

Máster en Diseño Arquitectónico





**Elige aprender en la escuela
líder en formación para profesionales**

ÍNDICE

1 | Somos INESEM

**4 | By EDUCA
EDTECH
Group**

**7 | Programa
Formativo**

2 | Rankings

**5 | Metodología
LXP**

8 | Temario

**3 | Alianzas y
acreditaciones**

**6 | Razones por las
que elegir
Inesem**

9 | Contacto

[Ver en la web](#)

SOMOS INESEM

INESEM es una **Business School online** especializada con un fuerte sentido transformacional. En un mundo cambiante donde la tecnología se desarrolla a un ritmo vertiginoso nosotros somos activos, evolucionamos y damos respuestas a estas situaciones.

Apostamos por **aplicar la innovación tecnológica a todos los niveles en los que se produce la transmisión de conocimiento**. Formamos a profesionales altamente capacitados para los trabajos más demandados en el mercado laboral; profesionales innovadores, emprendedores, analíticos, con habilidades directivas y con una capacidad de añadir valor, no solo a las empresas en las que estén trabajando, sino también a la sociedad. Y todo esto lo podemos realizar con una base sólida sostenida por nuestros objetivos y valores.

Más de
18
años de
experiencia

Más de
300k
estudiantes
formados

Más de un
90%
tasa de
empleabilidad

Hasta un
100%
de financiación

Hasta un
50%
de los estudiantes
repite

Hasta un
25%
de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



A way to learn, a way to grow
Elige Inesem



QS, sello de excelencia académica
Inesem: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE INESEM

INESEM Business School ha obtenido reconocimiento tanto a nivel nacional como internacional debido a su firme compromiso con la innovación y el cambio.

Para evaluar su posición en estos rankings, se consideran diversos indicadores que incluyen la percepción online y offline, la excelencia de la institución, su compromiso social, su enfoque en la innovación educativa y el perfil de su personal académico.



[Ver en la web](#)

ALIANZAS Y ACREDITACIONES

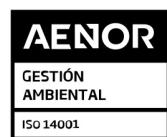
Relaciones institucionales



Relaciones internacionales



Acreditaciones y Certificaciones



[Ver en la web](#)

BY EDUCA EDTECH

Inesem es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



ONLINE EDUCATION



[Ver en la web](#)



METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR INESEM

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de 18 años de experiencia.
- ✓ Más de 300.000 alumnos ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ 25% de alumnos internacionales.
- ✓ 97% de satisfacción
- ✓ 100% lo recomiendan.
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Inesem.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Inesem cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología

100% ONLINE



Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.

APRENDIZAJE



Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva

EQUIPO DOCENTE



Inesem cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

[Ver en la web](#)

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por AENOR por la ISO 9001.



5. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial** y una **imprenta digital industrial**.

[Ver en la web](#)

Máster en Diseño Arquitectónico



DURACIÓN
1500 horas



MODALIDAD
ONLINE



ACOMPAÑAMIENTO
PERSONALIZADO

Titulación

Titulación Expedida y Avalada por el Instituto Europeo de Estudios Empresariales. "Enseñanza No Oficial y No Conducente a la Obtención de un Título con Carácter Oficial o Certificado de Profesionalidad."



INESEM BUSINESS SCHOOL

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas
expide el presente título propio

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

NOMBRE DEL CURSO

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Inesem Business School.
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expedido la presente titulación en Granada, a (día) de [mes] del [año].

NOMBRE ALUMNO/A
Firma del Alumno/a

NOMBRE DE ÁREA MANAGER
La Dirección Académica



Con Estatuto Consultivo, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la UNESCO (Nº resolución 4046)

[Ver en la web](#)

Descripción

Gracias a este Master en Diseño Arquitectónico, podrás aprender a usar tu creatividad para combinar los elementos técnicos propios de la arquitectura con el arte y el diseño. Visualizarás la historia como referencia para tus futuras ideas y aprenderás a crear un proceso de trabajo creativo que te ayudará a enfrentar el “papel en blanco”. Las herramientas de diseño te darán la base para representar y vender tus ideas, ya sea por medio del dibujo a mano alzada como por el modelado tridimensional del edificio o la combinación de todo ello. Representarás tu proyecto con una composición atractiva y visual, lo que te garantizará el éxito de cara al cliente o a cualquier persona que deba evaluar tu trabajo

Objetivos

- Saber de primera mano la historia de la arquitectura y el diseño.
- Conocer los mayores exponentes de la arquitectura y el diseño para tenerlos como influencias.
- Dominar la planimetría 2D y 3D a través de las herramientas de Autocad y Sketchup+ Vray.
- Afrontar el proceso creativo de un proyecto y darle forma al concepto que vertebrá nuestro trabajo.
- Asimilar las herramientas de edición y composición de nuestro panel final para la representación de los elementos

Para qué te prepara

Este Master en Diseño Arquitectónico va dirigido a aquellas personas que quieren aprender a realizar un proyecto arquitectónico desde cero, abarcando la parte creativa y utilizando sus recursos. También va dirigido a aquellos profesionales de la arquitectura que desean dar un plus a la representación de sus proyectos

A quién va dirigido

Este Master en Diseño Arquitectónico te prepara para componer y crear una línea estética personal en tus proyectos sin que pierdan el carácter técnico que requieren. Aprenderás herramientas rápidas y sencillas de modelado y renderización como Sketchup + Vray o Autocad que rentabilizarán tu trabajo en la fase inicial del anteproyecto. La edición de la planimetría y las infografías con Photoshop e Illustrator darán el toque estético de tu panel final

Salidas laborales

Las salidas profesionales de este Master en Diseño Arquitectónico están destinadas a puestos de trabajo creativos en estudios de arquitectura y diseño de interiores, sobre todo a aquellos que

[Ver en la web](#)

INESEM FORMACIÓN CONTINUA

presenten sus proyectos a concursos públicos o privados. También para todo aquellos diseñadores o arquitectos por cuenta propia que quieren actualizar su proceso y herramientas de trabajo

[Ver en la web](#)

TEMARIO

MÓDULO 1. HISTORIA DE LA ARQUITECTURA HASTA EL SIGLO XVIII

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DE LA ARQUITECTURA

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ARQUITECTURA PREHISTÓRICA

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ARQUITECTURA EN LA EDAD ANTIGÜA

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ARQUITECTURA EGIPCIA Y MESOPOTÁMICA

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ARQUITECTURA GRIEGA, ROMANA, GÓTICA Y BIZANTINA

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ARQUITECTURA EN LA EDAD MEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ARQUITECTURA RENACENTISTA

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ARQUITECTURA MANIERISTA, BARROCA Y NEOCLÁSICA

MÓDULO 2. HISTORIA DE LA ARQUITECTURA Y EL DISEÑO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ARQUITECTURA DEL HIERRO, LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL Y EL DISEÑO

1. Historia de la Arquitectura hasta el siglo XVIII
2. Arquitectura y diseño de las revoluciones del siglo XVIII
3. La Revolución Industrial
4. La Arquitectura Neoclásica
5. La ciudad liberal

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ARQUITECTURA ART NOUVEAU

1. Contexto histórico y social
2. Art Nouveau
3. El Modernismo en España

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ARQUITECTURA ART DECÓ. MOVIMIENTO ARTS & CRAFTS Y MOVIMIENTO NEOPLASTICISTA

1. Contexto histórico y social
2. Art Decó
3. Arts & Crafts
4. Movimiento Neoplásticista
5. Otros Movimientos coetáneos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ARQUITECTURA DEL MOVIMIENTO MODERNO

1. Contexto histórico y social

[Ver en la web](#)

2. Neoclasicismo en Estados Unidos
3. La escuela de Chicago
4. La escuela de la Bauhaus
5. El estilo Internacional. MOMO
6. Movimientos de Vanguardias

UNIDAD DIDÁCTICA 5. BAUHAUS

1. La escuela multidisciplinar
2. Arquitectura
3. Diseño de mobiliario
4. Diseño de producto
5. Diseño de cartelería y otros

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ARQUITECTURA POSMODERNA

1. Introducción histórica y referencias
2. Características de la Arquitectura Posmoderna
3. Referentes en la Arquitectura Posmoderna

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ARQUITECTURA CONTEMPORÁNEA

1. Introducción a la arquitectura contemporánea
2. Materiales en la arquitectura contemporánea
3. 2.1. Materiales artificiales
4. Tecnología de la arquitectura contemporánea
5. Impacto social y ambiental de la arquitectura contemporánea
6. Arquitectura de referencia contemporánea

UNIDAD DIDÁCTICA 8. INFLUENCIAS DEL DISEÑO EN LA ERA CONTEMPORÁNEA. DISEÑO SOSTENIBLE

1. El diseño en la Era Contemporánea
2. Sostenibilidad en el diseño arquitectónico
3. Influencias del diseño sostenible en la actualidad
4. Orden, modulación y otras técnicas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. GRANDES REFERENTES DE LA ARQUITECTURA Y EL DISEÑO ACTUAL

1. Importancia de la arquitectura y el diseño en la sociedad actual
2. Grandes referentes de la arquitectura en la actualidad
3. Grandes referentes del diseño en la actualidad
4. Perspectivas futuras en el campo de la arquitectura y el diseño

MÓDULO 3. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICA PARA UN PROYECTO DE INTERIORISMO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTOS BÁSICOS DEL DIBUJO

1. Normalización
2. Sistemas de representación de espacios interiores Planos

Ver en la web

3. Tipos de líneas
4. Simbología

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DIBUJO

1. Definición de dibujo
2. Elementos que configuran el dibujo: Punto, Línea y Plano
3. Estructuras de las formas: Proporción, movimiento y espacio
4. Valoración tonal

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA

1. La comunicación visual
2. Técnicas de representación gráfica
3. El boceto
4. Las perspectivas
5. Los detalles en el dibujo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PLANIMETRIA DEL PROYECTO DE INTERIORISMO

1. Introducción
2. Planimetría del proyecto
3. Documentación específica

MÓDULO 4. ELABORACIÓN DEL ANTEPROYECTO DE ARQUITECTURA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FASE INICIAL. CLIENTE Y PROGRAMA DE NECESIDADES

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CÓMO REALIZAR UNA BUENA TOMA DE DATOS

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROCESO CREATIVO: BÚSQUEDA DE REFERENCIAS. IDEA DE PROYECTO. PROPUESTAS

UNIDAD DIDÁCTICA 4. NORMATIVA Y DISEÑO

1. Código técnico de la edificación
2. Normativa a considerar en función del uso
3. Categorías a considerar
4. Requisitos del establecimiento a tener en cuenta

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONSTRUCCIÓN TRIDIMENSIONAL DE PROTOTIPOS FÍSICOS Y VIRTUALES

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS PARA LA ELABORACIÓN DEL ANTEPROYECTO

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EVALUACIÓN DEL MODELO FINAL

MÓDULO 5. DESARROLLO DE PROYECTOS DE EDIFICACIÓN RESIDENCIAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ORGANIZACIÓN DEL DESARROLLO DE PROYECTOS DE EDIFICACIÓN

[Ver en la web](#)

RESIDENCIAL

1. Obras de edificación y obra civil: clases y tipos de obra, funciones; elementos comunes entre obras de edificación y obra civil
2. Diferencia entre actividad y unidad de obra
3. Recursos: materiales, mano de obra, equipos
4. Organigramas de obras
5. El Código Técnico de la Edificación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELABORACIÓN DE PROPUESTAS DE DISTRIBUCIÓN GENERAL DE ESPACIOS PARA EL DESARROLLO DE LOS PROYECTOS DE EDIFICACIÓN RESIDENCIAL

1. Definición, componentes, tipos
2. Elementos diferenciadores
3. Repercusión de la elección de un sistema constructivo en el proyecto y en la obra
4. Procesos productivos
5. La maquinaria de construcción
6. Oficios de Edificación, tipos y características
7. Cerramientos
8. Particiones
9. Carpintería
10. Cubiertas
11. Acabados

UNIDAD DIDÁCTICA 3. REDACCIÓN DE LA DOCUMENTACIÓN ESCRITA DE UN PROYECTO DE EDIFICACIÓN RESIDENCIAL PLURIFAMILIAR EN ALTURA

1. Definición de instalación
2. Instalaciones de edificios: tipos y funciones
3. Servicios a las instalaciones (locales técnicos)
4. Redes generales de edificios y redes locales
5. Domótica
6. Instalaciones de saneamiento
7. Instalaciones de distribución de agua fría y agua caliente sanitaria
8. Instalaciones térmicas
9. Ventilación
10. Instalaciones de distribución de energía (eléctrica y gas)
11. Instalaciones de telecomunicaciones
12. Instalaciones de transporte
13. Protección contra el rayo
14. Protección contra incendios
15. Sistemas de captación de energía
16. ELABORACIÓN DE LA DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS DE EDIFICACIÓN RESIDENCIAL PLURIFAMILIAR EN ALTURA
17. Clasificación: croquis, esquemas, dibujos, planos, fotocomposiciones, presentaciones y maquetas
18. Tipos de planos
19. Tipos de maquetas: realistas, volumétricas, de estudio, prototipos, desmontables, seccionadas, de desarrollo por plantas, topográficas, iluminadas, animadas
20. Plantas, alzados, secciones, perfiles longitudinales y transversales, perspectivas

- 21. Objetivos
- 22. Curvimetrías y planimetrias
- 23. Lectura de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. REPRESENTACIÓN DE INSTALACIONES BÁSICAS DE PROYECTOS DE EDIFICACIÓN RESIDENCIAL

- 1. Grafismo y simbología
- 2. Información y escala
- 3. Elementos proporcionales y no proporcionales en la representación
- 4. Identificación de instalaciones
- 5. Identificación de soluciones constructivas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. GESTIÓN DE LA DOCUMENTACIÓN DE PROYECTOS DE EDIFICACIÓN RESIDENCIAL

- 1. Fase inicial: proceso; documentos y agentes implicados en su creación y tramitación
- 2. Fase de diseño: proceso; documentos y agentes implicados en su creación y tramitación; puntos de control de la fase de diseño (presentación de estudio previo, anteproyecto y proyectos)
- 3. Fase de contratación: proceso (petición de ofertas y contratación); documentos y agentes implicados en su creación y tramitación
- 4. Fase de ejecución: procesos
- 5. Sistema de Calidad Integral: ámbitos de aplicación
- 6. Actualización de la documentación de proyecto y obra: objetivos; proceso de difusión; medios de difusión habituales en proyectos/obras de construcción

MÓDULO 6. AUTOCAD 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

[Ver en la web](#)

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

[Ver en la web](#)

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

MÓDULO 7. 3D SKETCHUP

UNIDAD DIDÁCTICA 1. 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. Barra de herramientas
11. Menús contextuales
12. Cuadro de diálogo
13. Ejes de dibujo
14. Inferencia

[Ver en la web](#)

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HERRAMIENTAS PRINCIPALES

1. Herramienta "Seleccionar"
2. Herramienta "Borrar"
3. Herramienta "Pintar"

UNIDAD DIDÁCTICA 3. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

1. Herramienta "Línea"
2. Herramienta "Arco"
3. Herramienta "Rectángulo"
4. Herramienta "Círculo"
5. Herramienta "Polígono"

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HERRAMIENTAS DE MODIFICACIÓN

1. Herramienta "Mover"
2. Herramienta "Rotar"
3. Herramienta "Escala"
4. Herramienta "Empujar/tirar"
5. Herramienta "Sígueme"
6. Herramienta "Equidistancia"
7. Herramienta "Interseccar con modelo"
8. Herramienta "Situar textura"

UNIDAD DIDÁCTICA 5. 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 6. 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 7. HERRAMIENTAS DE PASEO

1. Herramienta "Situar cámara"

[Ver en la web](#)

2. Herramienta "Caminar"
3. Herramienta "Girar"

UNIDAD DIDÁCTICA 8. 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 9. 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 10. 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 Etiquetas
9. Suavizar aristas
10. Esquema
11. Niebla
12. Adaptar fotografía
13. Instructor
14. Cuadro de diálogo "Preferencias"

UNIDAD DIDÁCTICA 11. 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

Ver en la web

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 12. 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
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

MÓDULO 8. SKETCHUP + VRAY

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A V-RAY PARA SKETCHUP

1. Introducción a V-ray para SketchUp
2. Como iniciar V-ray para SketchUp
3. Interfaz del usuario
4. Organización del modelo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. NUEVAS HERRAMIENTAS DE V-RAY PARA SKETCHUP

1. V-ray Vision
2. Light Mix
3. Light Gen
4. Modelo de Sol y Cielo

[Ver en la web](#)

5. Material V-ray con Layers
6. V-ray UVW Randomizer
7. Contorno
8. V-ray Dirt

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ILUMINACIÓN

1. Luces omnidireccionales
2. Rectangle light. Rectangulo de luz
3. Sphere light. Esfera de luz
4. Spot light. Focos de luz
5. Omni light. Iluminacion puntual
6. IES light
7. Ambient light. Luz ambiente
8. HDRI
9. Interior y Exterior
10. Light Mix
11. Light Gen
12. Modelo de Sol y Cielo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MATERIALES

1. Vismats. Definición y funcionalidad
2. Capa Diffuse
3. Capa Reflection
4. Capa Refraction
5. Materiales emisivos
6. Mapas de materiales. Tipos
7. Material V-ray con Layers
8. V-ray UVW Randomizer

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ESCENAS Y CÁMARAS EN SKETCHUP

1. Introducción
2. Ubicación y configuración de cámaras
3. Vistas interiores
4. Vistas exteriores
5. Crear escenas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PARÁMETROS Y GENERACIÓN DE RENDERS

1. V-ray Vision. Renderizado en tiempo real
2. Motor de render
3. Configuración del motor de render
4. Tamaño y proporción
5. Profundidad de campo
6. Resolución de imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 7. POSTPRODUCCIÓN

[Ver en la web](#)

1. ¿Qué es la postproducción?
2. Novedad: V-ray Frame Buffer

MÓDULO 9. DISEÑO GRÁFICO CON ADOBE PHOTOSHOP CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

1. Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Novedades del programa
2. Tipos de imágenes
3. Resolución de imagen
4. Formato PSD
5. Formatos de imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

1. Abrir y guardar una imagen
2. Crear un documento nuevo
3. Área de trabajo
4. Gestión de ventanas y paneles
5. Guardar un espacio de trabajo
6. Modos de pantalla
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PANELES Y MENÚS

1. Barra menú
2. Barra de herramientas
3. Opciones de Herramientas y barra de estado
4. Ventanas de Photoshop I
5. Ventanas de Photoshop II
6. Zoom y mano y ventana navegador
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

1. Herramientas de selección
2. Herramienta marco
3. Opciones de marco
4. Herramienta lazo
5. Herramienta Varita
6. Herramienta de selección rápida
7. Herramienta mover
8. Sumar restar selecciones
9. Modificar selecciones
10. Prácticas

[Ver en la web](#)

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

1. Herramientas de dibujo y edición
2. Herramienta Pincel
3. Crear pinceles personalizados
4. Herramienta lápiz
5. Herramienta sustitución de color
6. Herramienta pincel historia
7. Herramienta pincel histórico
8. Herramienta degradado
9. Herramienta bote de pintura
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

1. Herramientas de retoque y transformación
2. Herramienta recortar
3. Herramienta sector
4. Cambiar el tamaño del lienzo
5. Herramienta pincel corrector puntual
6. Herramienta ojos rojos
7. Tampón de clonar
8. Herramienta borrador
9. La Herramienta desenfocar
10. Herramienta sobreexponer y subexponer
11. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS

1. Conceptos básicos de capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Alinear capas
6. Rasterizar capas
7. Opacidad y fusión de capas
8. Estilos y efectos de capa
9. Capas de ajuste y relleno
10. Combinar capas
11. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

1. Herramientas de texto
2. Introducir texto
3. Cambiar caja y convertir texto
4. Formato de caracteres
5. Formato de párrafo
6. Rasterizar y filtros en texto

[Ver en la web](#)

7. Deformar texto
8. Crear estilos de texto
9. Relleno de texto con una imagen
10. Ortografía
11. Herramienta máscara de texto y texto 3D
12. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

1. Herramientas de dibujo
2. Modos de dibujo
3. Herramienta pluma
4. Ventana trazados
5. Subtrazados
6. Convertir trazados en selecciones
7. Pluma de forma libre
8. Capas de forma
9. Herramienta forma
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

1. Reglas, guías y cuadrícula
2. Herramienta regla
3. Acciones
4. Filtros
5. Objetos inteligentes
6. Canales
7. Máscara rápida
8. Canales Alfa
9. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

1. Transformación de una imagen
2. Deformar un elemento
3. Tamaño de la imagen
4. Resolución imagen y monitor
5. Rollover
6. Los sectores
7. Tipos de sectores
8. Propiedades de los sectores
9. Modificar sectores
10. Optimizar imágenes
11. Guardar para web
12. Generar recursos de imagen
13. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

[Ver en la web](#)

1. Impresión
2. Impresión de escritorio
3. Pruebas de color en pantalla
4. Perfiles de color
5. Imprimir una imagen
6. Preparación de archivos para imprenta
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 14. 3D

1. Fundamentos 3D
2. Herramientas de objeto y de cámara 3D
3. Creación de formas 3D
4. Descripción general del panel 3D
5. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES

1. Capas de vídeo e importar vídeo
2. El panel Movimiento
3. Animación a partir de una secuencia de imágenes
4. Animaciones de línea de tiempo
5. Guardar y exportar
6. Prácticas

MÓDULO 10. DISEÑO GRÁFICO CON ADOBE ILLUSTRATOR CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

1. Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Novedades del programa
2. ¿Qué es un gráfico vectorial?
3. ¿Qué es un mapa de bits?

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

1. La interfaz y área de trabajo
2. Nuevo documento y rendimiento de Illustrator
3. Abrir, colocar, exportar y guardar un archivo
4. Las paletas flotantes y vistas
5. Desplazarse por el documento
6. Modos de pantalla, reglas, guías y cuadrícula
7. Las mesas de trabajo
8. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SELECCIONAR Y ORGANIZAR OBJETOS

[Ver en la web](#)

1. Herramientas de selección I
2. Herramientas de selección II
3. Trabajar con selecciones
4. Agrupar objetos y modos de aislamiento
5. Alinear y distribuir objetos
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CREAR FORMAS BÁSICAS

1. Crear formas básicas
2. Herramienta destello, línea y lápiz
3. Dibujar arcos, espirales y cuadrículas
4. Contorno y relleno
5. Herramienta borrador y suavizar
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR Y ATRIBUTOS DE RELLENO

1. Modos de color
2. Colorear desde la paleta muestras
3. Cambiar trazo
4. Pintura interactiva
5. Paleta personalizada y paleta Muestras
6. Copiar atributos
7. Degradados y transparencias
8. Motivos
9. Volver a colorear la ilustración
10. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TRAZADOS Y CURVAS BÉZIER

1. Nociones sobre trazados
2. Herramienta pluma
3. Trabajar con trazados I
4. Trabajar con trazados II
5. Herramientas de manipulación vectorial
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LAS CAPAS

1. Acerca de las capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Mascaras de recorte
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

1. Textos

[Ver en la web](#)

2. Importar textos y crear columnas
3. Enlazar texto y el área de texto
4. Texto objetos y formatear texto
5. Propiedades de párrafo y estilos
6. Rasterizar y exportar texto
7. Atributos de Apariencia
8. Ortografía y envolventes
9. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 10. FILTROS, ESTILOS Y SÍMBOLOS

1. Aplicar y editar efectos
2. Rasterización y efecto de sombra
3. Objetos en tres dimensiones
4. Mapeado
5. Referencia rápida de efectos
6. Estilos gráficos
7. Pinceles
8. Pincel de manchas
9. Símbolos
10. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 11. TRANSFORMAR OBJETOS

1. Escalar objetos
2. Rotar y distorsionar objetos
3. Colocar y reflejar objetos
4. Envoltorios
5. Combinar objetos
6. Fusión de objetos
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 12. GRÁFICOS WEB Y OTROS FORMATOS

1. Optimizar imágenes
2. Mapas de imagen
3. Sectores
4. Animaciones
5. Exportar e importar imágenes
6. Crear PDF
7. Automatizar tareas
8. Calcar mapa de bits
9. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

1. Impresión: panorama general
2. Acerca del color
3. Información de documento

[Ver en la web](#)

4. Opciones generales de impresión I
5. Opciones generales de impresión II
6. Archivos PostScript y degradados
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 14. OTRAS HERRAMIENTAS

1. Degrados en trazos
2. Creación de patrones
3. Cuadrícula de perspectiva
4. Gráficas
5. Herramienta rociar símbolos
6. Ejercicios

MÓDULO 11. REPRESENTACIÓN DE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA CREACIÓN DE PANELES ARQUITECTÓNICOS.
INFLUENCIAS

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EDICIÓN DE DIBUJO A MANO ALZADA Y DE FOTOGRAFÍAS ARQUITECTÓNICAS

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EDICIÓN DE PLANIMETRÍA 2D Y 3D CON PHOTOSHOP E ILLUSTRATOR

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PERSPECTIVA AXONOMÉTRICA EXPLOSIONADA. MODELADO Y EDICIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MAQUETACIÓN DE PANELES.

MÓDULO 12. PROYECTO FINAL DE MASTER

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

Teléfonos de contacto

 +34 958 050 240

¡Encuéntranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
Oficina 34, C.P. 18200, Maracena (Granada)

 formacion.continua@inesem.es

 www.formacioncontinua.eu

Horario atención al cliente

Lunes a Jueves: 09:00 a 20:00

Viernes: 9:00 a 14:00

[Ver en la web](#)

