadamente un proyecto de diseño de interiores.
- Adquirir la capacidad de utilizar las herramientas técnicas profesionales para la ideación, elaboración y ejecución de proyectos de diseño de interiores de gran calidad y funcionalidad, tanto a nivel doméstico como a nivel empresarial.
- Conocer los distintos elementos del entorno de AutoCAD
- Realizar dibujos de distintos tipos de objetos
- Introducir textos, aplicar sombreados y acotaciones con el programa de AutoCAD
- Aprender a trabajar con bloques y a dibujar con distintas capas y tablas.

## *para qué te prepara*

Este Master Virtual Reality Architect: Arquitecto de Realidad Virtual le prepara para tener una visión precisa sobre la arquitectura de realidad virtual , adquiriendo las técnicas para manejar el programa Sketchup, ayudándole a ser un profesional en este entorno.

## *salidas laborales*

Arquitectura / Arquitectura 3D / Diseño Gráfico / Modelado 3D.

## titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).



### INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación  
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

#### NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

#### Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX  
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX- XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en  
Granada, a (día) de (mes) de (año)

La dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

Sello



NOMBRE DEL ALUMNO/A

## forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

## *metodología*

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

## *materiales didácticos*

- Manual teórico 'BIM en Fase de Construcción'
- Manual teórico 'BIM para Edificios Existentes'
- Manual teórico 'BIM'
- Manual teórico 'Decoración de Interiores. Interiorismo'
- Manual teórico 'Sketchup. Vol I'
- Manual teórico 'Infografía, Diseño y Modelado de Exteriores en 3D'
- Manual teórico 'Autodesk Revit'
- Manual teórico 'Autocad 2D y 3D'
- Manual teórico 'Sketchup. Vol II'



## profesorado y servicio de tutorías

Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “Guía del Alumno” entregado junto al resto de materiales de estudio.

Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.

- **A través del Campus Virtual:** El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como



## *plazo de finalización*

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

## *campus virtual online*

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de inesem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

## *comunidad*

servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

## *revista digital*

el alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

## *secretaría*

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

**programa formativo**

# PARTE 1. ARQUITECTURA 3D

## MÓDULO 1. BIM

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA METODOLOGÍA BIM

- 1.Introducción
- 2.Filosofía BIM
- 3.Sector AEC
- 4.Exigencias del mercado
- 5.Del BIM al CIM
- 6.Software BIM

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTÁNDARES Y COLABORACIÓN

- 1.Nivel internacional
- 2.Nivel nacional
- 3.Protocolos de implantación BIM
- 4.BIM Execution Plan (BEP)
- 5.Formatos
- 6.Trabajo colaborativo y coordinación multidisciplinar

## MÓDULO 2. BIM EN FASE DE CONSTRUCCIÓN

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. BIM EN FASES LAS FASES DE CONSTRUCCIÓN

- 1.BIM en fase de licitación
- 2.Organización y coordinación
- 3.Informes
- 4.Seguimiento de la obra
- 5.Actualización del modelo
- 6.Recepción obra terminada

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. 4D: PLANIFICACIÓN Y MEDICIÓN

- 1.Conceptos generales
- 2.Planificación de actividades
- 3.Mediciones
- 4.Presto

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. 5D: GESTIÓN DE COSTES

- 1.Conceptos generales
- 2.Definición de costes y partidas
- 3.Intercambio de datos
- 4.Certificaciones de obra
- 5.Cost it
- 6.Arquímedes

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. DYNAMO

- 1.Introducción
- 2.Componentes y conexiones
- 3.Nodos
- 4.Listas
- 5.Geometrías

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. 6D: SOSTENIBILIDAD

- 1.Sostenibilidad como sistema de trabajo
- 2.Herramientas generales (plugins y softwaree complementarios)

## **UNIDAD DIDÁCTICA 6. BIM MANAGER Y NAVISWORK**

1. Equipo de trabajo
2. Revisión de proyecto
3. Timeliner Programación
4. Comprobación de errores Clash detective

## **MÓDULO 3. BIM PARA EDIFICIOS EXISTENTES**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. FACILITY MANAGENT**

1. Introducción al Facility Manager
2. FM y BIM
3. Actualización del modelo

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. 7D: AS BUILT**

1. Modelo "as built"
2. Gestión de inmuebles
3. Mantenimiento y gestión del personal
4. Gestión medioambiental
5. Gestión de normativa

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. AS BUILT HISTÓRICO**

1. Modelo "as built" para patrimonio histórico
2. Rehabilitación
3. Ventajas para el patrimonio arquitectónico
4. Nubes de puntos
5. Documentación

## **PARTE 2. REVIT**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN**

1. Modelado de información de construcción
2. Acerca de Revit
3. Qué significa "paramétrico"
4. Cómo realiza las actualizaciones Revit
5. Descripción de términos de Revit
6. Propiedades de elemento

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTERFAZ DE REVIT I**

1. Cinta de opciones
2. Menú de la aplicación
3. Barra de herramientas de acceso rápido
4. Información de herramientas
5. Teclas de acceso rápido
6. Navegador de proyectos

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTERFAZ DE REVIT II**

1. Área de dibujo
2. Barra de estado
3. Barra de opciones
4. Paleta Propiedades
5. Barra de controles de vista
6. Ventanas anclables
7. Archivos recientes

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREANDO UN PROYECTO**

1. Creación de un proyecto
2. Uso de otras fuentes de información

- 3.Importación de imágenes
- 4.Ubicación del archivo vinculado
- 5.Gestión de capas en archivos vinculados e importados
- 6.Abrir archivos
- 7.Guardar archivos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. PREPARANDO EL DISEÑO PRELIMINAR**

- 1.Crear vistas de modelado
- 2.Niveles
- 3.Rejillas
- 4.Ubicación y orientación del proyecto
- 5.Diseño del emplazamiento

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONSTRUCCIÓN DEL MODELO I**

- 1.Modelado arquitectónico
- 2.Muros
- 3.Puertas
- 4.Ventanas
- 5.Componentes
- 6.Pilares arquitectónicos
- 7.Cubiertas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. CONSTRUCCIÓN DEL MODELO II**

- 1.Techos
- 2.Suelos
- 3.Huecos
- 4.Texto de modelo
- 5.Líneas de modelo
- 6.Escaleras
- 7.Rampas
- 8.Barandillas
- 9.Elementos de muro cortina
- 10.Habitaciones

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. VISTAS Y RENDER**

- 1.Vistas 2D
- 2.Vistas 3D
- 3.Renderización
- 4.Planos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9 . ELEMENTOS DE INFORMACIÓN**

- 1.Cotas
- 2.Anotaciones y etiquetas
- 3.Leyendas, detalles y tablas de planificación
- 4.Modelado de construcción

## **PARTE 3. INFOARQUITECTURA.INFOGRAFÍA, DISEÑO MODELADO DE EXTERIORES 3D**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. PUNTO DE PARTIDA**

- 1.Presentación
- 2.Estudio del proyecto
- 3.Importar un plano de AutoCAD a 3D Studio
- 4.Importar un modelo desde otros formatos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. EXTERIORES**

**+ Información Gratis**

- 1.El proyecto
- 2.Importación del proyecto a 3D Studio
- 3.Acondicionamiento del entorno
- 4.Levantamiento del edificio
- 5.Modelado de elementos del edificio

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. MOBILIARIO DE EXTERIORES**

- 1.Diseño del mobiliario
- 2.Modelado de zona comedor exterior
- 3.Modelado de zona chill out
- 4.Modelado de zona de piscina
- 5.Modelado de luces exteriores
- 6.Modelado de estores
- 7.Modelado de vegetación

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. IMPORTACIÓN DE COMPONENTES**

- 1.Importar modelos
- 2.Catálogos de descarga

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. TEXTURIZADO E ILUMINACIÓN**

- 1.Material Editor
- 2.Propiedades de los materiales
- 3.Art Render
- 4.Materiales y sombreadores mental ray
- 5.Iluminación

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. RENDERIZADO Y PRESENTACIÓN FINAL**

- 1.Cámaras
- 2.Renderizado
- 3.Conclusiones de lo aprendido

## **PARTE 4. MODELADO 3D CON SKETCHUP**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN**

- 1.Introducción
- 2.Incorporación de novedades

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS**

- 1.Diseño
- 2.Dibujar rápido y fácil
- 3.Visualizar modelos 3D
- 4.Añadir detalles
- 5.Presentación
- 6.Modelar

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTERFAZ**

- 1.Interfaz
- 2.Menú "Archivo"
- 3.Menú "Edición"
- 4.Menú "Ver"
- 5.Menú "Cámara"
- 6.Menú "Dibujo"
- 7.Menú "Herramientas"
- 8.Menú "Ventana"
- 9.Menú "Ayuda"
- 10.Barras de herramientas
- 11.Menús contextuales

12. Cuadros de diálogo

13. Ejes de dibujo

14. Inferencia

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. HERRAMIENTAS PRINCIPALES**

1. Herramienta "Seleccionar"

2. Herramienta "Borrar"

3. Herramienta "Pintar"

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE DIBUJO**

1. Herramienta "Línea"

2. Herramienta "Arco"

3. Herramienta "Rectángulo"

4. Herramienta "Círculo"

5. Herramienta "Polígono"

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE MODIFICACIÓN**

1. Herramienta "Mover"

2. Herramienta "Rotar"

3. Herramienta "Escala"

4. Herramienta "Empujar/tirar"

5. Herramienta "Sígueme"

6. Herramienta "Equidistancia"

7. Herramienta "Intersecar con modelo"

8. Herramienta "Situación de textura"

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS AUXILIARES**

1. Herramienta "Medir"

2. Herramienta "Transportador"

3. Herramienta "Ejes"

4. Herramienta "Acotación"

5. Herramienta "Texto"

6. Herramienta "Texto 3D"

7. Herramienta "Plano de sección"

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. HERRAMIENTAS DE CÁMARA**

1. Anterior

2. Siguiente

3. Vistas estándar

4. Herramienta "Orbitar"

5. Herramienta "Desplazar"

6. Herramienta "Zoom"

7. Herramienta "Ventana de zoom"

8. Herramienta "Ver modelo centrado"

9. Aplicar zoom a fotografía

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. HERRAMIENTAS DE PASEO**

1. Herramienta "Situación de cámara"

2. Herramienta "Caminar"

3. Herramienta "Girar"

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE CAJA DE ARENA**

1. Herramienta "Caja de arena desde contornos"

2. Herramienta "Caja de arena desde cero"

3. Herramienta "Esculpir"

4. Herramienta "Estampar"

5. Herramienta "Proyectar"

6.Herramienta "Añadir detalle"

7.Herramienta "Voltear arista"

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. UBICACIÓN**

1.Botón "Añadir Localización"

2.Botón "Mostrar terreno"

3.Botón "Compartir modelo"

4.Botón "Obtener modelos"

5.Ajustes y gestores del modelo

6.Cuadro de diálogo "Información del modelo"

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 12. AJUSTES Y GESTORES DEL MODELO**

1.Cuadro de diálogo "Información de la entidad"

2.Explorador de materiales

3.Explorador de Componentes

4.Explorador de estilos

5.Marca de agua

6.Gestor de escenas

7.Ajustes de sombras

8.Gestor de capas

9.Suavizar aristas

10.Esquema

11.Niebla

12.Adaptar fotografía

13.Instructor

14.Cuadro de diálogo "Preferencias"

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 13. ENTIDADES**

1.Entidades

2.Entidades de acotación

3.Entidades de arco

4.Entidades de cara

5.Entidades de círculo

6.Entidades de componente

7.Entidades de curva

8.Entidades de grupo

9.Entidades de imagen

10.Entidades de línea

11.Entidades de línea guía

12.Entidades de plano de sección

13.Entidades de polígono

14.Entidades de polilínea 3D

15.Entidades de punto guía

16.Entidades de superficie

17.Entidades de texto

18.Información de la entidad

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 14. ENTRADA Y SALIDA**

1.Importación de gráficos 2D

2.Importación de modelos 3D (DWG/DXF)

3.Importación de modelos 3D (3DS)

4.Importación de modelos 3D (KMZ/KML)

5.Importación de modelos 3D (SHP)

6.Exportación de gráficos 2D

**+ Información Gratis**

- 7.Exportación de gráficos 2D (DWG/DXF)
- 8.Exportación de gráficos 2D (PDF/EPS)
- 9.Exportación de modelos 3D (DWG/DXF)
- 10.Exportación de modelos 3D (3DS)
- 11.Exportación de modelos 3D (VRML)
- 12.Exportación de modelos 3D (OBJ)
- 13.Exportación de modelos 3D (FBX)
- 14.Exportación de modelos 3D (XSI)
- 15.Exportación de modelos 3D (KMZ)
- 16.Exportación de modelos 3D (DAE)
- 17.Exportación de líneas de sección
- 18.Exportación de animaciones
- 19.Escenas y animaciones
- 20.Impresión

## **PARTE 5. DECORACIÓN DE INTERIORES: TÉCNICO INTERIORISTA**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA DECORACIÓN. ORIGEN E HISTORIA**

- 1.Concepto de decoración
- 2.Origen e historia de la decoración
  - 1.- Prehistoria
  - 2.- Periodo preclásico
  - 3.- Periodo clásico
  - 4.- Desde el periodo clásico hasta la actualidad
  - 5.- Influencias de otras culturas
- 3.El interiorismo
  - 1.- Decoración de interiores

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. COMPOSICIÓN**

- 1.Principales aspectos a tener en cuenta en la composición
- 2.Punto Focal
  - 1.- Concepto
  - 2.- Tipos
  - 3.- Tarea del decorador. Búsqueda del punto focal en diferentes estancias
- 3.Armonía y unidad
  - 1.- Concepto
  - 2.- Combinación de elementos para conseguir armonía
- 4.Contraste y variedad
- 5.El ritmo visual en decoración
  - 1.- Tipos de ritmo visual
- 6.Equilibrio. Balance simétrico y asimétrico

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA LUZ**

- 1.La luz como elemento básico en la decoración
- 2.La luz natural
  - 1.- Influencia de ventanas, claraboyas y puertas
  - 2.- Influencia de los colores en la iluminación
  - 3.- Superficies, texturas y materiales
  - 4.- Telas, tapicerías y suelos
  - 5.- La distribución de los muebles
- 3.La luz artificial

- 1.- Características de la iluminación artificial
- 2.- El impacto de la luz en la decoración
- 3.- Interpretación de la luz
- 4.- Elección de lámparas y puntos lumínicos. Consejos básicos
4. Tipos de iluminación según su funcionalidad
  - 1.- Iluminación general
  - 2.- Iluminación puntual o focal
  - 3.- Iluminación ambiental o de exposición
  - 4.- Iluminación decorativa
5. Tipología de lámparas y principales fuentes de luz
6. Principales sistemas de iluminación
  - 1.- Iluminación directa
  - 2.- Iluminación indirecta
  - 3.- Iluminación semi-directa
  - 4.- Iluminación semi-indirecta
  - 5.- Iluminación difusa o mixta
7. La iluminación en las diferentes estancias de una casa

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL COLOR**

1. La percepción del color
  - 1.- Factores que afectan a la percepción del color
2. ¿Qué es el color?
  - 1.- Espectro electromagnético
3. Propiedades básicas del color
  - 1.- Tono
  - 2.- Luminosidad
  - 3.- Saturación
4. Espacio cromático
5. Colores cálidos y fríos
6. Teoría del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva del color
  - 1.- Síntesis aditiva
  - 2.- Síntesis sustractiva
7. Armonía de colores
  - 1.- Tipos de armonías
8. El contraste
  - 1.- Contraste de tono
  - 2.- Contraste de cantidad
  - 3.- Contraste simultáneo
  - 4.- Contraste entre complementarios
9. Psicología, simbología y estética del color
10. El color en la decoración

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA UBICACIÓN DE LOS ELEMENTOS EN EL ESPACIO**

1. Importancia del espacio
2. Distribución del espacio. Aspectos básicos
  - 1.- Aspectos básicos a tener en cuenta
3. Formas de almacenamiento
4. Tipos de espacios
5. Elementos y accesorios decorativos de uso obligatorio

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. MATERIALES EMPLEADOS EN DECORACIÓN**

1. Elección de los materiales adecuados en decoración
2. Utilización de materiales en decoración: empleo de la madera

- 1.- Maderas blandas
  - 2.- Maderas duras
  - 3.- Maderas comerciales
  - 4.- Madera recuperada y antigua
  - 5.- Maderas manufacturadas y sus usos
  - 6.- Ventajas e inconvenientes del empleo de madera
- 3.Utilización de materiales en decoración: empleo de la piedra
- 1.- Pizarra
  - 2.- Granito
  - 3.- Piedra caliza
  - 4.- Piedra antigua y envejecida
  - 5.- Guijarros
  - 6.- Adoquines
- 4.Utilización de materiales en decoración: empleo de ladrillos, baldosas y azulejos
- 5.Utilización de materiales en decoración: empleo de hormigón y yeso
- 6.Utilización de materiales en decoración: empleo de vidrio
- 1.- Tipos
  - 2.- El vidrio y la energía
  - 3.- Vidrio decorativo
- 7.Utilización de materiales en decoración: empleo de metal
- 1.- Hierro. Tipos
  - 2.- Acero
  - 3.- Otros
- 8.Utilización de materiales en decoración: empleo de sintéticos, cuero y linóleo
- 1.- Tipos de plástico
  - 2.- Formica y otros materiales
- 9.Utilización de materiales en decoración: empleo de textiles

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. PRINCIPALES ESTILOS DECORATIVOS**

- 1.Estilos en decoración
- 2.Estilos en la actualidad

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. EFECTOS DECORATIVOS Y REVESTIMIENTOS EN TECHOS, PAREDES Y SUELOS**

- 1.Decoración de techos y paredes. Efectos conseguidos
- 2.Decoración de techos
  - 1.- Molduras
  - 2.- Cornisas
- 3.Decoración de paredes. Técnicas y materiales
  - 1.- Pintura
  - 2.- Pátina
  - 3.- Esponjado y trapeado
  - 4.- Espatulado
  - 5.- Empapelado
- 4.Revestimientos de paredes y techos
  - 1.- Última tendencia en revestimiento de interiores: el fotomural
- 5.Revestimientos de suelo más empleados
  - 1.- Revestimiento textiles: moquetas y alfombras

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. DECORACIÓN DE VENTANAS**

- 1.Decoración de ventanas. Aspectos prácticos
  - 1.- Decoración en función de la estancia
- 2.Persianas
  - 1.- Persianas fijadas sobre la pared

- 2.- Persianas de bambú
- 3. Empleo de mosquiteras
- 4. Celosías

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. MOBILIARIO**

- 1. Factores a tener en cuenta en la distribución del mobiliario
  - 1.- El sentido del equilibrio
- 2. Distribución del mobiliario
  - 1.- El recibidor y disposición de los muebles
  - 2.- Mobiliario del salón
  - 3.- Mobiliario del comedor
  - 4.- Mobiliario del dormitorio
  - 5.- Escritorios
  - 6.- Mobiliario de una biblioteca
  - 7.- Muebles en jardines, terrazas y balcones
- 3. Tapizado de muebles
  - 1.- Descripción de los diferentes tipos de tejidos, principales características y usos
- 4. Otros tipos de muebles y accesorios
  - 1.- Muebles de madera
  - 2.- Muebles metálicos, de plástico y de vidrio
  - 3.- Camas y complementos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. ASPECTOS COMPLEMENTARIOS DE LA DECORACIÓN**

- 1. Empleo de cuadros en la decoración
  - 1.- Algunas ideas de decoración con cuadros
- 2. Empleo de plantas como motivo decorativo
  - 1.- Plantas artificiales como alternativa
- 3. Ideas prácticas y divertidas para un dormitorio infantil. Empleo de murales
  - 1.- Murales
- 4. Detalles funcionales y decorativos: iluminación, grifería, bisagras, pomos, etc.
- 5. Recipientes y soportes como elementos decorativos
  - 1.- Uso de bandejas como elemento funcional o estético
  - 2.- Recipientes decorativos cocina
  - 3.- Recipientes y elementos decorativos baño

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 12. CONSEJOS PARA UNA DECORACIÓN PRÁCTICA**

- 1. A todo color
  - 1.- Tipos y calidad de los materiales
  - 2.- Preparación de superficies
- 2. Consejos para el hogar
- 3. Cambiar la decoración
- 4. Adaptaciones
  - 1.- Una cocina a medida
  - 2.- Monoambiente
  - 3.- Dos ambientes
  - 4.- Unir a medias

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 13. ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DEL ESPACIO SEGÚN EL FENG SHUI**

- 1. ¿Qué es el Feng Shui?
- 2. La entrada principal y el recibidor según el Feng Shui
- 3. Distribuir el espacio del salón según el Feng Shui
- 4. Decorar el Comedor según el Feng Shui
- 5. Organizar la Cocina de acuerdo al Feng Shui
- 6. Decorar los Dormitorios de Acuerdo al Feng Shui

- 1.- Mobiliario y decoración: diseñar el nido perfecto
- 2.- Las habitaciones de los niños/as
- 7.Los cuartos de baño y el Feng Shui
- 8.Pasillos y escaleras
- 9.Ventanas y puertas según el feng shui

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 14. DISEÑO DE UN PROYECTO DE DECORACIÓN**

- 1.Fase preliminar
  - 1.- Visita al local
- 2.Inicio del proyecto
  - 1.- Elección de materiales y acabados de obra
- 3.Instalación de elementos obligados
- 4.Colocación de mobiliario
- 5.Control de calidad y dossier de entrega
- 6.ANEXO. IDEAS Y EJEMPLOS PARA LA DECORACIÓN

## **PARTE 6. AUTOCAD. DISEÑO EN 2D Y 3D**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTERFAZ DEL USUARIO**

- 1.Introducción a Autocad
- 2.Herramientas de la ventana de aplicación
- 3.Ubicaciones de herramientas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. COORDENADAS Y UNIDADES**

- 1.Trabajo con diferentes sistemas de coordenadas SCP
- 2.Coordenadas cartesianas, polares
- 3.Unidades de medida, ángulos, escala y formato de las unidades
- 4.Referencia a objetos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMENZAR UN PROYECTO**

- 1.Abrir y guardar dibujo
- 2.Capas
- 3.Vistas de un dibujo
- 4.Conjunto de planos
- 5.Propiedades de los objetos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIBUJAR**

- 1.Designación de objetos
- 2.Dibujo de líneas
- 3.Dibujo de rectángulos
- 4.Dibujo de polígonos
- 5.Dibujo de objetos de líneas múltiples
- 6.Dibujo de arcos
- 7.Dibujo de círculos
- 8.Dibujo de arandelas
- 9.Dibujo de elipses
- 10.Dibujo de splines
- 11.Dibujo de polilíneas
- 12.Dibujo de puntos
- 13.Dibujo de tablas
- 14.Dibujo a mano alzada
- 15.Notas y rótulos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. OTROS ELEMENTOS DE DIBUJO**

- 1.Bloque
- 2.Sombreados y degradados

- 3.Regiones
- 4.Coberturas
- 5.Nube de revisión

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. MODIFICAR OBJETOS**

- 1.Desplazamiento de objetos
- 2.Giros de objetos
- 3.Alineación de objetos
- 4.Copia de objetos
- 5.Creación de una matriz de objetos
- 6.Desfase de objetos
- 7.Reflejo de objetos
- 8.Recorte o alargamiento de objetos
- 9.Ajuste del tamaño o la forma de los objetos
- 10.Creación de empalmes
- 11.Creación de chaflanes
- 12.Ruptura y unión de objetos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. ACOTAR**

- 1.Introducción
- 2.Partes de una cota
- 3.Definición de la escala de cotas
- 4.Ajustar la escala general de las cotas
- 5.Creación de cotas
- 6.Estilos de cotas
- 7.Modificación de cotas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. CONTROL DE VISTAS DE DIBUJO**

- 1.Cambio de vistas
- 2.Utilización de las herramientas de visualización
- 3.Presentación de varias vistas en espacio modelo

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. MODELOS 3D**

- 1.Creación, composición y edición de objetos sólidos
- 2.Creación de sólidos por extrusión, revolución, barrer y solevar

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. CREACIÓN DE MALLAS**

- 1.Presentación general de la creación de mallas
- 2.Creación de primitivas de malla 3D
- 3.Construcción de mallas a partir de otros objetos
- 4.Creación de mallas mediante conversión
- 5.Creación de mallas personalizadas (originales)
- 6.Creación de modelos alámbricos
- 7.Adición de altura 3D a los objetos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. FOTORREALISMO**

- 1.El comando Render
- 2.Tipos de renderizado
- 3.Ventana Render
- 4.Otros controles del panel Render
- 5.Aplicación de fondos
- 6.Iluminación del diseño
- 7.Aplicación de materiales

**+ Información Gratis**