



Masters Profesionales

Master en Diseño Arquitectónico



INESEM
BUSINESS SCHOOL

INESEM BUSINESS SCHOOL

Índice

Master en Diseño Arquitectónico

1. Sobre Inesem

2. Master en Diseño Arquitectónico

[Descripción](#) / [Para que te prepara](#) / [Salidas Laborales](#) / [Resumen](#) / [A quién va dirigido](#) /

[Objetivos](#)

3. Programa académico

4. Metodología de Enseñanza

5. ¿Porqué elegir Inesem?

6. Orientacion

7. Financiación y Becas

SOBRE INESEM BUSINESS SCHOOL



INESEM Business School como Escuela de Negocios Online tiene por objetivo desde su nacimiento trabajar para fomentar y contribuir al desarrollo profesional y personal de sus alumnos. Promovemos ***una enseñanza multidisciplinar e integrada***, mediante la aplicación de ***metodologías innovadoras de aprendizaje*** que faciliten la interiorización de conocimientos para una aplicación práctica orientada al cumplimiento de los objetivos de nuestros itinerarios formativos.

En definitiva, en INESEM queremos ser el lugar donde te gustaría desarrollar y mejorar tu carrera profesional. ***Porque sabemos que la clave del éxito en el mercado es la "Formación Práctica" que permita superar los retos que deben de afrontar los profesionales del futuro.***

Resumen

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

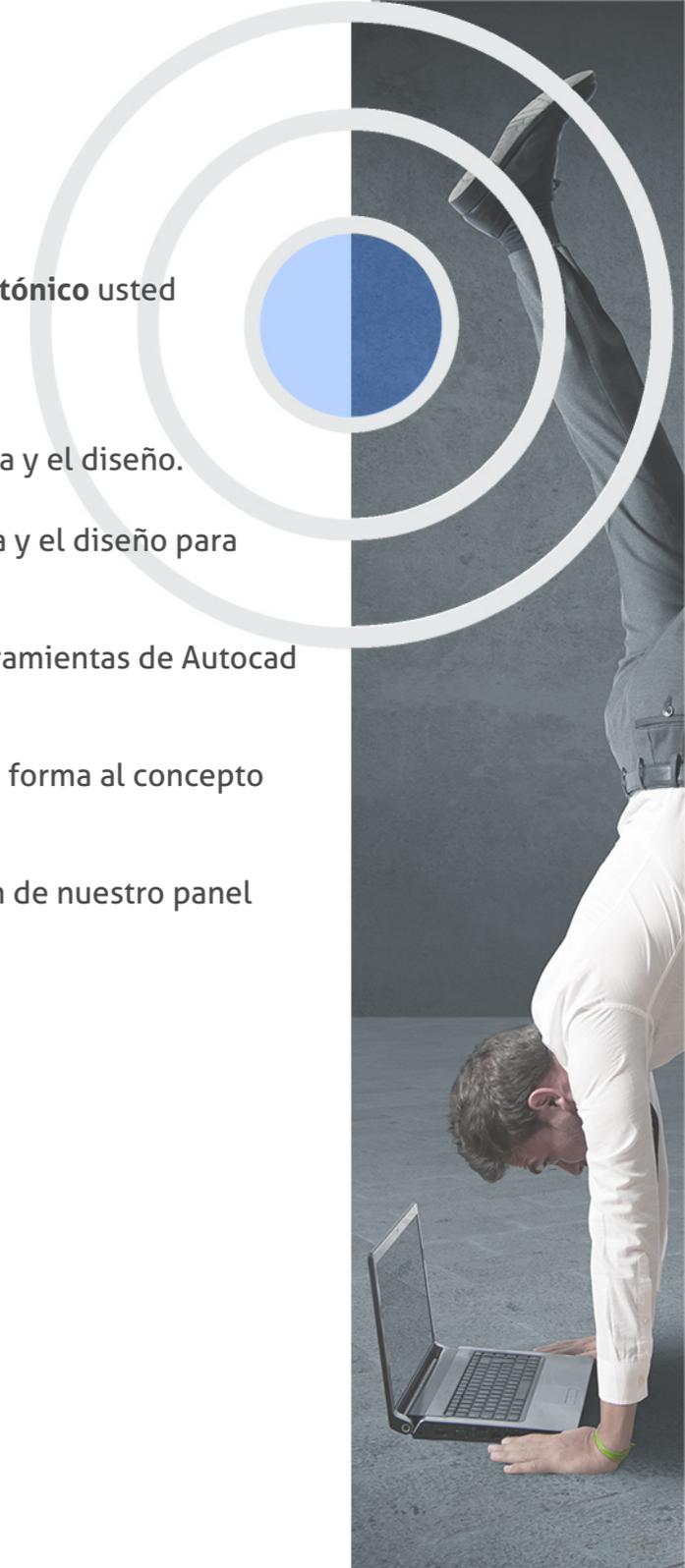
A quién va dirigido

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

Objetivos

Con el Masters Profesionales **Master en Diseño Arquitectónico** usted alcanzará los siguientes 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 vertebra nuestro trabajo.
- Asimilar las herramientas de edición y composición de nuestro panel final para la representación de los elementos





¿Y, después?

Para qué te prepara

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 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

¿Por qué elegir INESEM?



PROGRAMA ACADÉMICO

Master en Diseño Arquitectónico

Módulo 1. **Historia de la arquitectura hasta el siglo xviii**

Módulo 2. **Historia de la arquitectura y el diseño**

Módulo 3. **Técnicas de expresión gráfica para un proyecto de interiorismo**

Módulo 4. **Elaboración del anteproyecto de arquitectura**

Módulo 5. **Desarrollo de proyectos de edificación residencial**

Módulo 6. **Autocad 2d y 3d**

Módulo 7. **3d sketchup**

Módulo 8. **Sketchup + vray**

Módulo 9. **Diseño gráfico con adobe photoshop cc**

Módulo 10. **Diseño gráfico con adobe illustrator cc**

Módulo 11. **Representación de proyectos arquitectónicos**

Módulo 12. **Proyecto final de master**

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 antigua

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

Unidad didáctica 2.

Arquitectura art nouveau

Unidad didáctica 3.

La bauhaus

Unidad didáctica 4.

Arquitectura moderna

Unidad didáctica 5.

Arquitectura art decó movimiento arts & crafts y movimiento neoplasticista

Unidad didáctica 6.

Arquitectura posmoderna

Unidad didáctica 7.

Arquitectura contemporánea

Unidad didáctica 8.

Influencias del diseño en la era contemporánea
diseño sostenible

Unidad didáctica 9.

Grandes referentes de la arquitectura y el
diseño actual

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.

Planimetría 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.

Construcción de prototipos físicos y virtuales

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

Unidad didáctica 4.

Elaboración de la documentación gráfica de proyectos de edificación residencial plurifamiliar en altura, según código técnico de la construcción

1. Clasificación: croquis, esquemas, dibujos, planos, fotocomposiciones, presentaciones y maquetas
2. Tipos de planos
3. Tipos de maquetas: realistas, volumétricas, de estudio, prototipos, desmontables, seccionadas, de desarrollo por plantas, topográficas, iluminadas, animadas
4. Plantas, alzados, secciones, perfiles longitudinales y transversales, perspectivas
5. Objetivos
6. Curvimetrías y planimetrías
7. 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

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

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 "Situat 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 "Situat 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 "Voltrear 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.

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

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. Máscaras de recorte
6. Ejercicios

Unidad didáctica 9. 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 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. Envolventes
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
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. Degradados 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

metodología de aprendizaje

La configuración del modelo pedagógico por el que apuesta INESEM, requiere del uso de herramientas que favorezcan la colaboración y divulgación de ideas, opiniones y la creación de redes de conocimiento más colaborativo y social donde los alumnos complementan la formación recibida a través de los canales formales establecidos.



Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno comienza su andadura en INESEM Business School a través de un campus virtual diseñado exclusivamente para desarrollar el itinerario formativo con el objetivo de mejorar su perfil profesional. El alumno debe avanzar de manera autónoma a lo largo de las diferentes unidades didácticas así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes.

El 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.

Nuestro sistema de aprendizaje se fundamenta en *cinco pilares* que facilitan el estudio y el desarrollo de competencias y aptitudes de nuestros alumnos a través de los siguientes entornos:

Secretaría

Sistema que comunica al alumno directamente con nuestro asistente virtual permitiendo realizar un seguimiento personal de todos sus trámites administrativos.

Campus Virtual

Entorno Personal de Aprendizaje que permite gestionar al alumno su itinerario formativo, accediendo a multitud de recursos complementarios que enriquecen el proceso formativo así como la interiorización de conocimientos gracias a una formación práctica, social y colaborativa.

Revista Digital

Espacio de actualidad donde encontrar publicaciones relacionadas con su área de formación. Un excelente grupo de colaboradores y redactores, tanto internos como externos, que aportan una dosis de su conocimiento y experiencia a esta red colaborativa de información.

Webinars

Píldoras formativas mediante el formato audiovisual para complementar los itinerarios formativos y una práctica que acerca a nuestros alumnos a la realidad empresarial.

Comunidad

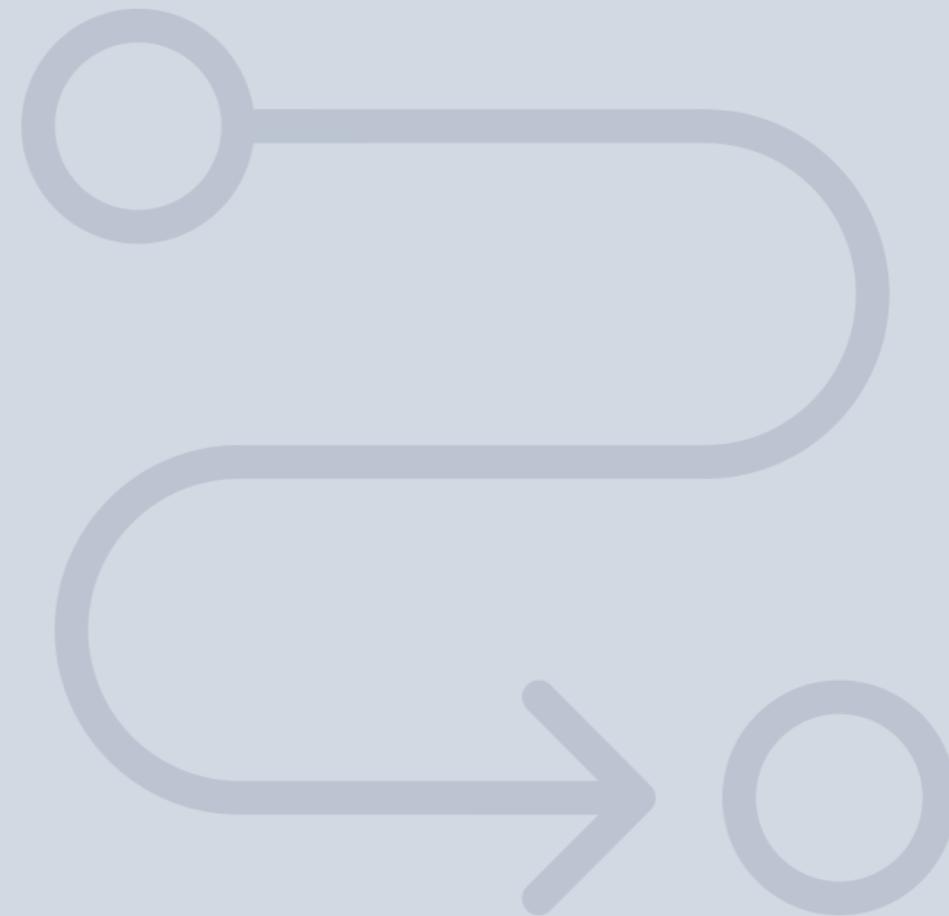
Espacio de encuentro que permite el contacto de alumnos del mismo campo para la creación de vínculos profesionales. Un punto de intercambio de información, sugerencias y experiencias de miles de usuarios.





SERVICIO DE **Orientación** de Carrera

Nuestro objetivo es el asesoramiento para el desarrollo de tu carrera profesional. Pretendemos capacitar a nuestros alumnos para su adecuada adaptación al mercado de trabajo facilitándole su integración en el mismo. Somos el aliado ideal para tu crecimiento profesional, aportando las capacidades necesarias con las que afrontar los desafíos que se presenten en tu vida laboral y alcanzar el éxito profesional. Gracias a nuestro Departamento de Orientación de Carrera se gestionan más de 500 convenios con empresas, lo que nos permite contar con una plataforma propia de empleo que avala la continuidad de la formación y donde cada día surgen nuevas oportunidades de empleo. Nuestra bolsa de empleo te abre las puertas hacia tu futuro laboral.



Financiación y becas

En INESEM

Ofrecemos a nuestros alumnos facilidades económicas y financieras para la realización del pago de matrículas,

todo ello
100%
sin intereses.

INESEM continúa ampliando su programa de becas para acercar y posibilitar el aprendizaje continuo al máximo número de personas. Con el fin de adaptarnos a las necesidades de todos los perfiles que componen nuestro alumnado.



20%

Beca desempleo

Para los que atraviesen un periodo de inactividad laboral y decidan que es el momento idóneo para invertir en la mejora de sus posibilidades futuras.

15%

Beca emprende

Nuestra apuesta por el fomento del emprendimiento y capacitación de los profesionales que se han aventurado en su propia iniciativa empresarial.

10%

Beca alumnos

Como premio a la fidelidad y confianza de los alumnos en el método INESEM, ofrecemos una beca a todos aquellos que hayan cursado alguna de nuestras acciones formativas en el pasado.

Masters Profesionales

Master en Diseño Arquitectónico

Impulsamos tu carrera profesional



INESEM
BUSINESS SCHOOL

www.inesem.es



958 05 02 05 formacion@inesem.es

Gestionamos acuerdos con más de 2000 empresas y tramitamos más de 500 ofertas profesionales al año.

Facilitamos la incorporación y el desarrollo de los alumnos en el mercado laboral a lo largo de toda su carrera profesional.