

Máster en Arquitectura Creativa



ÍNDICE

1 | Somos Educa
Business School

2 | Rankings

3 | Alianzas y
acreditaciones

4 | By EDUCA
EDTECH
Group

5 | Metodología
LXP

6 | Razones por las
que elegir Educa
Business School

7 | Programa
Formativo

8 | Temario

9 | Contacto

SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

EDUCA Business School es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

18

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Hasta un

98%

tasa
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

Educa Business School se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH 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. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES



FONDO
SOCIAL
EUROPEO



BY EDUCA EDTECH

Educa Business School 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



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.

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



Máster en Arquitectura Creativa



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**

Titulación

Titulación de Máster en Arquitectura Creativa con 1500 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional



EDUCA 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 Educa Business School.

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX/XXXX-XXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.

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

Firma del Alumno/a
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica
NOMBRE DE AREA MANAGER



Con Extranjería, Categoría Profesional del Consejo Presidencial Estatal de la INECCO (Barr. Piedad 0045)

Descripción

El Máster en Arquitectura Creativa se presenta como una puerta de entrada hacia un sector en plena metamorfosis y expansión, donde la creatividad y la adaptación son esenciales. En un mundo demandante de soluciones innovadoras, este programa online te dota de habilidades únicas, desde el dominio de herramientas de diseño gráfico como Adobe Photoshop e Illustrator, hasta técnicas avanzadas en AutoCAD y SketchUp con VRay. Con un temario que abarca desde la historia de la arquitectura hasta la elaboración de proyectos residenciales y sostenibles, te prepararás para enfrentar los retos contemporáneos del diseño arquitectónico. Además, el enfoque en técnicas de expresión gráfica y modelado 3D te permitirá plasmar ideas con precisión y creatividad. Este máster no solo responde a la creciente demanda de profesionales versátiles en arquitectura, sino que también te posiciona para liderar proyectos de impacto en un ámbito donde la innovación es clave. Embárcate en este viaje formativo y transforma tu pasión por la arquitectura en una carrera exitosa y dinámica.

Objetivos

'- Adquirir conocimientos sobre arquitectura desde la prehistoria hasta el neoclasicismo. - Analizar la evolución del diseño arquitectónico desde la Revolución Industrial hasta la actualidad. - Aplicar técnicas avanzadas de expresión gráfica en proyectos de interiorismo. - Desarrollar anteproyectos arquitectónicos mediante herramientas digitales avanzadas. - Elaborar proyectos de edificación residencial con un enfoque en distribución eficiente. - Dominar el uso de AutoCAD y SketchUp para modelado y representación 3D. - Crear renders realistas con V-Ray para mejorar la presentación de proyectos arquitectónicos.

Para qué te prepara

El Máster en Arquitectura Creativa está dirigido a arquitectos, diseñadores y profesionales del sector que buscan profundizar en la historia de la arquitectura, desde la antigüedad hasta la contemporaneidad, y potenciar sus habilidades en el diseño gráfico y 3D. Con un enfoque avanzado en herramientas como AutoCAD, SketchUp y Adobe, este programa es ideal para quienes desean innovar en el ámbito arquitectónico y del interiorismo.

A quién va dirigido

El Máster en Arquitectura Creativa te prepara para abordar proyectos arquitectónicos con una visión innovadora y contextualizada en el tiempo. Aprenderás a integrar técnicas de expresión gráfica y herramientas digitales como AutoCAD y SketchUp, potenciando tus habilidades en diseño tridimensional y representación gráfica. Además, desarrollarás competencias en la gestión y elaboración de proyectos residenciales, asegurando un enfoque sostenible y contemporáneo. Al finalizar, serás capaz de concebir y presentar propuestas arquitectónicas de impacto.

Salidas laborales

'- Diseñador de interiores en estudios de arquitectura - Especialista en renderizado y visualización arquitectónica - Consultor en sostenibilidad y diseño ecológico - Coordinador de proyectos de edificación residencial - Experto en modelado 3D y realidad virtual - Diseñador gráfico para presentaciones arquitectónicas - Asesor en normativa y planificación urbana - Profesor de historia de la arquitectura y diseño

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 Neoplasticista
5. Otros Movimientos cohetáneos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ARQUITECTURA DEL MOVIMIENTO MODERNO

1. Contexto histórico y social

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

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

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 planimetrías
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

MÓDULO 7. 3D 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 "Situar 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 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
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
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

1. ¿Que 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

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
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

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. CONCEPTOS BÁSICOS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ÁREA DE TRABAJO

1. La interfaz y área de trabajo
2. Abrir, colocar, exportar y guardar un archivo
3. Paneles y espacios de trabajo

4. Desplazarse por el documento
5. Modos de pantalla, reglas, guías y cuadrícula
6. Las mesas de trabajo
7. Barra de tareas contextual
8. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SELECCIONAR Y ORGANIZAR OBJETOS

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 4. CREAR FORMAS BÁSICAS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. COLOR Y ATRIBUTOS DE RELLENO

1. Modos de color
2. Aplicar color desde el panel muestras
3. Cambiar trazo
4. Pintura interactiva
5. Panel personalizado y panel Muestras
6. Copiar atributos
7. Degradados y transparencias
8. Motivos
9. Volver a colorear la ilustración
10. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. 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 7. LAS CAPAS

1. Acerca de las capas
2. El panel capas

3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Máscaras de recorte
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 8. TEXTO

1. Textos
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 9. 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 10. TRANSFORMAR OBJETOS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 11. GRÁFICOS WEB Y OTROS FORMATOS

1. Optimizar imágenes
2. Preparación de SVG para web
3. Exportación de recursos
4. Exportar e importar imágenes
5. Crear PDF
6. Automatizar tareas
7. Calcar mapa de bits

8. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 12. IMPRESIÓN

1. Impresión: panorama general
2. Acerca del color
3. Información de documento
4. Opciones generales de impresión I
5. Opciones generales de impresión II
6. Archivos PostScript y degradados
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 13. OTRAS HERRAMIENTAS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 14. INTELIGENCIA ARTIFICIAL CON ADOBE ILLUSTRATOR

1. IA Generativa: de texto a gráfico vectorial
2. Tipografía Inteligente y Retype
3. Color y armonía con IA
4. Herramientas de productividad avanzada
5. Colaboración y nube
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.

