

Visualización Arquitectónica, Diseño BIM y Realidad Virtual

Máster Profesional

Nada habla mejor de una escuela que, el trabajo final y logros, de sus alumnos y profesores.



Trabajo de la alumna: **Cristina González Rojo**
Seleccionado su trabajo y nominada en "The Rookies Awards 2020"

Si quieres, puedes... ¡Haz realidad tu sueño!

La **FUNDACIÓN UNIVERSITARIA SAN PABLO CEU**, cuenta con más de 80 años de experiencia en educación. Nuestro claustro de profesores está formado por los mejores docentes, con dilatada experiencia profesional y especializados en su área de enseñanza.

En **CEU DIGITAL** apostamos por la máxima calidad en tu educación y te acompañamos en todo el proceso, para que, cuando termines tus estudios, puedas trabajar en lo que realmente te gusta. Este paso directo al mundo laboral, lo conseguimos gracias a los convenios que tenemos con las mejores empresas del sector.

Así que, si realmente quieres dedicarte a esto, no lo dejes pasar y dejamos ayudarte. **Este es tu momento.**

+80

AÑOS DE EXPERIENCIA EN
EDUCACIÓN SUPERIOR



PRESTIGIOSO CLAUSTRO
DE PROFESORES CON
DILATADA EXPERIENCIA
PROFESIONAL



FORMACIÓN
INTERNACIONAL



RELACIÓN ESTRECHA
CON LAS EMPRESAS
DEL SECTOR



FORMACIÓN EN
VALORES

*La información que contiene este documento, puede estar sujeta a posibles cambios.

MÓDULO 01. Visualización arquitectónica fotorrealista

Temario

¿Qué vas a aprender?

Introducción al modelado con 3ds Max

Objetos paramétricos

Herramientas de transformación y uso de modificadores

Clonación de objetos y ajustes de puntos de pivote, uso de líneas y áreas para creación de geometrías

Introducción a modelado poligonal

Generación de coordenadas UV

Metodología de modelado avanzada y creación de geometrías orgánicas

Utilización de sistemas de subdivisión y suavizado de malla

Aplicación de modelado poligonal para creación de superficies orgánicas

Control y relevancia de la topología de una geometría

Utilización de objetos compuestos

Aplicación de herramientas de modelado a la creación de modelos arquitectónicos

Definición de unidades y escala de trabajo

Herramientas de trabajo de precisión en 3ds Max

Importación de planos y utilización como base de modelado

Sistematización de modelado con matrices y herramienta de espaciado

Utilización de reglas y objetos de ayuda para optimizar modelado técnico

Introducción a V-Ray y render fotorrealista

Teoría de iluminación básica

Principios de iluminación natural y su emulación en infografía

Tipos de motores de render, interfaz y distribución de V-Ray

Configuración de V-Ray mediante "Quick settings"

Creación de materiales básicos y utilización de librerías

Modelado arquitectónico a partir de planos

Edición de imagen 2D en Infografía 3D

Retoque y postproducción básica con Adobe Photoshop

Preparación de texturas, añadido de vegetación y personas mediante técnicas 2D

Generación de entornos para escenas 3D a partir de fotografías

Aplicación de tecnología 3D a la visualización arquitectónica

Simulación de iluminación de estudio, simulación de iluminación artificial, iluminación en interiores

Creación de escenas exteriores

MÓDULO 02. Diseño arquitectónico a través de tecnología BIM

Iniciación, introducción e interfaz con Autodesk Revit

Visualización básica, modificar elementos

Muros, carpinterías y componentes

Suelos, falsos techos, escaleras y rampas

Cubiertas, pilares arquitectónicos

Familias básicas

Estrategias de modelado

Anotaciones, etiquetas y cotas

Vistas, gestionar, maquetación

Renders e Impresión

Procesos de trabajo en Autodesk Revit

Ubicación del proyecto

Modificación de elementos

Muros avanzados

Tablas de planificación

Creación y diseño de Masas

Etiquetas

Leyendas de habitaciones

Fases

Personalización del proyecto

Leyendas y Cartelas

Renders avanzados

Recorridos de cámara

Familias avanzadas

Conceptos avanzados

Materiales y teclas de acceso rápido

Trabajo colaborativo básico

Impresión avanzada y maquetación

Exportar archivos y tablas de planificación

Optimización de trabajo y estructuras complejas con Revit

Masas complejas

Muros avanzados

Rampas y suelos inclinados

Muros y cortina avanzados

Cubiertas avanzadas

Tablas de planificación

Familias parametrizadas

Barridos y telares

Componentes adaptativos,

Representación avanzada

Plantillas y filtros avanzados

Etiquetas y cartelas avanzadas

Símbolos y mediciones avanzadas

Renders avanzados

Trabajo colaborativo avanzado

Configuración y publicación avanzadas

Mundo BIM / BIM protocol

MÓDULO 03. Visualización arquitectónica fotorrealista avanzada

Renderizado fotorrealista avanzado mediante V-Ray
Concepto y procesos fundamentales de V-Ray
Visualizador de renderizado específico de V-Ray
Configuración personalizada de GI
Concepto y flujo de trabajo del muestreador de imagen de V-Ray
Gestión de espacios de color y configuración gamma
Creación de materiales complejos

Optimización de procesos de modelado y generación de mallas orgánicas
Metodología de trabajo poligonal para modelado orgánico
Bases y hábitos para mantener una topología funcional
Metodologías avanzadas de modelado
Definición de coordenadas UV en geometrías complejas
Pipeline para reproducir piezas y modelos técnicos en base a planos

Generación de vegetación y espacios naturales con Forest Pack
Importación de geometrías
Utilización y creación de librerías, áreas, superficies y mapas de distribución
Uso de vegetación mediante Itoo Forest Pack
Optimización de visualización y renderizado
Objetos LOD y utilización en Forest Pack
Modelado paramétrico con Railclone Pro

Modelado poligonal avanzado
Uso de proxies y referencias externas, uso de vegetación mediante Itoo Forest Pack
Modelado paramétrico con Itoo Railclone

Generación de escenas animadas en Infoarquitectura
Generación de escenas “fly through”
Configuración de Chaos Group V-Ray para vídeo
Render en red en producción audiovisual a través de V-Ray
Edición de vídeo con Adobe Premiere

Acabado y retoque de imagen en secuencias animadas
Bases de trabajo con The Foundry Nuke,
Descomposición de render en elementos y reconstrucción en postproducción
Retoque de imagen y ecualizado de color en escenas de vídeo
Añadidos de efectos 2D y 3D en postproducción

Concepto y estética de la imagen en arquitectura
Teoría del color y bases de la composición visual
Importancia del encuadre en fotografía artística
Uso de líneas de fuga en visualización arquitectónica
Teoría y aplicación del proceso creativo en el desarrollo de una infografía

MÓDULO 04. Realidad Virtual aplicada a Infoarquitectura

Introducción al render en tiempo real
Diferencias técnicas y productivas entre prrenderizado y render en tiempo real
Posibilidades, implantación y futuro de los motores basados en cálculos a tiempo real
Tipos de hardware para visualización de Realidad Virtual
Visualización arquitectónica a través de la interactividad
Motores de render más implantados para visualizar arquitectura a través de Realidad Virtual

Presentación de Unreal Engine, interfaz, preferencias y configuración de visores
Tipos de hardware para visualización de Realidad Virtual
Visualización arquitectónica a través de la interactividad
Motores de render más implantados para visualizar arquitectura a través de Realidad Virtual

Aspectos de superficies, materiales y texturas
PBR: una nueva forma de entender los materiales
Aportaciones de la mecánica de trabajo basada en PBR
Tipos de materiales y su aplicación en Unreal Engine
Utilización y optimización de texturas
Concepto de bit y canales
Definición de coordenadas UV a través de Unwrap

Iluminación con Unreal Engine
Interpretación de la luz en un motor tiempo real
Sistemas de optimización y reutilización de cálculos lumínicos
Sistemas de iluminación basados en lightmaps, concepto de lightmass y su importancia
Cálculos de luz estáticos y dinámicos
Aproximación al renderizado fotorrealista a través de HDR
Soluciones para iluminaciones complejas

Creación de Terrenos y Vegetación en Unreal Engine
Importación de mallas para generación de superficies
Modificación de relieves de un terreno
Uso de capas para generación y optimización de grandes extensiones
Añadido de vegetación e importación de modelos
Distribución de elementos vegetales sobre un terreno

Postproducción dentro de un motor en tiempo real
Herramientas de postproducción de Unreal Engine
Diferencias y similitudes entre el uso del color en fotografía y una aplicación interactiva
Corrección de tonalidad y contraste
Simulación de exposiciones dinámicas y comportamientos de lentes
Representación de oclusión ambiental (estática y dinámica) en Unreal Engine

MÓDULO 05. Proyecto Profesional. Producción gráfica y audiovisual aplicada a la Infoarquitectura

Procesos de trabajo en la producción audiovisual
Uso del lenguaje audiovisual en Infoarquitectura
Definición de guion, bocetado, storyboard, animatic y layout,
Bases de composición

Planificación de renderizado en proceso productivo
Concepto y utilización de “granjas de render”
Gestión de granjas locales mediante Autodesk Buckburner
Uso de granjas en remoto, planificación de tiempos y minimización de errores
Animación avanzada aplicada a infoarquitectura
Generación de elementos e introducción a la generación de personajes
Concepto de “rig” como elemento para optimizar el proceso de animación
Simulación de efectos volumétricos animados
Cálculos dinámicos en 3ds Max
Sistemas de partículas clásicos y Particle Flow

VFX aplicado a la visualización arquitectónica
Simulación de agua y superficies fluidas en 3D Studio Max
Generación de llamas y efectos de fuego

Uso de elementos atmosféricos complejos en animación
Uso de V-Ray Environment Fog y Aerial Perspective
Simulación de vientos y otros efectos dinámicos naturales
Cálculos de luz en escenas animadas
Limitaciones de los cálculos de luz en escenas dinámicas
Selección de qué motores de cálculo utilizar en función las dificultades
Sistemas de render para animación de elementos en V-Ray
Descomposición del render para los cálculos de iluminación
Uso de V-Ray Sphere fade y concepto de render compuesto
Composición con Nuke como método de optimizar tiempos de renderizado

Preparación de reel profesional y portfolio
Presentación de proyecto profesional en “The Rookies”



Nada habla mejor de una escuela que, el trabajo final y logros, de sus alumnos y profesores.



Trabajo del profesor: **Jacob García García**. Estudio: **Clarooscuro**

Aprende con los mejores y entra directamente al mercado laboral **CLAROSCURO, empresa asociada al Máster**

CLAROSCURO es un estudio de infografía orientado a la visualización arquitectónica y generación de espacios virtuales fotorrealistas. Su actividad se centra tanto en la producción comercial y creativa como en la formación y diseño de programas pedagógicos orientados al arte digital y desarrollo creativo.

Durante **más de 20 años**, su actividad se ha repartido entre la producción profesional, la formación y el desarrollo de proyectos de investigación arquitectónica, desarrollando proyectos de distintas índoles y colaborando con gran éxito con importantes marcas del sector. Siempre con la intención de impregnar todas estas actividades con una afinidad por el desarrollo creativo y criterio estético, esencia del espíritu de Claroscuro.



CLASES CASI PARTICULARES

Nuestros grupos son muy reducidos, hasta el punto de tener en algunos cursos un **máximo de 5 alumnos**



AYUDA PROFESIONAL TRAS FINALIZAR LOS ESTUDIOS

Finaliza tus estudios trabajando Prácticas profesionales en empresas del sector

Trabajamos con las empresas más punteras del sector. Con la intención de lograr las mejores experiencias profesionales para nuestros estudiantes, hemos establecido que las prácticas profesionales en empresas afines a este Máster dependen de las calificaciones obtenidas por el estudiante al finalizar el curso.

Para poder optar a realizarlas, se requiere haber aprobado el Máster con una calificación de al menos 5 puntos sobre 10 en cada uno de los módulos, así como una calificación mínima de 7 puntos sobre 10 en la reel de trabajos del estudiante. En el caso de los alumnos que deseen realizar las prácticas y hayan superado los requisitos establecidos, CEU Digital enviará sus reels a las empresas relacionadas, quienes comunicarán la propuesta específica para cada estudiante, siendo estas las que decidirán qué estudiante quieren en prácticas.

Algunas empresas donde han realizado prácticas nuestros alumnos, puedes pinchar en cada logotipo para ver sus trabajos:

SHOW ME THE PROJECT ARCHITECTURAL VISUALIZATIONS



PRÁCTICAS EN LAS
MEJORES EMPRESAS



ASESORAMIENTO
PERSONALIZADO

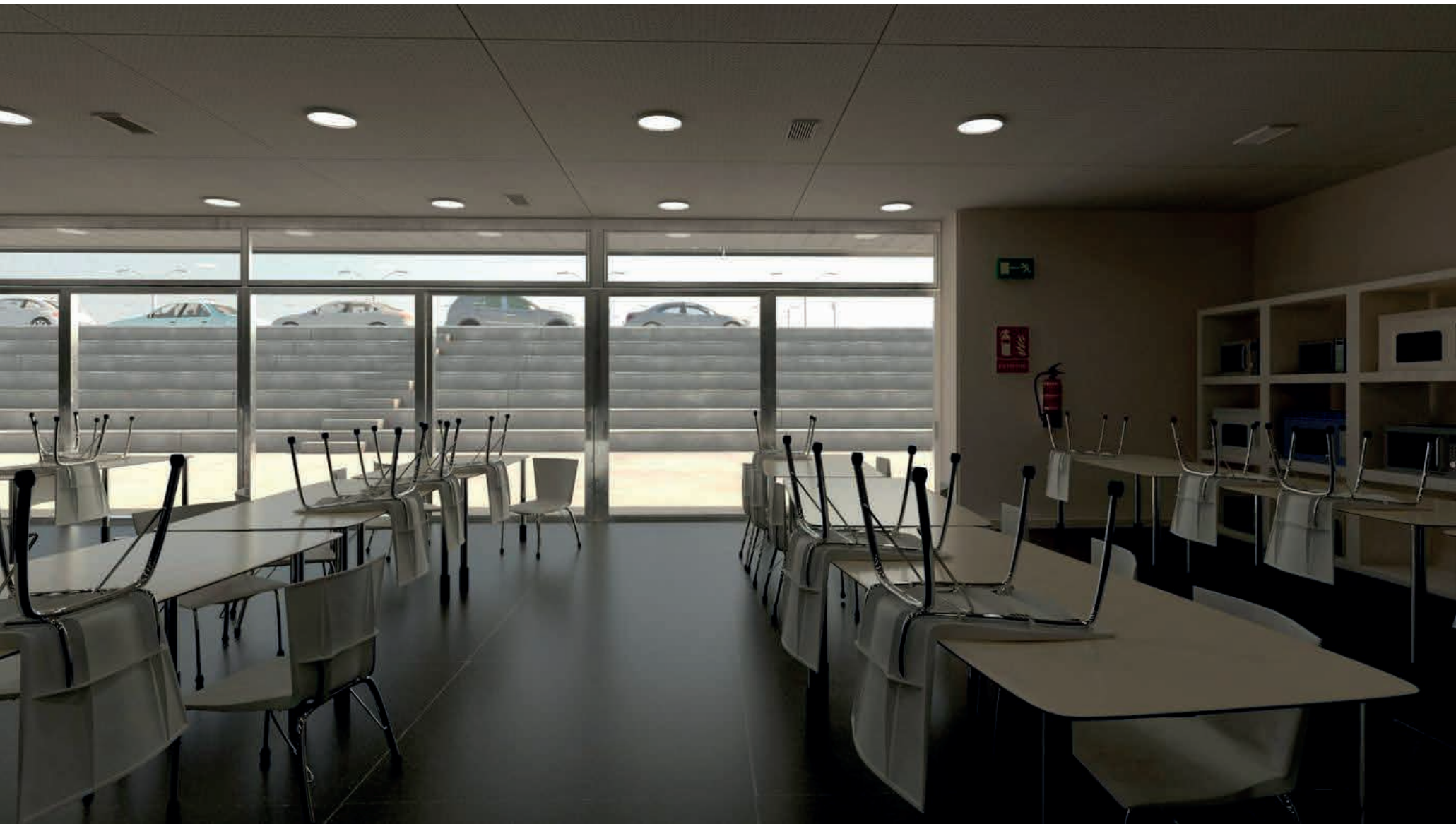
Competencias Salidas profesionales

Infografía 3D fotorrealista y visualización arquitectónica
Creación de entornos virtuales y renderizado fotorrealista
Artista de desarrollo visual
Artista de efectos visuales VFX
Artista de matte painting
Artista de previs/layout
Artista de shading y texturas
Artista digital
Compositor
Desarrollador de efectos visuales
Director de arte
Director de fotografía
Diseñador de entornos
Diseñador de medios audiovisuales
Diseñador de props
Iluminador
Infografista
Modelador de layout
Modelador de sets y props (entornos y objetos)
Técnico en realidad virtual
Diseñador en tecnología BIM

Los más punteros Software



Nada habla mejor de una escuela que, el trabajo final y logros, de sus alumnos y profesores.



Trabajo de la alumna: **Isabel Yaqui Cuesta Martínez**
Seleccionado su trabajo y nominada en "The Rookies Awards 2020"

Tenemos tres modalidades, elige la que más te guste
Nos adaptamos a tus necesidades

01- PRESENCIAL, EN HORARIO FIJO

1ª y única convocatoria _____ Página 15

02- ONLINE, EN HORARIO FIJO

1ª y única convocatoria _____ Página 16

03- ONLINE, EN HORARIO FLEXIBLE

1ª, 2ª y 3ª convocatoria _____ Página 17 y 18

Modalidad 01

Presencial, en horario fijo

Convocatoria / horario

Convocatoria	una al año
Inicio	octubre
Fin	julio/septiembre
Duración	de 10 a 12 meses
Horario fijo	Sí
Días de clase	de lunes a viernes
Horario	de 17h. a 20:30h.
Horas de clase	600 horas
Horas de prácticas	300 horas
Total de horas	900 horas

Precio

Fecha pago	Cantidad
Matrícula	749€
Octubre	749€
Noviembre	749€
Diciembre	749€
Enero	749€
Febrero	749€
Marzo	749€
Abril	749€
Mayo	749€
Junio	749€
Julio	0€
Agosto	0€
Septiembre	0€
Total	7490€

Método

1. Los profesores darán sus clases de forma tradicional.
2. Requiere de la presencia obligatoria del estudiante en la clase, con un horario fijo.

Información general

- La escuela habilita para cada alumno; ordenador, tableta gráfica, licencias de programa, etc.
- Grupos de alumnos muy reducidos.
- Profesores con dilatada experiencia profesional, aprenderás con los mejores.
- Comunicación directa con tutor, profesores y compañeros del grupo.
- Acceso a plataforma de enseñanzas CEU Digital.

Para tener en cuenta:

- La fecha de inicio y el horario podrían ser modificados ligeramente en cada convocatoria.
- CEU tiene derecho a no abrir la convocatoria si las circunstancias lo requieren.
- Se recomienda que, a parte de las horas de clase, el alumno invierta entre la mitad y el total de las mismas horas, en hacer sus prácticas de clase y estudiar, siendo necesario como mínimo la mitad, para aprovechar al máximo el curso.
- El Máster termina en julio, pero se ampliará hasta septiembre, siempre que el alumno realice prácticas en empresa.
- Todo alumno podrá optar a prácticas en empresa siempre que se cumplan los requisitos marcados en la **página 11**, por las tres partes implicadas (alumno, empresa, escuela).
- El tiempo de prácticas en empresa no podría ser superior a un año lectivo contando los meses del curso. Si por alguna circunstancia alumno y empresa quieren mantener por más tiempo el periodo de prácticas, el alumno tendrá que renovar su matrícula, para que los seguros sigan vigentes.
- En caso de no residir el alumno en Madrid (España), se intentará buscar una empresa en su ciudad o país, no asegurando en este caso al 100% las prácticas.
- El precio aquí marcado, está sujeto a cambios (por becas, ayudas...), una vez hecha la matrícula, el precio del curso y las mensualidades quedarán fijadas y no se cambiarán durante la convocatoria en vigor

BECAS y AYUDAS al estudio (hasta un 20%, según sea tu situación):

- Nuestra Fundación Universitaria ofrece diferentes becas al estudio.
- No dudes en consultar la **página 20 (paso 1)** y solicita tu ayuda.

Modalidad 02 Online, en horario fijo

Convocatoria / horario

Convocatoria	una al año
Inicio	octubre
Fin	julio/septiembre
Duración	de 10 a 12 meses
Horario fijo	Sí
Días de clase	de lunes a viernes
Horario	de 17h. a 20:30h.
Horas de clase	600 horas
Horas de prácticas	300 horas
Total de horas	900 horas

Precio

Fecha pago	Cantidad
Matrícula	674€
Octubre	674€
Noviembre	674€
Diciembre	674€
Enero	674€
Febrero	674€
Marzo	674€
Abril	674€
Mayo	674€
Junio	674€
Julio	0€
Agosto	0€
Septiembre	0€
Total	6740€

Método

1. Los profesores darán sus clases en directo, a través de una plataforma en streaming
2. Requiere conexión online del alumno en horario fijo.

Información general

- El alumno deberá tener un equipo informático.
- El centro facilita las licencias en versión de estudiante gratuitas. Por política de las casas de software, algunas licencias de estudiante no serán gratuitas, teniendo un precio muy bajo, este coste será asumido por el alumno.
- Grupos de alumnos muy reducidos.
- Profesores con dilatada experiencia profesional, aprenderás con los mejores.
- Comunicación directa con tutor, profesores y compañeros del grupo.
- Acceso a plataforma de enseñanzas CEU Digital.
- Las clases se quedarán grabadas, para poder visualizarlas en cualquier momento.
- El alumno podrá compartir su pantalla con el profesor para resolución de dudas y correcciones.

Para tener en cuenta:

- La fecha de inicio y el horario podrían ser modificados ligeramente en cada convocatoria.
- CEU tiene derecho a no abrir la convocatoria si las circunstancias lo requieren.
- Se recomienda que, a parte de las horas de clase, el alumno invierta entre la mitad y el total de las mismas horas en hacer sus prácticas de clase y estudiar, siendo necesario como mínimo la mitad, para aprovechar al máximo el curso.
- El Máster termina en julio, pero se ampliará hasta septiembre, siempre que el alumno realice prácticas en empresa.
- Todo alumno podrá optar a prácticas en empresa siempre que se cumplan los requisitos marcados en la **página 11**, por las tres partes implicadas (alumno, empresa, escuela).
- El tiempo de prácticas en empresa no podría ser superior a un año lectivo contando los meses del curso. Si por alguna circunstancia alumno y empresa quieren mantener por más tiempo el periodo de prácticas, el alumno tendrá que renovar su matrícula, para que los seguros sigan vigentes.
- En caso de no residir el alumno en Madrid (España), se intentará buscar una empresa en su ciudad o país, no asegurando en este caso al 100% las prácticas.
- El precio aquí marcado, está sujeto a cambios (por becas, ayudas...), una vez hecha la matrícula, el precio del curso y las mensualidades quedarán fijadas y no se cambiarán durante la convocatoria en vigor

BECAS y AYUDAS al estudio (hasta un 10%, según sea tu situación):

- Nuestra Fundación Universitaria ofrece diferentes becas al estudio.
No dudes en consultar la **página 20 (paso 1)** y solicita tu ayuda.

Modalidad 03, elige una de las tres convocatorias Online, en horario flexible

1ª Convocatoria / horario

Inicio 1ª conv.	octubre
Fin 1ª conv.	junio
Duración	9 meses
Horario fijo	No
Días de clase	Flexible
Horario	Flexible
Horas de clase	*
Horas de prácticas	*
Total de horas	*

2ª Convocatoria / horario

Inicio 2ª conv.	enero
Fin 2ª conv.	septiembre
Duración	9 meses
Horario fijo	No
Días de clase	Flexible
Horario	Flexible
Horas de clase	*
Horas de prácticas	*
Total de horas	*

3ª Convocatoria / horario

Inicio 3ª conv.	abril
Fin 3ª conv.	diciembre
Duración	9 meses
Horario fijo	No
Días de clase	Flexible
Horario	Flexible
Horas de clase	*
Horas de prácticas	*
Total de horas	*

Precio

Fecha pago	Cantidad
Matrícula	665€
Octubre	665€
Noviembre	665€
Diciembre	665€
Enero	665€
Febrero	665€
Marzo	665€
Abril	665€
Mayo	665€
Junio	0€
Total	5895€

Precio

Fecha pago	Cantidad
Matrícula	665€
Enero	665€
Febrero	665€
Marzo	665€
Abril	665€
Mayo	665€
Junio	665€
Julio	665€
Agosto	0€
Septiembre	665€
Total	5895€

Precio

Fecha pago	Cantidad
Matrícula	665€
Abril	665€
Mayo	665€
Junio	665€
Julio	665€
Agosto	0€
Septiembre	665€
Octubre	665€
Noviembre	665€
Diciembre	665€
Total	5895€

* Se calcula que, 1 hora de esta modalidad corresponde a 4 horas de la modalidad presencial. Siendo equivalente el número de horas entre ambas modalidades. Leer en página 18 la información general de esta modalidad.

Método

1. Los profesores graban previamente sus lecciones.
2. Cada semana el alumno dispondrá de nuevas lecciones que, tendrá que estudiar
3. Cada semana el alumno tendrá prácticas adjuntas para desarrollar y demostrar que puede pasar a la siguiente lección.
4. Cada semana el alumno enviará sus prácticas al profesor.
5. Cada semana el profesor revisará las prácticas del alumno y le enviará las correcciones oportunas.
6. La semana siguiente a recibir las correcciones, el alumno deberá volver a enviar el trabajo al profesor, con los cambios propuestos.
7. Cada semana el alumno se tendrá que conectar en vivo para hacer su sesión de tutoría, con el profesor, tutor y compañeros.
Una vez empezado el curso, se marcarán las fechas y horario de tutorías en directo, según las preferencias de los alumnos.

Información general

- Muy recomendable para personas que; estén trabajando, vivan fuera de Madrid (España), vivan en otro país o no puedan comprometerse con un horario fijo.
- No requiere de la presencia del alumno en clase. No requiere conexión online del alumno en un horario fijo, excepto para hacer las tutorías.
- El alumno deberá tener un equipo informático.
- El centro facilita las licencias en versión de estudiante gratuitas. Por política de las casas de software, algunas licencias de estudiante no serán gratuitas, teniendo un precio muy bajo, este coste será asumido por el alumno.
- Grupos de alumnos muy reducidos, clases casi particulares.
- Profesores con dilatada experiencia profesional, aprenderás con los mejores.
- Comunicación directa con tutor, profesores y compañeros del grupo.
- Acceso a plataforma de enseñanzas CEU Digital.
- Las clases se quedarán grabadas, para poder visualizarlas en cualquier momento.
- El alumno podrá compartir su pantalla con el profesor para resolución de dudas y correcciones.

Para tener en cuenta:

- La fecha de inicio y el horario podrían ser modificados ligeramente en cada convocatoria.
- CEU tiene derecho a no abrir la convocatoria si las circunstancias lo requieren.
- Se recomienda que, a parte de las horas de clase, el alumno invierta entre la mitad y el total de las mismas horas en hacer sus prácticas de clase y estudiar, siendo necesario como mínimo la mitad, para aprovechar al máximo el curso.
- Todo alumno podrá optar a prácticas en empresa siempre que se cumplan los requisitos marcados en la **página 11**, por las tres partes implicadas (alumno, empresa, escuela).
- El tiempo de prácticas en empresa no podría ser superior a un año lectivo contando los meses del curso. Si por alguna circunstancia alumno y empresa quieren mantener por más tiempo el periodo de prácticas, el alumno tendrá que renovar su matrícula, para que los seguros sigan vigentes.
- En caso de no residir el alumno en Madrid (España), se intentará buscar una empresa en su ciudad o país, no asegurando en este caso al 100% las prácticas.
- El precio aquí marcado, está sujeto a cambios (por becas, ayudas...), una vez hecha la matrícula, el precio del curso y las mensualidades quedarán fijadas y no se cambiarán durante la convocatoria en vigor

BECCAS y AYUDAS al estudio (hasta un 20%, según sea tu situación):

- Nuestra Fundación Universitaria ofrece diferentes becas al estudio. No dudes en consultar la **página 20 (paso 1)** y solicita tu ayuda.

Diplomas y títulos

Al finalizar el curso y con el aprobado de este, verificando que la materia impartida ha sido aprendida y puesta en práctica, **CEU Digital** te hará entrega de los siguientes títulos:

1. **Diploma** del "Máster Profesional en Visualización Arquitectónica, Diseño BIM y Realidad Virtual", expedido y firmado por la Fundación Universitaria San Pablo CEU.

2. **Diploma profesional** expedido y firmado por Claroscuro Studios, con la aprobación de tu reel final.

3. **Alumnos con matrícula de honor** tendrán, además:
 - Certificado de excelencia de CEU Digital.
 - Carta de recomendación firmada por el CEO de Claroscuro y por el director del Máster.

2. **Alumnos que realicen prácticas en empresa** tendrán, además:
 - Certificado profesional de la empresa donde hayan desarrollado el tiempo de prácticas.

Proceso de matrícula

Paso 1. Presentación del alumno

- Para nosotros lo más importante eres tú, por eso, hacemos un análisis individual de cada alumno, a fin de conocerte en detalle y, saber cuáles son tus gustos y necesidades. Queremos asegurarte un futuro profesional, para ayudarte desde el principio tenemos que verificar que éste es tu curso y tu elección va a ser la acertada. Por este motivo es necesario que, dediques 10 minutos en rellenar el siguiente formulario, pues tu futuro en parte depende de esta elección.

Este paso no implica ningún pago, ni te comprometes a nada con nosotros.

Si quieres solicitar una beca o ayuda al estudio, podrás indicarlo en el formulario.

Presentación del alumno



Paso 2. Admisión:

- Una vez rellenado el paso 1 y habiendo valorado con detenimiento tu solicitud, nos pondremos en contacto a la brevedad, para darte la información relativa a becas y ayudas, apto en el curso, etc.

En caso de ser apto, serás uno de los alumnos elegidos para hacer este curso. En CEU Digital, nos encargaremos personalmente de ayudarte a que consigas trabajar en aquello que realmente te hace feliz. Al iniciar los estudios se te asignará un tutor que te acompañará y ayudará a conseguir tu Meta. Pero recuerda, la pieza más importante del puzle, para conseguir llegar a lo alto, es tu trabajo, así que, no pierdas tiempo y empieza a divertirse estudiando

Paso 3. Matrícula:

- Si has llegado a este paso, ¡Enhorabuena!, eres un afortunado y estaremos encantados de enseñarte y poder ayudarte en tu futuro, al final del correo enviado en el paso 2, tendrás un botón para iniciar tu matrícula y formalizar tu plaza con nosotros.

Requisitos de acceso

- Tener un título de Ciclo Formativo de Grado Superior o Bachiller.

Equipo necesario

Para curso presencial:

- Disco duro portátil, recomendable 1 Tera.

Para curso online:

- Ordenador personal.
- Software mencionado en **página 12**, instalado en ordenador personal.
- * Recuerda que; el centro facilita las licencias en versión de estudiante gratuitas. Por política de las casas de software, algunas licencias de estudiante no serán gratuitas, teniendo un precio muy bajo, este coste será asumido por el alumno.
- Mínimo 16 GB de memoria RAM.
- Webcam y micrófono.
- Conexión a internet con ADSL.
- Navegador Google Chrome para entrar en nuestra plataforma.
- Recomendable, tener una tableta gráfica.

Forma de pago

01. Pago completo: Se realiza un único pago al formalizar la matrícula, esta opción tiene un descuento en el precio total del curso.

02. Pago mensual: Se realizan pagos mensuales hasta completar el precio total del curso.

Nada habla mejor de una escuela que, el trabajo final y logros, de sus alumnos y profesores.



Trabajo del profesor: **Jacob García García**. Estudio: **Clarooscuro**

Máster Profesional

Visualización Arquitectónica, Diseño BIM y Realidad Virtual

Para más información, ponte en contacto con nosotros:

www.ceudigital.es
ceudigital@ceu.es
+34 915 43 57 01

Centros:

ISEP CEU C/Pirineos, 55 - 28040
UNIVERSIDAD CEU Av. de Montepríncipe - 28668
Madrid, España