



Edición • 2011 - 2012

Máster Profesional de Diseño y Animación de Videojuegos. MDV

Impartido por



91 435 58 43 • www.cice.es

Área de Diseño, Arte 3D y Programación de Videojuegos y Dispositivos Móviles

Si quieres...

- Motivarte con clases dinámicas y prácticas
- Alcanzar las metas personales y profesionales que te has marcado
- Elegir el tipo de formación que más te conviene
- Avalar tus conocimientos con un título profesional, homologado por las principales compañías propietarias del software del que vas a recibir formación
- Disfrutar aprendiendo
- Y tener el éxito garantizado

...Puedes

Índice

Objetivos.....	4
CICE , el Valor de la Confianza.....	6
Acceso a la Plataforma Educativa de Autodesk.....	7
Calidad. Madrid Excelente.....	8
Instalaciones.....	9
Premios y Menciones de CICE	10
Ventajas de Estudiar en CICE	11
Homologaciones y Acuerdos.....	12
Recursos Humanos. Profesorado de Élite.....	13
Condiciones Objetivas	15
Bolsa de Empleo. Proyecto CICEJOB	17
Centro Certificador Oficial Prometric y Vue.....	18
Personal Docente	19
Medios Técnicos y Equipamiento Informático	29
Programa de Estudios	37
Siguientes Pasos.....	58
Guía de Matriculación.....	59
Información de contacto	65

Objetivos

El **Máster Profesional de Diseño y Animación de Videojuegos** nació 30 años después de la creación del primer **videojuego** en el mundo, sector que a día de hoy, como medio de entretenimiento, forma de arte, expresión y por supuesto como industria, mueve ya, entre hardware y software, más de 31 mil millones de dólares al año.

Una industria tan emergente y creciente en los últimos años, y con tal capacidad de desarrollo futuro no puede abastecerse únicamente de los profesionales que surgen de la formación interna en las propias empresas de desarrollo de **videojuegos** o autodidactas del sector. Por eso la necesidad de **CICE** de poner en marcha el **Máster Profesional de Diseño y Animación de Videojuegos**.

Entre los profesores y conferenciantes de este **Máster Profesional de Diseño y Animación de Videojuegos** se encuentran algunos de los más destacados protagonistas de la creación, diseño, animación 2D y animación 3D, así como las mejores empresas especializadas en el mundo de la animación y del **videojuego**.

Mediante la realización de un proyecto de desarrollo real, los estudiantes del **Máster Profesional de Diseño y Animación de Videojuegos** podrán adquirir una capacitación polivalente: teórica, con asignaturas con las que puedan analizar los **videojuegos** en el mercado e idear diseños nuevos a través de sus herramientas y conocimientos; técnica, con talleres en los que las aplicaciones tienen por objetivo producir los elementos gráficos de un **videojuego**; y práctica, con el desarrollo de un proyecto completo en el transcurso del **Máster Profesional de Diseño y Animación de Videojuegos**, que les enseñará a trabajar en equipo y, sobre todo, a tener como referencia el objetivo final: cerrar el proyecto y entregar el juego conociendo el mercado del mismo.

CICE, único centro de formación oficial de Autodesk para toda la gama de producto de la compañía en España, ha concebido este innovador programa de estudios con el fin de permitir el acceso al **Máster Profesional de Diseño y Animación de Videojuegos** sin necesidad de conocimientos previos específicos sobre la materia, incluyendo en su matrícula la entrega a cada alumno de una licencia de Autodesk **3ds Max**, herramienta líder en el sector profesional.

Bienvenido al primer Centro de Formación en Desarrollo, Comunicaciones, Diseño y Programación Web de toda España Homologado por:

CICE es el único Centro de Formación en España simultáneamente Autorizado y Oficial de Cisco, LPI Linux, Finjan, Trend Micro así como Microsoft Gold Certified Partner para la Impartición de Formación Oficial en las áreas de Administración de Redes CISCO, Microsoft y Linux, Programación y Desarrollo de Aplicaciones Informáticas, así como Diseño Web y Desarrollo de Aplicaciones para Internet.

Formación Oficial Homologada por



Centro de Formación Colaborador



Centro de Formación Examinador Oficial



Centro de Formación de Calidad Certificada



CICE, Formación Técnica de Calidad para los Profesionales del Siglo XXI

CICE, el Valor de la Confianza

CICE, Escuela Profesional de Nuevas Tecnologías, es un Centro de Formación de Carácter Privado, con más de 30 años de experiencia en la Planificación, Organización y Desarrollo de Planes de Formación dentro de las Áreas de Producción Audiovisual, Diseño Gráfico, Animación Web y Proyectos Arquitectónicos, Imagen Digital, Moda, Diseño Industrial e Interiorismo, Desarrollo, Comunicaciones, Diseño y Programación Web.

Los permanentes avances tecnológicos, el imparable proceso de globalización, la continua aparición de nuevas profesiones y técnicas de gestión, la modificación del marco legal y la creciente demanda social de calidad, son elementos que caracterizan a una sociedad de servicios cuyos profesionales necesitan añadir a su preparación inicial una formación continuada y permanente que les permita actualizar sus conocimientos.

La formación impartida en **CICE** tiene un doble objetivo: desarrollar profesionalmente a todas aquellas personas que, sin tener necesariamente una titulación universitaria, desean incorporarse a la empresa privada como auténticos expertos, o bien consolidar y mejorar los conocimientos y aptitudes de aquéllos que ya están desempeñando una tarea profesional.

El Plan de Estudios de **CICE**, pretende integrar todos aquellos productos que, o bien destacan por su demanda actual en el mercado, o bien representan el cambio tecnológico que en breve plazo experimentará el sector.

Nuestra oferta se complementa con Servicios de Formación a medida para la Empresa en nuestras instalaciones o “in company” y Servicios de Certificación de Thomson Prometric y Pearson VUE.

Nuestra privilegiada situación en Madrid, núcleo principal de la producción española y una de las ciudades más pujantes a nivel europeo, garantiza las posibilidades para transformar tu futuro.

Certifícate en **CICE** con titulaciones exclusivas. Confiamos formar auténticos profesionales.

CICE

¡Formación de Calidad Certificada!

Acceso a la Plataforma Educativa de Autodesk

CICE, único centro de formación oficial de Autodesk para toda la gama de producto de la compañía en España, ofrece en exclusiva a sus alumnos el acceso al portal educativo de Autodesk, habitualmente disponible sólo para alumnos de formación reglada, y que permite disponer de las licencias educativas de prácticamente todas las aplicaciones de la compañía.

Además, el portal educativo de Autodesk dispone de numerosos recursos educativos que complementarán la formación recibida, incluyendo foros y galerías de ámbito internacional en los que relacionarse y darse a conocer.

El acceso es exclusivo para alumnos que cursen los Programas de Estudios de **CICE** vinculados a los productos de Autodesk.

The screenshot shows the Autodesk Education Community website. At the top, it says "Autodesk Education Community" with "1,881,133 Current Members" and a "Log Out" link. A navigation bar includes links for Home, Get Software, Support, Learn, Design Showcase, Sustainability, Competitions, Careers, Community, and Invite. The main content area features a featured article titled "Autodesk 3ds Max Design Visualization Design Guide" with a 3D model of a stadium. Below this, there are three main sections: "DOWNLOAD GET YOUR FREE AUTODESK SOFTWARE" with a list of recommended software (Autodesk 3ds Max, Maya, MotionBuilder, Mudbox, 3ds Max Design), "LEARN FIND FREE ONLINE LEARNING & SUPPORT" with "Most Recent" and "Most Popular" content, and "SHARE VIEW PORTFOLIOS AND UPLOAD YOUR DESIGNS" with a user profile for Carlos Martinez. A sidebar on the left shows a user profile for "ALUMNO CICE" and links to My Software, My Profile, My Groups, My School, My Designs, and Support Center. The footer contains copyright information and social media icons for Facebook, LinkedIn, Twitter, and YouTube.

Calidad. Madrid Excelente

En **CICE**, garantizamos la gestión de nuestros Planes de Formación mediante el seguimiento de las Buenas Prácticas recogidas en el Modelo de Gestión de Calidad de Madrid Excelente, asegurando el control de todo el proceso, desde el diseño y desarrollo de programas formativos hasta la evaluación de su puesta en proceso. Por ello, hemos sido reconocidos por la marca de garantía de Madrid Excelente.



Garantía Madrid Excelente

La Fundación Madrid por la Excelencia, en virtud de las facultades otorgadas por la Comunidad de Madrid, concede la Licencia de Uso de la Marca de Garantía Madrid Excelente a

CICE

por su Gestión Empresarial una vez que ha acreditado el cumplimiento de los criterios de calidad y excelencia exigidos para el uso de la Marca de Garantía.

Nº de licencia: 412.S/41/259/09

Madrid, a 26 de Noviembre de 2009

La Presidenta



Comunidad de Madrid

Instalaciones

El aprovechamiento de las enseñanzas por parte de los alumnos se ve facilitado por el variado conjunto de medios humanos, técnicos y materiales al servicio de la docencia con que cuenta **CICE**.

En la actualidad, **CICE** está capacitada para dar cobertura a cada una de las especialidades formativas que oferta, de una forma seria y profesional, utilizando para ello los equipos y materiales más actuales del mercado.

Nuestras instalaciones se encuentran ubicadas en la calle Maldonado nº 48 y Povedilla nº 4, ambas en Madrid, disponiendo de una superficie aproximada de 2000 m², distribuidos en aulas, platós, despachos, secretarías, administración, recepción, aseos, almacenes, etc.

Cada una de nuestras aulas, está especialmente equipada con el material adecuado para el desarrollo de las clases, lo que permite al alumno disponer en todo momento del material técnico necesario para la realización de las diferentes prácticas de su Programa Formativo.

Todas nuestras aulas, disponen de un ordenador para cada puesto de trabajo, con las características técnicas adecuadas para hacer frente a las necesidades del software que requiere cada una de las materias impartidas.

Asistiendo a nuestros Programas, el alumno trabajará en un entorno altamente profesional, utilizando para ello todo el soporte didáctico y técnico necesario para convertirse en usuario avanzado, disponiendo asimismo, del soporte de comunicaciones necesario para acceder a la completa consulta de datos y recursos que Internet pone a tu disposición.

**¡Te ofrecemos una formación de calidad y
unas instalaciones de vanguardia!**



Premios y Menciones de **CICE**

Premios cosechados por parte de **CICE**

1. Premio a la colaboración especial con Autodesk concedido en la reunión anual de Centro Autorizados (ATC´s) celebrada en Barcelona en 2003
2. Enrique Gato, instructor del Máster de Animación de **CICE**, gana el Goya 2006 por el mejor cortometraje de animación "Tadeo Jones" [\[Link\]](#)
3. Discreet, ahora Autodesk Media and Entertainment, nombra a **CICE** como el mejor Centro de Formación de EMEA en febrero de 2005 [\[Link\]](#)
4. **CICE** recibe el premio a la mejor escuela del festival de animación internacional CARTOON CLUB [\[Link\]](#)
5. **CICE** gana el festival de animación internacional Mundos Digitales 2007, celebrado en A Coruña, con el cortometraje "Solos" [\[Link\]](#)
6. **CICE** gana el concurso de animación internacional Autodesk Ahead of The Curve 2007, con el cortometraje "Substantia" [\[Link\]](#)
7. **CICE** gana los dos primeros premios del festival de animación internacional Art Futura 2007, celebrado en Barcelona, con los cortometrajes "Solos" y "Tadeo Jones y el Sótano Maldito" [\[Link\]](#)
8. **CICE** recibe el premio a la mejor escuela de España del festival de animación internacional Art Futura 2007, celebrado en Barcelona [\[Link\]](#)
9. **CICE** recibe el premio como el mejor ATC de la región Iberia (ATC of the Year), dentro de la reunión anual de Centros Autorizados de Autodesk celebrada en Túnez el pasado mes de octubre de 2007 [\[Link\]](#)
10. Enrique Gato, instructor del Máster de Animación de **CICE**, gana el Goya 2008 con el corto de animación "Tadeo Jones y el Sótano Maldito"
11. **CICE** es seleccionada en el Festival de San Sebastián 2008, como una de 14 Escuelas participantes a concurso en la séptima edición del Encuentro Internacional de Escuelas de Cine [\[Link\]](#)
12. **CICE** obtiene más de 500 puntos en la evaluación de su Sistema de Gestión de Planes de Formación realizada en noviembre de 2009 mediante el Modelo de Gestión de Calidad de Madrid Excelente [\[Link\]](#)

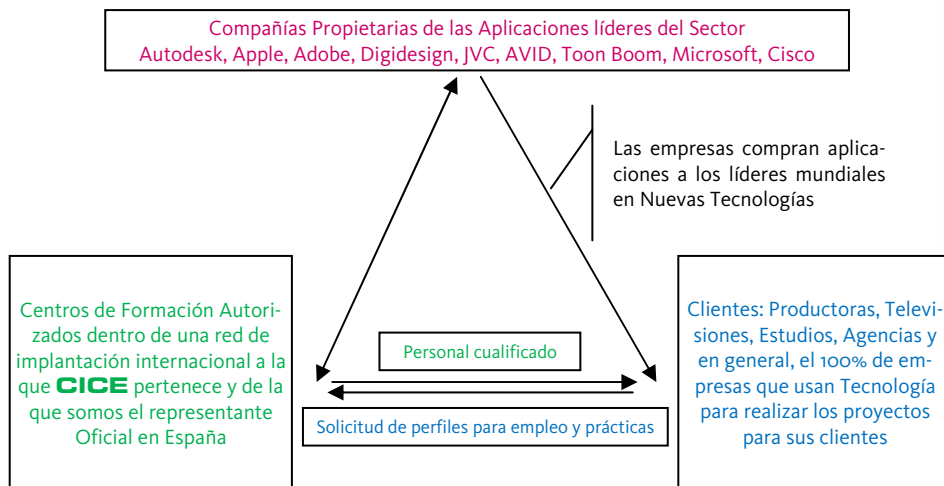
Resumen de Premios y menciones de los alumn@s de **CICE**

Desde esta página queremos dar nuestra más sincera enhorabuena a todos los alumnos premiados en decenas de festivales nacionales e internacionales, así como agradecer a Profesores Colaboradores y Personal de la Escuela su apoyo y colaboración para la consecución de los mismos. Entre los Cortos Premiados se encuentran: Birdtigo, God´s Away on Business, La Máquina de Trinar, Amantes Polarizados, Mi hijo mi vida, Moscas, Serás, Tiempos Mejores, Maha Hrit, I Love You, Cortesía y Neumáticos, Solos, La Mendiga y las Bolsas, Substantia, La Tuerca, Revolt of the Mouses, Bowling Peludo, No Degree, Bedtime Business, Breakfast, Verde Oscuro, Historia de un Caballito Azul, etc. Descarga el listado completo y actualizado [\[Link\]](#)

Ventajas de Estudiar en CICE

Te ofrecemos incorporarte al Centro de Formación en Nuevas Tecnologías de mayor prestigio del país. Las inigualables Homologaciones de nuestra Escuela te permitirán afrontar las Certificaciones Oficiales como Profesional reconocido por las Compañías líderes del Sector de las Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Un entorno de crecimiento y reconocimiento personal, líder en España.

- **CICE** está considerada como una Escuela de referencia en España y una de las más prestigiosas del mundo en cada una de las áreas de las que imparte formación especializada
- Nuestros 1.500 alumnos anuales proceden de más de 40 países, lo cual hace de **CICE** un entorno internacional y cosmopolita
- Nuestros Instructores son profesionales de reconocido prestigio en su sector profesional. Adicionalmente, las homologaciones de la Escuela, suponen un conocimiento tecnológico añadido a su amplia experiencia profesional, ambas facetas vitales para tu desarrollo personal
- El prestigio objetivo de **CICE** nos hace ser una inmejorable referencia para nutrir las plantillas de las mejores empresas a través de nuestra Bolsa de Empleo. Lógicamente, la calidad de una Bolsa de Empleo es mayor cuanto mayor es el prestigio de la Escuela en el Sector Profesional. Y como es natural, las empresas usuarias de tecnología nutren sus plantillas con los mejores alumnos de los Centros de Formación autorizados de las compañías a las que han adquirido la tecnología que les permite realizar su trabajo cada día



- La inversión en infraestructura y equipamiento de **CICE** en los últimos 5 años supera los 2 millones de Euros, siendo nuestras instalaciones superiores incluso a las de las empresas a las que formamos
- **CICE** es la única Escuela Europea homologada simultáneamente por las compañías propietarias de la Tecnología involucrada en nuestros Programas de Estudio

Homologaciones y Acuerdos

Se detallan a continuación las homologaciones con las que **CICE** cuenta actualmente.

- **CICE** es un Centro de Formación Legalmente Establecido, Autorizado por el Ministerio de Educación y Cultura, según el Decreto 707/76 (art. 35) y Orden Ministerial de 5 de Febrero de 1979
- Centro de Formación Homologado por el INEM y la Comunidad de Madrid
- DTC. Centro de Formación Oficial Homologado por Discreet (ahora Autodesk M&E)
- ACEP. Centro de Formación Oficial Homologado por Avid
- ATC. Centro de Formación Oficial Homologado por Autodesk
- AATCe. Centro de Formación Oficial Homologado por Apple
- AATC. Centro de Formación Oficial Homologado por Adobe
- ATC. Centro de Formación Oficial Homologado por Toon Boom
- Digidesign Sponsored School. Centro de Formación Oficial Homologado por Digidesign
- Centro de Formación Autorizado por E-on Software
- Centro de Formación Autorizado por The Foundry
- Centro de Formación Autorizado por AC Soft
- Centro de Formación Colaborador de Pixologic
- Centro de Formación Colaborador de Wacom
- Centro de Formación Colaborador de Chaos Group
- Centro de Formación Oficial Homologado por JVC para Vídeo Profesional
- Centro de Formación Oficial Homologado por CISCO como Cisco Networking Academy Program para el CCNA, CCNP y Seguridad
- Centro de Formación Oficial Homologado como Microsoft IT Academy
- MCP. Centro de Formación Oficial Homologado como Microsoft Certified Gold Partner
- Centro de formación Oficial Homologado por Finjan
- Centro de Formación Oficial Homologado por Trend Micro
- LPI. Centro de Formación Adscrito al Programa Oficial Linux Professional Institute
- Centro Examinador Autorizado por Pearson VUE
- Centro Examinador Autorizado por Thomson Prometric



Los recursos humanos con los que cuenta **CICE**, permiten ofrecer un servicio profesional y perfectamente planificado a sus alumnos, de una forma sencilla y continuada. Este factor permite al personal de la Escuela distinguirse en su forma de trabajar y así afrontar las diferentes tareas de cada departamento.

La Organización de **CICE**, está encabezada por la Presidencia de la Escuela, la cual coordina el resto de departamentos que integran la institución: Dirección General, Dirección de Formación, Dirección Técnica, Marketing, Jefatura de Estudios, Administración y Secretaría de Estudios. Tenemos vocación por hacer bien las cosas y superarnos cada día, para lo cual la Escuela se organiza de la siguiente forma:

Directores de Programa

Como responsables directos de cada uno de los programas y actividades de formación existe un Director de Formación y dos Directores Académicos cuyas funciones son, entre otras, las siguientes:

- Mantener actualizados los Planes de Estudio adaptándolos a la dinámica real de la empresa y la demanda social
- Elaborar el calendario anual de la actividad, y programar el desarrollo de todas sus sesiones
- Coordinar la labor del profesorado y diseñar en contacto con cada formador la metodología óptima para cada materia
- Recopilar las valoraciones que de cada profesor hacen los alumnos en sus respectivos cursos
- Informar periódicamente a la Dirección General del Centro sobre la marcha de la tarea encomendada

Profesorado

El claustro docente constituye el núcleo que garantiza el rigor académico, así como la orientación profesional y práctica de la formación que se imparte en la Escuela.

Está formado por profesionales expertos en su área de actividad con preparación universitaria, capacidad profesional demostrada y experiencia en la formación en Nuevas Tecnologías.



Alumnado

La Escuela está abierta a todos los alumnos que soliciten realizar los estudios impartidos en la institución, sin otras condiciones ni requisitos que los determinados en el Reglamento y demás normas que lo desarrollan.

La permanencia del alumno en la Escuela sólo está condicionada por su aptitud, aprovechamiento personal y cumplimiento de sus deberes.

A fin de que los honorarios de enseñanza no sean un obstáculo para quienes tengan aptitudes e ilusión para cursar los estudios de la Escuela, ésta facilita la financiación del pago total a través de mensualidades equivalentes al número de meses que dura el Programa cursado.

Derechos y Obligaciones del Alumnado:

- Por el hecho de estar matriculado en la Escuela, el alumno goza de todos los derechos establecidos en las Disposiciones Legales Vigentes, y en los Reglamentos y Normas que lo complementan
- A la vez acepta plenamente las obligaciones que se derivan de los mismos

Tras la Formación más Especializada

Una enseñanza competente y eficaz en cada uno de nuestros Programas de Estudios, se complementa con una serie de servicios añadidos y gratuitos a disposición del alumnado:

- Sala de Estudio / Prácticas con acceso ilimitado por parte del alumno
- Tutorías Personalizadas durante la duración del Programa de Estudios
- Bolsa de Trabajo Orientada a la Inserción Laboral de nuestros alumnos
- Seminarios Multidisciplinares de Perfeccionamiento Específico

Formación Técnica con Garantía

¿Cuál es la vara de medir objetiva que nos permita a todos discriminar entre la ingente oferta de Centros y Estudios para diferenciar entre quien dice ser bueno y quien ha demostrado serlo?

Sin duda, el concepto de Homologación aportado por las Compañías propietarias del software del que nos van a dar formación era, es y será cada día más, una vara de medir objetiva que permita discriminar entre el que dice ser bueno y el que lo ha demostrado con hechos objetivos sometién-dose al control de la compañía pertinente.

El mérito de una Escuela no es impartir 3ds Max. El verdadero mérito es someterse al control de la Compañía Autodesk para asegurar que la formación impartida tiene la calidad que se corresponde con lo esperado.

Esto no es gratuito. Lógicamente, un Centro Homologado por las principales Compañías del Sector de las Nuevas Tecnologías, normalmente tiene unos medios humanos y técnicos claramente superiores al resto, lo cual redundará en grandes inversiones. Es verdaderamente lamentable, o cuando menos extraño que siendo este tipo de reconocimientos los únicos objetivos para constatar la calidad de la formación en TI en España, dentro del atomizado mundo de la formación no reglada en España, apenas sean una docena los Centros reconocidos por Compañías como Adobe, Apple, Autodesk, Discreet, Avid, JVC, Cisco, Microsoft o Linux – LPI.

¿Cuál es el motivo de esta situación?

Una cosa está clara, para que un Centro esté Homologado no se le pide que tenga las aulas muy grandes ni las paredes pintadas de azul. Básicamente, la exigencia de una Compañía para Homologar un Centro se centra en tres aspectos. El primero y menos relevante, dotación técnica en equipos. En principio esta es una cuestión de dinero que por sí sola no hace que un Programa de Estudios sea bueno. La segunda, es la fundamental: personas con Nombre y Apellidos que imparten la formación.

Un Centro de Formación Homologado ha de comunicar quiénes son sus profesores/as y someterles al control de la Compañía propietaria del software sobre el que recibimos formación. Esto garantiza su permanente conocimiento de todas las funcionalidades del programa, su contrastada valía profesional y su indudable calidad docente. Este punto es crítico, pues es evidente que un curso es bueno en la misma medida que lo sea quien lo imparte. Cualquier otro aspecto pasa a un segundo plano.

Un tercer motivo es la posesión de licencias de software legal. En un país como el nuestro en el que podríamos recibir formación de Photoshop en no menos de 1000 o 2000 centros distintos, es verdaderamente curioso que tan sólo media docena estén [Homologados](#) por la Compañía Adobe.

¿Falta de profesionales cualificados? ¿O falta de licencias y prefieren estar al margen de la Compañía?.

Por lo tanto, ante la necesidad de realizar formación especializada en Nuevas Tecnologías, ¿cuál es la vía para seleccionar nuestra opción de formación?. Habiendo hoy en día una forma sencilla (pero a la vez compleja para los Centros), de demostrar lo bueno que dice ser un Centro de Formación, ¿cómo es posible que tan sólo media docena se atrevan a demostrarlo?. Acude a la Escuela con el fin de conocer personalmente al docente/s del Programa de Estudios en el que estés interesado/a, así como para valorar las instalaciones, documentación o cualquier otro aspecto relevante previo y necesario para la toma de una decisión.

En el caso de que el programa de estudios que se te ofrece sea lo que tú buscas, no lo dudes, ponte inmediatamente en contacto con la compañía propietaria del software del que vas a recibir formación. Ya sea telefónicamente o a través de Internet, estas Compañías son las únicas que objetivamente pueden asesorarte sobre la calidad y Homologación del Centro, cualificación del profesorado, medios técnicos y reconocimiento de los estudios. Por ejemplo, quién mejor que Adobe puede decir dónde se debería recibir la mejor formación sobre materias como el Diseño Gráfico o el Marketing Interactivo en el que de una u otra forma está involucrada su tecnología. Esto no nos hace estar exentos de cometer errores, pero sí de minimizarlos, y por lo tanto, tener más probabilidades de maximizar tus resultados y satisfacción.

¡Los Estudios sin Certificación carecen de Valor en el Mercado Profesional!



La efectividad de una Bolsa de Trabajo en una Escuela es directamente proporcional al crédito y homologaciones que éste posea en el mercado profesional.

¿A quién recurrirías tú para buscar profesionales que nutrieran tu plantilla?

Lógicamente a la Escuela que te ofrezca mayores garantías, y esto, a día de hoy, ya no es subjetivo, sino que se comprueba fácilmente a través de los avales y homologaciones que posea cada Escuela.

¿No te parece muy razonable que los mejores profesionales de 3D, por ejemplo, sean aquellos que se han formado en una Escuela Homologada para impartir dicha tecnología?

Seguro que sí, y por este motivo las empresas confían en **CICE** la selección de gente realmente cualificada, que pueda demostrar que ha recibido una formación de calidad y certificada.

CICE cuenta con una amplia Bolsa de Empleo que proporciona a cualquier empresa la posibilidad de integrar en su plantilla a personal altamente cualificado formado profesionalmente en nuestra Escuela, ofreciendo a nuestros alumnos la posibilidad de acceder más rápidamente al mercado laboral.

La Bolsa de Empleo está gestionada por un Departamento que cuenta con personal altamente capacitado y permanentemente a vuestra disposición, garantizando el correcto funcionamiento de la misma. Dicho Departamento suministrará a los alumnos que lo requieran información acerca de los métodos de búsqueda de empleo, modelos de cartas de presentación y de agradecimiento, además de modelos de tests de evaluación realizados en las empresas para ayudar aún más a nuestros alumnos de cara a la realización de entrevistas o pruebas de selección.

Pretendemos aportar un servicio a nuestros alumnos con el fin de intentar proporcionarles si lo desean, una alternativa laboral. En **CICE**, el compromiso no finaliza con la terminación del periodo formativo.

Adicionalmente **CICE** mantiene en vigor un Seguro Escolar que le permite firmar “Convenios de Colaboración y Prácticas” con diferentes empresas, lo cual representa en cualquier caso una magnífica vía para promover la inserción o mejora laboral. Actualmente se encuentran en vigor decenas de convenios firmados con los mejores estudios, agencias, productoras y empresas del país, tales como: Yahoo, Fcbtapsa, Telson, Unisys, Universal Music, Serena TV, Next Limit, Ogilvy Interactive, Molinares, Estudio Lamela, Marca.com, Infinia, La Netro Zed, Grafia, Grupo Delvico Red Cell, Cortefiel, Grupo Carrefour, Axn Sony, Apple, Avon, France Telecom, etc.

Centro Certificador Oficial Prometric y Vue

En los últimos años, las Certificaciones se han convertido en uno de los parámetros objetivos para poder medir el grado de conocimiento y eficacia en las empresas.

THOMSON PROMETRIC y PEARSON VUE, son sin duda, los líderes Mundiales como proveedores de tecnología en pruebas de examen y certificación, administrando una importante cantidad de certificaciones de la casi totalidad de empresas de Software y Hardware reconocidas mundialmente.

CICE es un Centro Oficial Autorizado PROMETRIC y PEARSON VUE para la realización de exámenes de Certificación, lo que permite, tanto a empresas como a particulares que estén o no realizando un proceso de formación con nosotros, solicitar y realizar la prueba de examen correspondiente. Los modelos de solicitud, los diferentes códigos de examen, así como la organización de los mismos, se encuentran publicados en nuestra página web desde donde se puede solicitar la correspondiente prueba, o bien, directamente en las instalaciones del Centro.

Con el fin de asegurar el éxito en el resultado del examen, la mayoría de las pruebas de certificación de los diferentes fabricantes disponen de los denominados "TRANSCENDER" y "Test King", que facilitan el entrenamiento de cara a la preparación previa del examen con Prometric ó VUE.

Algunas de las compañías que ofrecen sus Certificaciones a través de THOMSON PROMETRIC y PEARSON VUE: Microsoft, Adobe, Cisco, Apple, Sun Microsystems, Citrix, Oracle, etc.

¡Certifícate con la formación de
mayor proyección laboral!

Área de Administración de Redes CISCO, Microsoft y Linux

D. José Manuel Marcos Muela

- Experiencia como docente: 7 años
- Ingeniero en Informática de Gestión y Sistemas
- Instructor Certificado CISCO - CCAI para el CCNA y CCIE
- Certificado Especialista en Seguridad CISCO
- Instructor Certificado de Seguridad CISCO Programa CNAP
- Colaborador Proyecto INCUAL Área de Seguridad de Redes
- Actualmente en ENISA como Expert in Security Technologies

D. Julián Sánchez Peñarando

- Experiencia docente: 5 años
- Certificaciones Microsoft: MCSA, MCSE, MCTS, MCT
- MCITP Enterprise Administrator

D. Fco. Javier Cazallas Blanco

- Experiencia como docente: 7 años
- Instructor Certificado CISCO - CCAI para el CCNA y CCNP
- Certificado Especialista en Seguridad CISCO
- Instructor Certificado de Seguridad CISCO Programa CNAP
- Microsoft Certified System Administrator (MCSE)

D. Javier Rodríguez Villar

- Experiencia como docente: 8 años
- Licenciado en Ciencias Físicas
- Máster en Sistemas y Redes de Comunicaciones
- Instructor Oficial Certificado por el Programa CNAP
- Certificado CCNA / Seguridad

D. Roberto Luchetti

- Experiencia como docente: 14 años
- Ingeniero Industrial
- Instructor Oficial Certificado por el Programa CNAP (CCAI)
- Certificado CCNA / CCNP / CCSP
- Ingeniero de Sistemas Microsoft MCSE

D. Oscar Cuellar Castañeda

- Experiencia como docente: 5 años
- Ingeniero Técnico de Telecomunicaciones
- CCNA – CCAI
- Experto en Seguridad CISCO – Certificado como instructor
- Experto en Redes WIFI CISCO

D. Juan Antonio Flores Caba

- Experiencia docente: 8 años
- Experto en Administración de UBUNTU y RedHAT
- Ingeniero de Telecomunicaciones

D. Javier Herrero Soto

- Experiencia docente: 6 años
- CCNA y CCAI de CISCO
- CCIE de Voice

D. Manuel Velilla Ortega

- Experiencia como docente: 2 años
- Instructor Certificado CISCO - CCAI para el CCNA 3.0
- Certificado por SUN MICROSYSTEMS Programador Certificado para Plataforma JAVA
- Certificado por SUN MICROSYSTEMS Desarrollo Componentes Web JAVA J2EE Enterprise
- Certificado por Microsoft MCP en Visual Basic .NET

D. Daniel Luque Sanz

- Experiencia como docente: 6 años
- Ingeniero Técnico de Telecomunicaciones. Especialidad Telemática
- CCNA - Cisco Certified Network Associate
- Instructor Certificado CISCO - CCAI para el CCNA
- Responsable de Comunicaciones en TYPESA

D. Alberto Pinto de Gouvea Guerra

- Experiencia como docente: 11 años
- Certificado CCNA / CCAI / CCVP
- Consultor de Networking y Seguridad en la Empresa MSI S.L.

D. Jonathan César Planas Pacheco

- Experiencia como docente: 8 años
- Microsoft Certified System Engineer (MCSE) en Windows Server 2003
- Microsoft Certified Database Administrator (MCDA)
- Microsoft Certified Desktop Support Technician (MCDST) - Charter Member
- Microsoft Certified Trainer (MCT)

D. Francisco Javier Sola Solera

- Experiencia como docente: 8 años
- Microsoft Certified System Engineer (MCSE) – EARLY ACHIEVER
- Experto en Productos Microsoft (Exchange/ISA)
- Certificado MCT - Microsoft Certified Trainer

D. David Carrasco López

- Experiencia como docente: 8 años
- Ingeniero de Sistemas Microsoft. MCSE, MCTS en WS2008 y MCT
- Experto en Exchange Server
- Experto en Seguridad Informática y Redes Inalámbricas
- Evangelista de Microsoft

D. Herman Arnedo Mahr

- Experiencia como docente: 5 años
- MCSA-MCSE, MCTIP Server Administrator, MCTIP Enterprise Administrator, MCTS
- MSBS Windows SBS 2003
- Director de Tecnología en la empresa DONERA y Responsable de Desarrollo de Negocio para QYZ

D. Roldán Pérez Ruiz

- Experiencia como docente: 4 años
- Certificados CISCO: CCNA y CCVP
- Certificado AVAYA: ACA IPT
- Ingeniero de Telecomunicaciones
- Networking Specialist en IBM Global Technology Service

D. Jesús Marfá Nacimiento

- Experto en Bases de Datos Microsoft
- Ingeniero de Sistemas. MCSE

- Microsoft Certified I.I. Professional Database Administrator
- Ingeniero de Soporte Microsoft On-Site
- MCP ID: 3736940

Área de Programación y Desarrollo de Aplicaciones Informáticas

D. Octavio Hernández Leal

- Experiencia como docente: 23 años
- Certificado como MCT / MCSD / MVP en C#
- Director - Fundador de Pokrosoft, dedicada a Consultoría y Formación
- Evangelista de Microsoft

D. Antonio José Martín Sierra

- Experiencia como docente: 16 años
- Ingeniero Técnico de Telecomunicaciones (UPM)
- MCP en Programación y Desarrollo en Visual Basic
- Experto Desarrollador en Tecnologías Web

D. Yamil Hernández Saa

- Experiencia como docente: 7 años
- Certificado como MCT / MCSD
- Development Advisor en Plain Concepts

D. José Enrique Pérez Fernández

- Experiencia como docente: 6 años
- Licenciado en Ciencias Físicas
- Especialista Certificado en JAVA Enterprise Server-Side Programming
- SUN Certified Professional
- Oracle Development

Dña. Elida Beatriz García Rozado

- Experiencia como docente: 24 años
- Doctora en Sociología Social
- Experta en Office Avanzado
- Experta en Microsoft Project

D. José Antonio León

- Experiencia como docente: 8 años
- Ingeniero Técnico en Informática de Sistemas por la UPS
- Licenciado en Ciencias Físicas por la UAM
- Experto en desarrollo y gestión de bases de datos ORACLE, JAVA J2EE y .NET

D. Raúl Carrasco López

- Experiencia como docente: 3 años
- Ingeniero Técnico en Informática de Sistemas
- Certificación J2SE y J2EE 1.4 & 1.5
- Analista – Consultor de proyectos Informáticos

Área de Diseño Web y Desarrollo de Aplicaciones para Internet

D. Félix Ortega

- Experiencia como docente: 9 años
- Graduado Superior Multimedia por la UOC
- Máster en Desarrollo de Aplicaciones para Internet
- Responsable de Planificación de portales de telefonía móvil
- Instructor Certificado de Adobe

D. Juan Frejo García

- Experiencia como docente: 10 años
- Certificado por Adobe en herramientas CS5
- Certificado Microsoft MCDTS
- Diseñadora freelance para diferentes agencias interactivas
- www.juanfrejo.com

D. Luis Herrero

- Experiencia como docente: 4 años
- Experto en Producción Multimedia y Web con Adobe Flash y Actionscript
- Experto en Motion Graphics y Streaming de Vídeo
- Diseñador freelance para Ogilvy, Delvico Redcell y 4oTV
- Fundador del estudio Interactivo www.amidadesign.com

D. Manuel Álvarez González

- Experiencia como docente: 3 años
- Licenciado en Ingeniería Informática

- Experto en Desarrollo Web con Flash CS5 y lenguajes de servidor
- Programador creativo para WYSIWYG y Delvico
- Jefe de Proyectos interactivos en BrainstantSoup
- Portafolio personal: www.notacube.com

D. Salvador Valle Vargas

- Experiencia como docente: 5 años
- Experto en herramientas de diseño de Adobe CS5
- Diplomado en Artes Digitales
- www.salinidad5.com

D. Carlos Alcalde Olivera

- Experiencia como docente: 3 años
- Ingeniería Industrial en la Universidad Carlos III de Madrid
- Director de Arte y Producción para diferentes agencias

D. Rodrigo Erades Alonso

- Experiencia como docente: 3 años
- Ingeniero Técnico en Topografía por la Universidad Politécnica de Madrid
- Programador freelance para diferentes agencias interactivas
- Experto en Actionscript 3.0 y BB.DD.

D. Devta Singh

- Experiencia como docente: 4 años
- Especialista en Desarrollo de Aplicaciones con PHP y MySQL
- Fundador con alumnos de **CICE** de WILDDEV.COM

Área de Fotografía Digital y Diseño de Moda

D. Manuel Hernández

- Experiencia como docente: 4 años
- Fotógrafo de plantilla en el "Diario Ya" años 97-98
- Responsable de fotografía de la Edición Norte de Diario 16 hasta su desaparición en el año 2001
- Colaborador en medios diversos: La Voz de Galicia, Diario de León, ABC, agencia Cover, Rolling Stone, Tiempo, agencia Contact
- Organización y desarrollo del departamento de fotografía y archivo del Diario del Noroeste

- Fotógrafo freelance especializado en reportaje y fotografía industrial desde el año 2003

Roberto Desire Fernández López

- Fotógrafo con más de veinte años de experiencia dedicado a la fotografía profesional en múltiples vertientes (editorial, publicitaria, teatro ...) así como a una faceta artística representada en varias exposiciones
- Comienza en la fotografía analógica con un laboratorio profesional en blanco negro para migrar posteriormente, desde el año 94, a la fotografía digital
- Realiza post-producción digital para diversos fotógrafos y agencias de publicidad
- Su vertiente docente comienza en el año 92 impartiendo cursos de fotografía así como de laboratorio en blanco y negro para posteriormente seguir impartiendo cursos de fotografía y de laboratorio digital
- Desde el año 2005 se especializa en copiado en "técnica giclée"

Dña. M^a de los Ángeles Blázquez Morcuende

- Experiencia como docente: 3 años
- Diseñadora y encargada de producción para empresas proveedoras de El Corte Inglés / Induyco, Springfield, Women Secret, Pedro del Hierro o Cortefiel
- Encargada del departamento de diseño de Alphadventure / Koalaroo
- Diseñadora freelance para diversas empresas de Moda de España y China
- Diseñadora freelance de Diseño Gráfico para diversas empresas (Reyal Urbis, MultiOpticas, etc)
- Docente en el área de Coolhunting y Asesoramiento de imagen

D. Abel Guzmán

- Experiencia como docente en centros especializados: 4 años
- Diseñador Gráfico en "Estudio José Luis Jareño" y "Todo es Vanidad"
- Diseñador en plantilla durante 3 años en OMB Diseño (Oscar Mariné) con clientes como Pedro Almodóvar, Álex de la Iglesia, Sanitas, Real Madrid o COAM
- Responsable de la gráfica de clientes como Sanitas, Patronato de Turismo de Huelva o Unipapel
- Colaborador como freelance con numerosas agencias de marketing y publicidad (Mass Marketing, Twelve Stars, etc)
- Trabajo de freelance desde 2003 para clientes como Reyal Urbis, MultiOpticas, Academia del Arte, Cadillac Music o Notro Films
- Especializado en diseño editorial, corporativo y web

Dña. Carmen Collado Jiménez

- Experiencia como docente: 14 años
- Licenciada en Diseño, Centro Superior de Diseño de la Universidad Politécnica de Madrid
- Diplomatura en Tecnologías Multimedia
- Instructora de Adobe

Dña. Susana Rivas Lozano

- Experiencia como docente: 4 años
- Experiencia en patronaje y escalado durante 12 años:
- 5 Años en empresa dedicada a la fabricación de todo tipo de prendas de señora, especializada en tallas grandes
- 4 años en línea joven femenina
- 3 años en línea infantil
- Conocimiento en la realización de prendas de caballero de vestir y de sport
- Freelance en la realización de patrones con sus respectivos escalados, coordinando todo el proceso productivo hasta la obtención final de la prenda

D. Francisco Llorente Ávila

- Experiencia como docente: 3 años
- Ayudante de Patronista Peletería Davox
- Organizador del desfile en Iberpiel anual de Peletería Davox
- Patronista modelista, escalador y medida Peletería Davox
- Responsable de prendas a medida y prueba en Peletería Davox
- Patronista freelance en trabajos de Ante, napa y nobak para Peletería Cuma, Colcer, Peleterías Olga Ríos, María Alegre
- Patronista modelista, escalador y responsable de la sección de corte en Mujer y Moda zafiro
- Patronista modelista, escalador, responsable de la sección de corte, encargado de producción en Diseño y Promoción de Moda (diplomado)
- Patronista modelista, escalador y responsable de la sección de corte en Mujer y Moda zafiro
- Propietario de comercio de venta al pormenor con fabricación propia en confección de señora joven
- Patronista freelance en trabajos patronaje en tallas grandes para Delfina Moda
- Propietario de Empresa con trabajos de servicios de confección para diversa empresas con secciones de corte, confección y patronaje con principal cliente Delfina Moda (tallas grandes de 50 a 76)

- Patronista modelista, escalador y responsable con sistema de patronaje de Investrónica 3,5 en Delfina Moda (tallas grandes)
- Responsable de centro de trabajo en los departamentos de corte, producción, patronaje, modelaje. Coordinando con la oficina principal de Delfina Moda (tallas grandes)
- Patronista modelista y escalador con softwar de Lectra Investrónica en tallas grandes en Manufacturas Also
- Patronista modelista y escalador con ordenador Gerver
- Preparando fichas para el envió a China y India. Responsable del control de calidad en Alphadventure (moda joven chica,chico, niño, niña y bebés)

Área de Diseño de Interiores y Diseño Industrial

Dña. Cristina Donadeo Navalón

- Experiencia como docente: 5 años
- Profesora de Interiorismo y de Diseño con AutoCAD en la Agencia para el Empleo de Madrid desde el año 2006
- Profesora de Dibujo Técnico y Sistemas de Representación en el centro de estudios universitarios Esne. 2006/07
- Profesora de Historia del Arte en centros privados y de la Comunidad de Madrid. Años 2003/07
- Redactora de artículos de diseño y decoración en diversas revistas especializadas: Escaparatismo, Hostelería y Casa y Jardín. 2007/08
- Decoradora en la firma de diseño de mobiliario italiano Natuzzi. 2003/04
- Colaboración en diversas empresas en la elaboración de proyectos expositivos: Macua y García Ramos; Animación y Promoción del Medio
- Licenciada en Historia del Arte y Técnico Superior en Diseño de Interiores
- Instructora Autorizada por InteriCAD

Dª. Mar Alcázar Messía de la Cerda

- Experiencia como docente: 3 años
- Colaboración en la revista Cosas de Casa, en la sección La Decoradora Responde (2001-2002)
- 8 años de experiencia laboral cómo Arquitecto de Interior (2000-2008) desarrollando proyectos de Arquitectura Efímera, Interiorismo, Decoración, Diseño gráfico, Imagen Corporativa
- 4 años de actividad freelance como Arquitecto de Interior

Dª.Daniel Díaz

- Experiencia como docente: 3 años
- B. S. in Product Design, Art Center College of Design
- Colabora con clientes internacionales ubicados en EE.UU., Francia, Suiza, Alemania, Italia y Portugal tales como NOKIA, IKEA, PARMALAT y GAP

- Manager Diseño Industrial de SDI
- Responsable de Diseño Industrial y Desarrollo de Producto
- Organización y desarrollo de la división europea de energías renovables de NE Solar
- Product Designer en ADA, responsable de proyectos polifacéticos de Diseño Industrial e Interfaz de Usuario
- Production Designer en Artisan Creative
- Diseño de vehículos, modelado de decorados y desarrollo de personajes para Mattel y Walt Disney Entertainment
- Diseñador Industrial en Brainstorming
- Colaborador freelance en la elaboración de modelos

Profesionales Certificados que garantizan el cumplimiento del programa estipulado y que prestarán, en todo momento, una especial atención a las dificultades individuales que te puedan surgir a lo largo de los estudios.

Tras liderar durante más de 29 años la Formación Técnica en Nuevas Tecnologías en España, nuestras instalaciones, situadas en la calle Povedilla nº 4, en pleno barrio de Salamanca, se ubican sobre una superficie de 800 m² y están dotadas de las más novedosa Tecnología. Inauguradas en Abril de 2004, estas instalaciones suponen un salto cualitativo inigualable en lo que a dotación técnica en el sector de la Formación se refiere.

Un Centro de Formación Líder necesita un equipamiento completamente profesional

Equipamiento General

- 3 servidores empresariales DELL Poweredge 2900 con 4 procesadores Intel Xeon Quad Core, 8 Gigas de memoria RAM y 1600 Gb de almacenamiento en configuración RAID 5 con tolerancia a fallos. Sistema Trend Micro Office Scan con protección centralizada.
- 7 Proyectoras Dell para facilitar las explicaciones de los instructores
- Aulas climatizadas e insonorizadas con doble acristalamiento del exterior, y cableadas con redes tipo Ethernet 1Gb y Switches CISCO / Dell
- 3 Pantallas de Plasma de 50"
- Servidor dedicado en Internet con ilimitada transferencia en disco, cuentas FTP y direcciones de e-mail
- Punto de acceso WIFI para todo el Centro - **CICE** WIFI
- Servidores Windows Server 2003, gestionando accesos a Bases de Datos SQL Server
- Acceso digital permanente a Internet con Broadband de 10 Mb
- Dispositivos Periféricos de Impresión, Ploteado, Captura de Imágenes y Grabación de DVD's:
 - Impresora color A3 HP LaserJet 5500
 - Plotter color A1 HP LaserJet 1100
 - Escáner de alta resolución Agfa DuoScan HID
- Escáner de alta resolución Agfa SnapScan
- Regrabadoras de DVD's externas e internas

Equipamiento informático


- 21 Estaciones de Trabajo Apple iMac de 24”.
- 33 Estaciones de Trabajo Profesionales Apple Mac Pro con doble procesador Intel Xeon Quad Core, 4 Gb de memoria RAM, 1 Tb de almacenamiento y Monitores TFT HD de 23”.
- 40 Estaciones de Trabajo Profesionales DELL WorkStation 3400 con tarjetas profesionales Nvidia Quadro FX 1700. Estaciones SATA3 con 4 Gb de memoria RAM, procesadores Intel Quad Core y Monitores TFT de 22”/24”.
- 60 Estaciones de Trabajo Profesionales DELL WorkStation 390 con tarjetas profesionales Nvidia Quadro FX 3500. Estaciones SATA3 con 4 Gb de memoria RAM, procesadores Intel Quad Core y Monitores TFT de 22”/24”.
- 90 Tabletas digitales WACOM Graphire 2, 3 y 4.
- Servidores de Hosting con Ilimitada Capacidad de Almacenamiento en Disco. Control de Bases de Datos en ASP, PHP y Coldfusion



Laboratorios Oficiales de CISCO

Laboratorio Avanzado CCNA


Producto	Cantidad	Descripción
CIS2620	6	Router Ethernet 10/100
CIS2502	2	Router Ethernet 10/100
CIS 2501	3	Router Ethernet 10/100
CIS 2501	4	Router Ethernet 10/100
WS-C2950-24	8	Catalyst 2950-24 Switch
WS-C2950-12	2	Catalyst 2950-24 Switch



Laboratorio Avanzado ADTRAN

Simulador de Líneas ADSL: 4, RDSI: 8 y Frame Relay: 4

Cantidad	Descripción
1	Atlas 550 - T1/PR1
2	Dual NX56/64 V.35
1	Octal Analog FXS
1	QUAD BRI "U" Moduls
4	External V.90 Modems



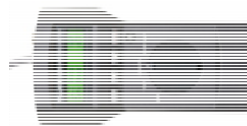
Laboratorio de Seguridad

Cantidad	Descripción
4	PIX 515E 3 FE Port
4	C2611XM - 2FE/VPN/K9
2	CISCO 2611 XM - ADSL
3	CON-SNT-VPKG6 - Cat 6
1	NM - 16A 16 Port Asyn



Laboratorio Fluke Network

Network Inspector Site License
Protocol Inspector Site License
LAN Cablemeter 620 (8 unidades)
Multímetro Digital mod. 110 (8 unidades)



Laboratorio Avanzado CCNP

Producto	Cantidad	Descripción
CISCO 2811	4	Router Ethernet 10/100
CISCO2620	5	Router Ethernet 10/100
CISCO2621	4	Router Ethernet 10/100
WIC-2T	16	WAN Interface Ca
MEM2600-8U16FS	6	128MB DRAM
S26BHP-1220	6	Cisco 2600 Series IOS
CISCO2600	6	Router Ethernet 10/100
CISCO SERIE 3600	3	Router Ethernet
WS-G5484	5	Switch with 24 ports
WS-C2950-24	8	Switch with 24 ports
WS-C4006-S2	8	1000BASE-SX
WS-X4232-L3	8	1000BASE-SX
WS-G5484	8	1000BASE-SX
WS-C2950-24	8	1000BASE-SX
CON-SNT-WS-C4006	8	Switch
Catalyst 2950-24	6	Switch with 24 ports
Catalyst 4000	2	Switch
CISCO Catalyst 3560	2	Switch with 24 ports
CISCO 3000	4	Router Ethernet

Laboratorio Oficial de VoIP

CISCO 2811 Voice w/PVDM2-16, FL-CCME-36, SP (2 unidades)

CISCO 2-Port Serial WAN Interface Card Spare (2 unidades)

CISCO IP Communications H-D Digital Voice Network (2 unidades)

CISCO ATM AIM/E1 Bundle, AIM-ATM w/VWIC-1MFT-E1 (2 unidades)

CISCO 16-Channel Packet Voice/Fax DSP (2 unidades)

CISCO Two-port Voice Interface Card (2 unidades)

CISCO V.35 Cable, DTE Male and DCE Female to Smart Serial (2 unidades)

CISCO Catalyst 3560 24 10/100 + 1000BT LAN Base (2 unidades)

CISCO IP Phone 7940G Global (3 unidades)

CISCO CallManager Express and IP Communicator and License

CISCO Catalyst 2960 24 10/100 + 1000BT LAN Base (2 unidades)

CISCO SmartNet 8X5XNBD Catalyst 3560 and 2960 (2 unidades)

CISCO 8X5XNBD SVC, IP Phone 7940 (3 unidades)

Equipamiento Específico del Área de Fotografía Digital

Cámaras Reflex Profesionales Canon EOS 40D

- sensor CMOS APS-C de 10,1 megapíxeles
- 6,5 fps, series de 75 imágenes JPEG
- Sistema AF de área amplia de gran precisión
- LCD de 3,0" (7,6 cm) con Modo de Imágenes en directo ("Live View Mode")
- Procesador DIGIC III
- Sistema integrado de limpieza EOS
- Estilo de imagen (Picture style)
- Cuerpo de aleación de magnesio
- Compatible con todos los objetivos EF/EF-S y flashes Speedlite EX

Sensor CMOS sensor con 10,1 megapíxeles

El sensor CMOS de Canon proporciona a la cámara una gama tonal amplia, así como la posibilidad de captar detalles sutiles en las sombras y en las luces altas. Para garantizar unas imágenes nítidas y claras se ha mejorado el diseño de los píxeles y la reducción del ruido en el chip, a lo largo de toda la gama ISO. Las imágenes se convierten a 14 bits para conseguir gradaciones más finas y una reproducción del color excelente.

Disparos a 6,5 fps

La cámara EOS 40D permite captar hasta 6,5 fotogramas por segundo en series de hasta 75 imágenes JPEG grandes (17 en RAW).

AF de área amplia con 9 sensores tipo cruz

El sistema AF de alta precisión cuenta con 9 puntos tipo cruz para realizar un enfoque preciso tanto en el plano horizontal como en el vertical. El punto AF central es sensible hasta la abertura f/2,8. Los sensores están repartidos a lo largo y ancho del recuadro AF para reaccionar mejor a los sujetos no situados en el centro.

LCD de 3,0" (7,6 cm) con Modo de Imágenes en directo ("Live View Mode")

La luminosa pantalla de 3,0" (7,6 cm) dispone de una definición súper nítida para comprobar el enfoque y la composición, con un aumento 10x para los detalles más finos. Al disparar en posiciones poco habituales, el modo de visualización en directo le ofrece la opción de encuadrar la imagen desde la pantalla LCD.

Procesador DIGIC III

El DIGIC III, rápido y muy preciso, procesa las imágenes a 14 bits para conseguir unas gradaciones de color más precisas. El DIGIC III minimiza el consumo de energía ampliando así la duración de la baterías y permitiendo un tiempo de arranque de tan sólo 0,15 segundos.



Sistema integrado de limpieza EOS

El sistema integrado de prevención de polvo y limpieza mantiene el sensor limpio. La combinación de tecnologías reduce, repele y elimina la formación de polvo e incluye una unidad del sensor autolimpiable que sacude el polvo del sensor cada vez que se enciende la cámara.

Estilo de imagen (Picture style)

Los ajustes previos del estilo de imagen proporcionan un control sencillo sobre los parámetros de procesamiento de las imágenes. Cada estilo ofrece una respuesta de color diferente. Los preajustes de Estilo de imagen se pueden personalizar en la cámara o mediante el software Picture Style Editor suministrado.

Cuerpo de aleación de magnesio

La cámara está protegida para soportar un uso muy intenso por un cuerpo duradero de aleación de magnesio, con protección contra los agentes atmosféricos externos.

Objetivos EF y accesorios

La cámara EOS 40D es compatible con más de 60 objetivos EF y EF-S, así como con todos los flashes Speedlite serie EX. Se puede disparar a distancia sin cables y hacer transferencias a distancia mediante el Transmisor de Archivos Inalámbrico WFT-E3.

Conectividad

La salida de vídeo permite revisar las imágenes en una pantalla de televisión. Para una transferencia de datos más rápida dispone de una conexión USB 2.0 de alta velocidad.



Objetivos Canon 17-55 IS USM EF

Tamaño de la imagen	APS-C
Longitud focal equivalente en 35 mm	27-88
Ángulo de visión (horizontal, vertical, diagonal)	48° - 15° 40', 68° 40' - 23° 20', 78° 30' - 27° 50'
Construcción del objetivo (elementos/grupos)	19/12
Abertura mínima	22
Distancia mínima de enfoque	0,35
Aumento máximo (x)	0,17 (a 55)
Información de la distancia	Si
Estabilizador de la imagen	3 pasos
Motor para el AF	USM de anillo
Aumento con el tubo de extensión EF12 II	0.45-0.23 ¹
Aumento con el tubo de extensión EF25 II	1,71-0,51



Objetivos Canon 100/2.8 EF-S USM Macro

Objetivo autofocus para macrografía, con aumentos hasta la proporción 1:1 (tamaño real). El enfoque interno posibilita trabajar a una distancia de 149 mm (1x). La inclusión en un grupo flotante de tres elementos garantiza una perfecta delineación a todas las longitudes focales. Incorpora un micromotor de anillo USM para la activación silenciosa del enfoque automático de alta velocidad, además de disponer de enfoque manual en todo momento. El anillo de montura para trípode (opcional - con adaptador) permite girar el objetivo para enfocar tanto vertical como horizontalmente.



Objetivos Canon 70-300 USM EF III

Nombre	EF 70-300 IS USM
Ángulo de visión (horizontal, vertical, diagonal)	29° - 6° 50' 19° 30' - 4° 35' 34° - 8° 15'
Construcción del objetivo	15/10
Número de palas del diafragma	8
Abertura Mínima	32-45
Distancia mínima de enfoque	1.5
Aumento máximo	0,26 (a 300 mm)
Estabilizador de la imagen	3 puntos
Diámetro del filtro	58
Diámetro máximo por longitud	76,5 x 142,8
Porta filtros para filtros de gelatina IV	(3)

Material adicional

5	Baterías complementarias
3	Flashes Metz 48 AF-1 DIG E TTL II
4	Pilas AA 2700 mAh - 6 blister
3	Cargadores para pilas tipo AA
5	Filtro UV Hoya 67mm
2	Filtro UV Hoya 58mm
2	Filtro UV Hoya 52mm
5	Gamuzas de limpieza
2	Sistema de limpieza para sensores
7	Tarjetas SD 2 Gb Sandisk
5	Bolsa Cullmann ultralight mini 500
2	Fotómetro/Flashímetro Sekonic L308s
2	Trípode Slik 400 DX Pro



Escáner plano/transp. Canonscan 4400F

- Profundidad de color de 48 bits, 4800 x 9600 ppp
- Adaptador de película – tira de película de 6 x 35mm y diapositivas de 4 x 35mm
- Motor de lectura súper rápida
- Eliminación de polvo/arañazos de las fotos con QARE Nivel 3
- Completo paquete de software
- USB 2.0 Hi-Speed
- 7 botones EZ
- Modo multifoto rápido
- Avanzada tapa articulada en Z

Calibrador de pantallas Eye-One display

Sistema Iluminación en Clase:

- Paraguas Photoflex 114 cm. - 2 unid.
- Rótula portaflash - 2 unid.
- Pie de foco Elinchrom - 2 unid.
- Células fotosensibles Hama - 2 unid.
- Cable sincro Metz 5 mts.
- Reflector 5 en 1 de 82 cm.
- Zapatas de conexión - 3 unid.
- Soporte para fondos Cromalite
- Ciclorama Novoflex 120x80 cm.

Modulo 1. Introducción al mundo de los videojuegos

Qué es un videojuego?
Qué es lo que aporta a la sociedad?
Qué es lo que los hace adictivos?
Cuáles son las necesidades de los juegos según las décadas y el target al que iban dirigidos
Cómo surgió todo?
Conclusión
Historia de las consolas
Ejemplos de juegos por consolas
Baldur's Gate – Rol
StarCraft – estrategia
Batman – Aventura - Acción
Shadow of the colossus
Ds
Wii

Modulo 2. El auge de los juegos casual

Gamer
Videojugador casual
Juego casual
Nuevas plataformas en el sector : Redes sociales y telefonía móvil
Facebook - Backyard monsters
Iphone - Doodle jump
Doodle Jump: el juego para iPhone más vendido
Hacia dónde se dirige la industria
Primer acercamiento a un concept
Concept
Ficha
Descripción
Ambientación
Mecánicas centrales
Otros
Ejemplo de un nivel

Modulo 3. Desarrollo de una idea

Tengo que hacer un concept de juego sin requisitos
Tengo unos requisitos previos para hacer un concept de juego
Requisitos
Temporal
Sobre una marca particular
Primer paso - Estudios
Estudio de mercado
Investigación de competencias
Segundo paso – En qué basarnos para crear un juego
En una película: Star Wars
En una mecánica de juego: World of goo

En una historia: Afro Samurai
 En un target: Brutal Legend
 Otra de target: Brain training

Modulo 4. Juegos indie

Historia
 Juegos
 Dyson / Euforia
 Braid
 Gish
 Zuma
 Alien Hominid
 Aquaria
 Machinarium
 Amnesia
 Curva de aprendizaje
 Descripción
 Adaptación a objetos-videojuegos
 The Desing of everyday things
 Adaptación al diseño de videojuegos
 Spore
 Diseño de niveles
 Modo sandbox

Modulo 5. Departamento de diseño

Un diseñador de escenarios debe tener siempre en mente:
 ¿Cómo hacer esto?
 Cómo diseño?
 A quién le doy esto?
 Qué requiere un escenario?
 Editores de juego
 Little Big Planetz

Modulo 6. Psicología de los personajes

Linda Seger – Cómo crear personajes inolvidables
 1. Primera idea por observación y experiencia propia
 2. Descripción física
 3. La coherencia del personaje
 7. La biografía del personaje

Modulo 7. Analizamos Personajes principales

Mario
 Link
 Sackboy
 Sonic
 Personajes secundarios
 Minsc - Baldur's Gate
 Luigi – Mario Bross

Morte - PlaneScape Torment
Compañero alienígena - Another World
Enemigos
Fantasmas - Pac Man
Los Colossi - Shadow of the Colossus
Final Boss
El antagonismo
Big Smoke – GTA San Andreas
LeChuck – Monkey island
Incidentales - episódicos
Círculo de personalidad

Modulo 8. Roles de equipos

Nociones para el trabajo en equipo
Técnica de los Sombreros
Iconografía en videojuegos
Icono
Información sobre PEGI
Por edades
Descripciones
Representaciones en videojuegos
Mario – M
Zelda – Trifuerza
XO△□

Modulo 9. Guión

Estructuras
Las etapas para escribir un guión
«Sinopsis»
«Redacción novelada o Tratamiento»
«Guión literario o continuidad dialogada»
«Escenas»
«Golpes de efecto»
«Secuencia»
«Acto»
«Clímax narrativo»
«Guión técnico»
El «story board»
Guiones originales o adaptados
La estructura
Planteamiento
Trama y subtrama
Tratamiento del tema, verosimilitud, credibilidad e inteligibilidad
Diseño clásico
Finales cerrados frente a finales abiertos
Finales falsos
El tiempo lineal frente al tiempo no lineal
Ambientación
Período
Duración

Localización
El nivel de conflicto

Modulo 10. Progresiones

Progresión social
Progresión personal
La ascensión simbólica
Misterio, suspense e ironía dramática
Misiones
Cadena de misiones
Categorías
Eliminar enemigos/npc's
Recolectar
Entregar ítems
Ir a
Construir
Hablar con
Protección
Acciones específicas de nuestro juego
Recompensas
Tiempo
Requisitos para cumplir una misión
Grinding
Side-quest
Editor de misiones
Ejercicios de cadenas de misiones
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Monkey island
IA
Comienzos
El "boom" de los 90
Últimas décadas
Lo más reciente

Modulo 11. 10 videojuegos + influyentes en IA

10.- SimCity (1989)
9.- Half-Life (1998)
8.- Total War (2000)
7.- Thief (1998)
6.- The Sims (2000)
5.- Creatures (1996)
4.- Halo (2001)
3.- Façade (2005)
2.- F.E.A.R. (2005)
1.- Black & White (2001)

Modulo 12. Nociones básicas de IA

Máquina de estados
Búsqueda de caminos

Tipos de npc's
Editor de personajes
Editor de objetos

Modulo 13. Sistema de juego

Ejemplo de jugabilidad sencilla
Ejemplo de jugabilidad compleja

Modulo 14. Documentos de diseño

Concept
Prediseño
Gameplay
Diseño
Presentación
Kit de marketing

Modulo 15. Estudio de un videojuego

Starcraft
Producción y desarrollo
Desarrolladores
Tipos de desarrolladoras
Mercenarios
Distribuidoras

Modulo 16. Estadísticas de las distribuidoras más importantes

Las consolas más vendidas
Los juegos más vendidos
Nuevos sistemas de distribución
Localización
Franquicia
Contratos de producción
De encargo
De producción propia
Coproducción
Términos
Objeto de contrato
Descripción de la obra
Aportaciones
Régimen de derechos
Tipos de derechos
Condiciones
Terminación anticipada de contrato
Duración de contrato
Gastos de producción
Ayudas, subvenciones y préstamos
Control creativo
Merchandising
Títulos de crédito

Contrato de confidencialidad
Contratos de opción
Derechos de autor
Derechos morales
Derechos de explotación
Obra en colaboración
Obra colectiva
Obra original
Obra derivada
El autor
Obras protegibles
Aurora: Editor de niveles del NwN
Breve descripción del editor
Crear un modulo
Editor
Asistente de area
Interfaz
La barra de herramientas superior
El menú de herramientas derecho
Uso de las baldosas
Modificar la altura del escenario
Diseñar ríos y océanos
Creación de Caminos
Construcción de puentes
Situación de casas y otros elementos
Editar propiedades del módulo y área
Trabajar con objetos
Trabajar con criaturas
Creación de puntos de ruta
Creación de encuentros
Sonidos ubicados
Puertas y transiciones de área
Crear diálogos
El editor de búsquedas (general)
Organizar el diseño del módulo
Diseñando tramas – La alianza de oro
Diseñando trama – ejemplo 2 – contra la ley
Scripts

Módulo 17. Modelado e Infografía Profesional con 3ds Max 2012

Entorno

- Qué es un programa 3D
- Orígenes del 3D en la Informática
- Comparativa entre programas 3D
 - 3ds Max
 - Maya
 - Softimage
 - Lightwave

- Por qué Max y no otro Software
- Cuándo aparece 3D Studio con MS-DOS y 3ds Max para Windows de Autodesk y Kinetix
- Revolución en 3ds Max: Aparece el nuevo 3ds Max de Discreet
- Quién es Autodesk Media and Entertainment
 - División Advanced Systems: Smoke, Flint, Fire, Flame e Inferno
 - División New Media: 3ds Max, Maya, Combustion, Toxik, etc.
- Posición de Autodesk M&E en el Sector Profesional del 3D, la Edición y la Postproducción
- 3D: ¿Arte o Tecnología?
- El Mundo Real y el Mundo Virtual
- Cambios en el Sector Audiovisual: ¿Hasta dónde podemos llegar en 3D?
- Utilización de la Infografía en el Mercado Laboral
 - Presentaciones
 - Publicidad
 - Videojuegos
 - Cine y TV: entornos, personajes digitales y efectos especiales
 - Simulaciones: arquitectónicas, industriales, urbanísticas, forenses, médicas, científicas, arqueológicas, etc.
- Tendencias en 3D: Realismo y Cartoon
- Empresas Líderes en el Sector: I.L.M. (Industrial Light and Magic) de George Lucas, Pixar, Digital Domain de James Cameron, Ilion, etc.

Interfaz y Terminología en 3ds Max 2011

- La Escena 3D: X, Y, Z.
- Observar un Objeto Real y Plasmarlo en 3D
- Los Visores:
 - Vistas Ortogonales
 - Vista Perspectiva
 - Vista Axonométrica
 - Vistas Especiales:
 - Vista de Cámara
 - Vista de Luz
 - Visión Activa
 - Configuración de los Visores
 - Atajos de Visor
- La Barra de Menús
- La Barra de Herramientas Principal
- El Panel de Comandos
 - Crear

- Modificar
- Jerarquía
- Movimiento
- Presentación
- Utilidades
- Distribución de los Paneles
 - Categorías
 - Subcategorías
 - Persianas
 - Casillas Paramétricas
 - Casillas de Verificación
- Sistemas de Coordenadas: Tipos
- Herramientas en los Controles de Visores
 - Conjunto Axonométrico
 - Conjunto de Perspectiva
 - Conjunto de Luz
 - Conjunto de Cámara
- La Barra de Estado y Línea de Mensajes
- Botones de Ajustes
- Menús Quad: uso y configuración
- Uso del interfaz del nuevo cuadro de información de canales para manipular directamente los canales de los objetos
- Controles de Animación
- Track Bar
- Modo Experto
- Uso y configuración personalizada del Interfaz
- Proceso de creación de una escena 3D
 - Modelado
 - Iluminación
 - Materiales y Texturización
 - Inserción de Cámaras en la Escena
 - Representación / Render
- Diferencias en Max entre Transformar y Modificar: Por qué no es lo mismo
- Clonación de Objetos
 - Copiar: Relación Independiente
 - Calcar: Relación Bidireccional
 - Referenciar: Relación Unidireccional
- Caja de transformación de objetos
 - Rotar, Escalar, Mover y ajustar puntos de pivotes

- Vista esquemática
- Ajustes al trabajo por capas
- Containers
 - Organizar y agrupar objetos sobre escenas con gran cantidad de objetos
 - Agrupa, transforma, borra y manipula

Modelado Básico: Base de Modelado de 2D a 3D

- Visión general de las diferentes técnicas de Modelado con 3ds Max 2011
- Modelado a partir de Geometrías Primitivas Estándar y Extendidas en 3D: Líneas, Arcos, Círculos
- Rectángulos, etc.
- Modelado a partir de Formas 2D
 - Extrusion
 - Lofts
 - Bevels
 - Sweep
- Técnicas de arrastrar y soltar con precisión mediante configuración previa de las Herramientas de Ajuste y/o teclado
 - Baja poligonización
 - Alta poligonización
 - ID de objetos y subobjetos
 - Detección y solución de errores en las mallas
 - Mallas poligonalmente correctas
- Modelado con Objetos de Composición: Qué son y cómo se manejan
 - ShapeMerge
 - Scatter
 - Procutter
- Modelado a través de Operaciones Booleanas 3D
 - Unión
 - Sustracción
 - Intersección
 - Cortar
 - Posible aparición de errores en operaciones Booleanas complejas
 - Detección y solución de errores
 - Trucos para evitar errores en las Booleanas
 - Modificación de los operandos tras realizar las operaciones booleanas
 - Operaciones booleanas en 2D
- Modelado con Malla Poligonal Editable.

- Qué es una malla poligonal
- Edición de la malla poligonal a través de
 - Vertex
 - Edges
 - Borders
 - Polygons
 - Elements
- Diferencias entre malla editable y malla poligonal
 - Herramientas con malla poligonal en 3ds Max 2011
 - Eliminar vértices y aristas
 - Insertar vértex
 - Extruir Edges
 - Conectar Edges
 - Contornear Polygons
 - Voltear Polygons
 - Extrusión basada en Spline
- Modelado con displace map:
 - El modificador displace
 - Uso con Bitmap
 - Uso con mapas procedurales
- El mapa desplazar como base de modelar
 - Modificadores FFD (Free Form Deformation)
- Modificador Shell: añadir contorno y grosor a las superficies

Materiales y Mapas Básicos

- El editor de materiales
 - Ranuras de material
 - Barras de Opciones y Herramientas
 - Materiales calientes, fríos, templados, directos e indirectos
 - Bibliotecas de materiales. Personalización
 - Visor de materiales
 - Explorador
- Mapeado de Objetos. UVW Mapping
 - Planar
 - Spherical
 - Box
 - Cylindrical
 - Shrink + Wrap

- Face
- Mapeado de Objetos. Unwrap UVW:
 - Modo de trabajo
 - Tipos de Mapping (planar, box, spherical)
 - Editar el Mapping
 - Modos automáticos de Mapping
- Creación y Edición de Materiales
- Teoría de las superficies en un entorno real
 - Comportamiento de la luz sobre la superficie
 - Diferencia entre superficies mates y brillantes
 - Teoría sobre la creación de superficies degradadas
 - Superficies irregulares
 - Los materiales y texturas en la vida real
 - Propiedades básicas de un material
- Parámetros básicos y extendidos del Sombreador
- Nivel especular, lustre y autoiluminación
- Diferentes tipos de reflexión
 - Raytrace
 - Reflect-Refract
- Tipos de materiales
 - Estándar
 - Compuesto
 - Multi / subobjeto
 - Canales de mapa
 - Mapas bitmap y mapas procedurales
 - Uso de cada una de las ranuras de los canales de mapa
 - Animación de los canales de mapa
 - Creación de canales Alpha en Photoshop CS5 para su uso en 3ds Max
 - Creación de texturas base y avanzadas en Photoshop CS5
 - Máscaras
 - Ensuciar las texturas para aumentar el grado de realismo
- Texturizado por capas mediante ficheros PSD de Photoshop CS5
- Nuke: Cómo ahorrar tiempo y esfuerzo en la elaboración de diversos tipos de material
- Material Explorer
 - Navega y organiza todos los materiales de tu escena

Iluminación Básica

- La importancia de la iluminación en las escenas 3D
- Principios básicos de iluminación
 - La iluminación
 - Volúmenes y sombras
 - Profundidad 3D
- Aprender a observar la iluminación en el mundo real. Cómo plasmarlo
- Tipos de luces
 - Omnidireccionales
 - Focos (Spot)
 - Direccionales
- Controles de iluminación
 - Color
 - Sombras
 - Punto luminoso y atenuación
 - Contraste luminoso
 - Proyección de mapas
 - Control sobre las sombras
 - Mapa de sombras
 - Sombras de Ray Trace
 - Color y densidad

Cámaras

- Cómo usar las cámaras
- Tipos de cámara en 3ds Max 2011
 - Cámara con objetivo
 - Cámara libre
- Cambiar el objetivo de la cámara
- Rangos de entorno de la cámara para controlar los efectos del entorno
- Planos de recorte de cámara
- Efectos de cámara
 - Profundidad de campo (Depth of Field)
 - Desenfoque de movimientos (Motion Blur)
- Controlar y animar las cámaras de la escena a través de objetos ficticios
- Emular cámara con la vista
- Guía de cámara
- Movimientos de cámara
 - Paralelo de cámara

- Travelling de cámara
- Rodaje de cámara
- Órbita de cámara
- Encuadres de cámara
 - Plano general
 - Plano medio
 - Plano corto
 - Primer plano
- Usar las cámaras como medio de expresión
- Modificador corrección de cámaras

Animación Básica

- Fundamentos del control del Timing a través de las curvas
- Controles de Animación
- Uso del Track Bar
- Uso del Track View
 - Creación de claves (Keyframes)
 - Edición de claves
 - Eliminación de claves
 - Modificación de los tiempos de animación
 - Escalar claves
 - Interpolación en las claves
 - Curvas de función
 - Curvas Mitigadoras
 - Curvas Multiplicadoras
 - Asignar Controladores de animación
 - Barra de herramientas
- El control más amplio del Track View se estudia en el módulo de Animación de Personajes así como opciones avanzadas de animación

Render

- Introducción al vocabulario Broadcast
- Características de la imagen con calidad Broadcast
- Formatos de Vídeo
 - Tamaño y resolución de las imágenes
 - Sistemas de color de vídeo
- Modo entrelazado por campos para emisión broadcast
 - Campos impares
 - Campos pares

- Sistemas de Edición y Emisión: BETACAM, DVC PRO, etc.
- Formatos de imagen y uso adecuado
 - TGA
 - JPG
 - TIFF
 - PNG
 - AVI
 - MOV
 - CINEON
 - RLA
 - RPF
 - EPS
- Representación por secuencias de Fotogramas
- Representaciones en RLA y RPF para postproducción con NukeX 6.0
- Formatos de cine
- Emulación del formato Panavisión para Broadcast
- Representación con filtros
 - Área
 - Catmull-Rom
 - Mitchell-Netravalí
 - Vídeo
- Búfer de representación

Adobe Photoshop CS5

- Interfaz y herramientas principales
- Sistema de color RGB para Broadcast frente al sistema CMYK para imprenta
- Canales Alfa y Máscaras para composición de materiales en 3ds Max 2011
- Efectos especiales con Photoshop CS5
- Creación de texturas genéricas, "tiles"
- Creación de texturas orgánicas
- Cómo pintamos una cara realista: piel, poros, pelo, vello, rugosidades, impurezas...
- Creación de mapas de desplazamiento
- Creación de mapas de relieve (bump)
- Arte final en imagen fija
- Adobe Premiere Pro CS5
- Creación de reels personales
- Creación de cinemáticas

- La importancia de las cinemáticas en la estrategia de marketing

Módulo 18. Animación Avanzada de Personajes

Biped

- Estructura y jerarquía del Biped
- Cómo ajustar el Biped a nuestro modelo
- Cómo se trabaja con las huellas (editar, ventajas e inconvenientes)
- Cómo se trabaja sin huellas (editar, ventajas e inconvenientes)
- Motion Flow (mezclar varias animaciones)
- Interacción entre el Biped y otros objetos
- Trabajar con los pivotes
- Técnicas de animación con Biped
 - Modulo Mixer (Ciclos, Aceleración, Pitch, Transiciones)
 - Modulo Workbench (Filtros, Analizador de fallos)
 - Layer (Animación sobre layer)
 - Animación con pisadas
 - Animación libre
 - Animación de varios personajes en un mismo plano
 - Generación de malla Biped personalizada
- Conocimiento de los principios básicos de la Animación y su aplicación al 3D
 - Squash y Stretch
 - Anticipación y gag
 - Arcos y curvas
 - Easy in easy out
 - Timing
 - Overlapping Action
 - Secondary Action
 - Follow Through
 - Straight ahead y pose animation
 - Staging
 - Appeal
 - Técnicas de Animación de objetos y elementos

Skin

- Control de pesos a través del skin
- Modos de control de pesos:
 - Paint Weight
 - Tools Weight

- Weight Table
- Modo simetría para pegar pesos de un lado simétrico a otro

SkinMorph

- Comportamiento de la malla según su ángulo de giro
- Modificación de la malla para la creación de musculatura y deformación física en el cuerpo humano
- Modo simetría para copiar de una lado a otro la deformación

SkinWarp

- Posibilidad de pegar la deformación de un objeto a otro
- Control de pesos según su influencia de cada vértice
- Copiar la deformación de un modelo de baja a otro de baja

Bones en 3ds Max 2011

- Estudio de nuestro esqueleto
- Cinemática Directa
- Cinemática Inversa
 - Resolutores de CI
 - CI HD
 - CI IH
 - CI SPLINE IK
- Restricción de los huesos según su resolutor
- Sliding joins (límites de posición)
- Rotational joins (límites de rotación)
- Esqueleto bípedo básico (estructura mínima)
- Esqueleto bípedo complejo (cintura, cadera, triple pivote pie, cogepesos)
- Esqueleto cuadrúpedo
- Spline IK
- Characters node

Animación facial

- Set up de la animación facial
 - Manipuladores
 - Reaction Manager (control de posiciones a través de un jefe)
 - Parameter collector (control de todo parámetro animable a través de un editor)
 - Wire parameter (control de un objeto sobre otro a través de su valor)

- Sistemas de deformación / animación facial:
 - Deformación directa
 - Deformación por Morph
 - Estudio de la animación facial para nuestro personaje (nº cabezas que necesito)
 - Creación de expresiones mediante Morph
 - Animación de ojos (Parpadeos, pupilas, pestañas)
 - Animación y esqueleto de lenguas
 - Lyp sync o animación labial
- Técnicas de Animación facial:
 - Expresiones faciales
 - Animación Keyframe
 - Animación facial por Joystick
 - Vocalización
 - Herramientas de Lip-sinc

Módulo 18. Simulación en Tiempo Real y Modelado Orgánico

Simulación de tela en tiempo real

Modelado Orgánico

- Saber observar para saber modelar
- Bases de dibujo anatómico
- El cuerpo humano
- Técnicas
 - Malla editable avanzada
 - Malla poligonal editable avanzada
 - Herramientas de superficie avanzadas

Herramientas de modelado Graphite

- Modos de selección
 - Cóncavo
 - Por superficie
 - Por perspectiva
 - Por distancia
- Modo Paint Deform
 - Manipula la malla directamente pintando sobre ella
- PolyDraw
 - Dibuja y crea polígonos directamente sobre la malla

- Topología
 - Genera diferentes tipos de topología para una misma malla

Modificadores de apoyo en el modelado orgánico

- Suavizar malla
- Suavizar
- Triangular
- Mullir

¿Por dónde empiezo a modelar? Bases, condiciones y trucos a tener en cuenta

- ¿Realismo o Cartoon?
- Texturizar un modelo orgánico
- Base generada en Photoshop CS5
- Optimizar el modelo orgánico
- Modelado Orgánico para videojuegos
- Modelado Orgánico para alta producción

Exculturar modelos de alta resolución en Pixologic ZBrush 4

- Introducción
 - Definiciones y conceptos
 - ¿Por qué ZBrush 4?, ¿qué usos puedo darle?
- Iniciación, modelado en ZBrush 4
 - Modelar con primitivas
 - Subtools, Booleanas y Shadowbox
 - Modelar con ZSferas y ZSketch
 - Detallar, esculpir en HD
 - Modelar en una aplicación 3D, detallar en ZBrush 4 (Simetría)
 - Retopología
- Pinceles
 - Uso de Alphas
 - Aplicación de Trazados
 - Creación de Pinceles
- Texturizado
 - Dónde y cómo aplicar las texturas
 - Pintado de objetos
 - Usar las ventajas de ZBrush 4 en la creación de texturas
- Coordenadas UV

- Creación de Coordenadas de textura
 - Modificando las coordenadas de textura
 - Usar las coordenadas para crear polygroups
- Plugins
 - UVMaster
 - ZappLink
 - Subtool Master
 - Transpose Master
 - Decimation Master
 - 3D Print Exporter
 - Image Plane
 - GoZ
- Exportar/importar
 - Exportación simple
 - Exportar con mapa de desplazamiento
 - Exportar con mapa de normales
- Iluminación/materiales/render
 - Añadir y eliminar luces
 - Tipos de luces y sombras
 - Materiales por defecto
 - Parámetros de materiales
 - Creación de materiales propios
 - Tipos de Render
 - Opciones de Render
- Otras herramientas
 - Uso de Stencil
 - Añadir ruido de superficie
 - Deformaciones
 - Projection Master
 - ZScripts
 - Interfaz y personalización
- Recursos
 - Dónde buscar referencias
 - Ejercicios propuestos
 - Métodos de trabajo
 - Dudas
 - Consejos finales y trucos

Módulo 19. Introducción a un Motor 3D comercial: Unreal Engine 3

Exportar al motor

- Preparación, reglas a seguir
- Exportación, ActorX
- Importación de mallas y texturas
- Visualización, editores y viewport

Utilización

- Incluir en nuestra escena (paquetes de unreal)
- Animación, entidades y clonación

Materiales

- El editor de Shaders de Unreal; creación de materiales
- ID de material; varios materiales por objeto

Iluminación

- Tipos de luces
- Tipos de objetos y sombras

Optimización

- ¿Por qué optimizar?
- ¿Qué optimizar y por qué?

Para la obtención final del Título Profesional Acreditativo, es imprescindible, además de presentar y realizar los distintos trabajos obligatorios de cada uno de los módulos, que el alumno entregue un Proyecto Final cuyas características y extensión conocerás durante el desarrollo del mismo. La realización del Proyecto Final tendrá lugar a partir de la conclusión de las clases presenciales, tiempo durante el cual se podrá seguir disfrutando de los recursos humanos y técnicos de **CICE** de forma ilimitada y gratuita.

Los alumnos que cursen satisfactoriamente sus Estudios y superen con éxito las pertinentes pruebas de evaluación, recibirán el correspondiente Título Profesional Acreditativo de **CICE** y de las Compañías que Homologan nuestros Estudios*, máximo reconocimiento en el mundo empresarial de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones.

Las Certificaciones Oficiales suponen un elemento diferenciador para el candidato a un puesto de trabajo que avalan su nivel técnico y complementan su experiencia profesional.

Consigue la Certificación Oficial de las Compañías propietarias de la Tecnología involucrada en este Programa de Estudios. Una Prestigiosa Titulación, Homologada por las Compañías Líderes del Mercado Tecnológico, que te abre las puertas del mundo laboral.

Pon el Máster Profesional de Diseño y Animación de Videojuegos. MDV en tu Currículum Profesional

* La Formación Técnica Oficial que imparte **CICE** está Homologada por las Compañías líderes de cada Sector Tecnológico, pero no conduce a la obtención de un título con valor oficial del MEC, si bien podría llegar a formar parte del Catálogo de Cualificaciones Profesionales que actualmente desarrolla el Instituto Nacional de las Cualificaciones, INCUAL, adscrito al Ministerio de Educación y Ciencia.

Siguientes Pasos



POR ÚLTIMO, EL NÚMERO DE PLAZAS Y HORARIOS DISPONIBLES SON LIMITADOS. SI TE SURGE ALGUNA DUDA ANTES DE MATRICULARTE, PUEDES CONTACTAR CON NOSOTROS A TRAVÉS DE ESTOS MEDIOS:

- LLAMÁNDONOS POR TELÉFONO AL (+34) 91 401 07 02
- VISITANDO LA ESCUELA EN LOS HORARIOS DE 10:00 A 14:00 HORAS Y DE 16:00 A 20:00 HORAS DE LUNES A VIERNES Y SÁBADOS DE 10:00 A 14:00 HORAS
- FIJANDO UNA ENTREVISTA EN LA ESCUELA CON EL ASESOR DE ESTUDIOS DE TU ESPECIALIDAD A TRAVÉS DE www.cice.es/asesor
- ENVIÁNDONOS UN EMAIL A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN secretaria-dc@ciceonline.com
 - PARA UNA ATENCIÓN PERSONALIZADA NO OLVIDES REFLEJAR ESTOS TRES DATOS:
 - NOMBRE Y APELLIDOS
 - PROGRAMA DE TU INTERÉS
 - TELÉFONO DE CONTACTO

Matriculación Presencial en las instalaciones de CICE

Para formalizar tu inscripción, debes cumplimentar los impresos proporcionados por la Secretaría de **CICE**, presentar la documentación requerida (DNI o documento alternativo de identificación personal) y abonar los derechos de Matrícula del Programa que vas a realizar, en efectivo o con tarjeta de crédito. Tras ello, dispones de 5 días para entregar el documento original de Domiciliación Bancaria firmado por el Titular de la Cuenta, en donde van a ser cargados los recibos mensuales o el cargo por la totalidad del Programa según la modalidad de pago elegida.

El pago del importe de matriculación implica una pre-matrícula que no quedará formalmente confirmada, si no se entrega en la Secretaría de **CICE** el documento original de Domiciliación Bancaria.

La primera mensualidad o el importe total del Programa según la modalidad de pago elegida, se cargará por banco el día de comienzo de las clases. La segunda y siguientes mensualidades se cargarán por banco los días 05 ó 20 de cada mes en función del día de comienzo del Programa según los siguientes intervalos temporales:

Intervalo de Fechas de Comienzo	Día de Cargo Bancario
Para comienzos entre el 01 y el 15	Día 05 del mes en curso
Para comienzos entre el 15 y el 31	Día 20 del mes en curso

Matriculación no Presencial de Residentes en España

Para formalizar tu inscripción, debes cumplimentar los documentos proporcionados por **CICE** (Solicitud de Matrícula y documento de Domiciliación Bancaria), los cuales puedes descargar desde nuestra página Web, o bien te serán enviados previa petición por tu parte, a través de fax o correo electrónico.

El documento original de Domiciliación Bancaria deberá ser firmado por el Titular de la Cuenta, y dispones de 5 días para que la Escuela lo reciba por correo ordinario, contados a partir del día de recepción de tu Solicitud de Matrícula. Remítelo a **CICE**, Povedilla 4, 28009, Madrid.

El documento de Solicitud de Matrícula, debidamente cumplimentado con todos los datos, más el justificante de la transferencia bancaria por el importe de Matrícula, nos los remitirás por Fax (91 576 36 50) o bien por correo electrónico (secretaria-dc@ciceonline.com).

El día de comienzo de tus estudios en **CICE**, deberás presentar la documentación requerida (DNI o documento alternativo de identificación).

El pago del importe de matriculación implica una pre-matrícula que no quedará formalmente confirmada, hasta no recibir la Secretaría de **CICE** el documento original de Domiciliación Bancaria.

La primera mensualidad o el importe total del Programa según la modalidad de pago elegida, se cargará por banco el día de comienzo de las clases. La segunda y siguientes mensualidades se cargarán por banco los días 05 ó 20 de cada mes en función del día de comienzo del Programa según los siguientes intervalos temporales:

Intervalo de Fechas de Comienzo	Día de Cargo Bancario
Para comienzos entre el 01 y el 15	Día 05 del mes en curso
Para comienzos entre el 15 y el 31	Día 20 del mes en curso

Una vez recibidos los tres documentos, tu Solicitud de Matrícula será confirmada vía correo electrónico por la Secretaría de **CICE**, en función de la disponibilidad de plazas del Programa elegido.

Matriculación no Presencial de Residentes en el Extranjero

Para formalizar tu inscripción, debes cumplimentar debidamente tu Solicitud de Matrícula proporcionada por **CICE**, la cual puedes descargar desde nuestra página Web, o bien te será enviada previa petición por tu parte, a través de fax o correo electrónico. El documento de Solicitud de Matrícula debidamente cumplimentado con todos los datos, más el justificante de la transferencia bancaria por el importe de Matrícula, nos los remitirás por correo electrónico (secretaria-dc@ciceonline.com) o bien por Fax (00 34 91 576 36 50).

En un plazo máximo de 3 días previos al comienzo de tu Programa de Estudios, deberás acudir personalmente a la Escuela y entregar en la Secretaría de **CICE** tu DNI o documento alternativo de identificación personal, junto con el documento original de Domiciliación Bancaria firmado por el Titular de la Cuenta de un banco o caja con sede en España, en donde van a ser cargados los recibos mensuales o el cargo por la totalidad del Programa según la modalidad de pago elegida.

El pago del importe de matriculación implica una prematrícula que no quedará formalmente confirmada, hasta no recibir en la Secretaría de **CICE** el documento original de Domiciliación Bancaria.

La primera mensualidad o el importe total del Programa según la modalidad de pago elegida, se cargará por banco el día de comienzo de las clases. La segunda y siguientes mensualidades se cargarán por banco los días 05 ó 20 de cada mes en función del día de comienzo del Programa según los siguientes intervalos temporales:

Intervalo de Fechas de Comienzo	Día de Cargo Bancario
Para comienzos entre el 01 y el 15	Día 05 del mes en curso
Para comienzos entre el 15 y el 31	Día 20 del mes en curso

Una vez recibida tu Solicitud de Matrícula y el justificante de la transferencia bancaria por el importe de Matrícula, será confirmada tu inscripción vía correo electrónico por la Secretaría de **CICE**, en función de la disponibilidad de plazas del Programa elegido.

Notas Importantes para la Matriculación

1. El plazo de Matriculación estará abierto todo el año hasta la fecha de comienzo de cada Convocatoria de Inicio de clases (a finales de Marzo o finales de Octubre de cada año), o en su defecto, hasta la fecha en la que no queden plazas disponibles en el Programa, Horario y Convocatoria que te interese
2. La forma de pago escogida quedará reflejada en el documento de Matrícula. La posibilidad de cambiar de opción estará abierta hasta una semana antes del comienzo del Programa de Estudios. Una vez iniciadas las clases, no se podrá escoger una nueva forma de pago
3. Si eres un alumno extranjero, la formalización del pago de matrícula da derecho al envío por parte de **CICE**, de las pertinentes cartas de admisión y matriculación que deberán ser presentadas ante la Embajada de España en tu país de origen para obtener el Visado de Estudios. Ten en cuenta que este proceso requiere, en función del país del que procedas, un plazo aproximado de al menos un mes, por lo que es necesario comenzar lo cuanto antes para poder tener resuelta la tramitación antes del comienzo de tu Programa de Estudios en **CICE**. Así mismo, si necesitas ayuda para abrir una cuenta bancaria en España, la Escuela te asesorará al respecto a través de correo electrónico (infobancos@ciceonline.com). Si tienes algún familiar o amigo en Madrid y si así lo deseas, puede realizar la matriculación por ti en la Secretaría de la Escuela (deberá aportar tus datos personales y domicilio en tu país), tras lo cual tu familiar o amigo te remitirá la documentación necesaria para tramitar tu Visado de Estudios
4. **CICE** se reserva el derecho de anulación de un Programa de Estudios en el caso de no contar con suficientes candidatos para realizarlo, en cuyo caso se comunicará con suficiente antelación al inicio del Programa, y se devolverá el importe íntegro de lo abonado por transferencia a la cuenta de origen de cada alumno
5. El aplazamiento de inicio de un Programa de Estudios (traslados de Matrícula), será válido únicamente para la convocatoria inmediatamente posterior, siempre que nos lo comuniqués al menos una semana antes de tu comienzo de clases

Una vez confirmado el aplazamiento para la siguiente convocatoria de inicio, no se devolverá el importe de la matrícula en ningún caso
6. La Formación está exenta de IVA por Ley en España
7. El pago del importe de Matrícula se puede realizar mediante transferencia bancaria, tarjeta de crédito, cheque o en efectivo (en los tres últimos casos el interesado deberá personarse físicamente en nuestras instalaciones). Si deseas realizar el pago del importe de Matrícula por transferencia bancaria, hazlo a las cuentas que se muestran a continuación, y envíanos por correo electrónico (secretaria-dc@ciceonline.com) o bien por fax (+34 91 576 36 50) a la Secretaría de **CICE**, toda la documentación descrita anteriormente

Datos para realizar Transferencias Bancarias

Información para Realizar Transferencias desde España

- “BSCH”
- Nombre o Razón Social del Beneficiario: **CICE**, S.A.
- Número de Cuenta: 0049 5141 78 2710052861
- Dirección de la Sucursal: Hermosilla, 101 - 28006 Madrid
- La opción de repercusión de las comisiones y gastos corren por cuenta del ordenante, opción OUR

Información para Realizar Transferencias desde el Extranjero

- “BSCH”
- Nombre o Razón Social del Beneficiario: **CICE**, S.A.
- Número de Cuenta: 0049 5141 78 2710052861
- Dirección de la Sucursal: Hermosilla, 101 - 28006 Madrid
- Código Swift (BIC) de la entidad/sucursal: BSCHEMM
- Código Internacional de la Cuenta Bancaria (IBAN) completo: ES5500495141782710052861
- La opción de repercusión de las comisiones y gastos corren por cuenta del ordenante, opción OUR

Formas de Pago del Programa de Estudios

1. Mensual. El pago mensual estará domiciliado a través de tu entidad bancaria habitual.

La primera mensualidad o el importe total del Programa según la modalidad de pago elegida, se cargará por banco el día de comienzo de las clases. La segunda y siguientes mensualidades se cargarán por banco los días 05 ó 20 de cada mes en función del día de comienzo del Programa según los siguientes intervalos temporales:

Intervalo de Fechas de Comienzo	Día de Cargo Bancario
Para comienzos entre el 01 y el 15	Día 05 del mes en curso
Para comienzos entre el 15 y el 31	Día 20 del mes en curso

2. Al contado. Se aplicará un **porcentaje de descuento** sobre el total del Programa elegido menos el importe de la matrícula según condiciones presentes en la tabla de precios de este documento. El cargo del importe total del Programa con el descuento aplicado se realizará por banco el día de comienzo de las clases
3. Financiado por entidades de crédito. Esta opción la puedes contratar con tu entidad bancaria habitual, o en cualquier caso con la que aplique un menor interés bancario. Se financiará el total del Programa elegido menos el importe de la matrícula. Con independencia del Banco o Caja elegida,

CICE aplicará el mismo **porcentaje de descuento** del importe total de las mensualidades del Programa elegido por pago al contado, lo que te permite compensar total o parcialmente los intereses bancarios de tu crédito. Solicita más información en la Secretaría de la Escuela

Nota:

Los procesos de financiación bancaria deben estar resueltos con el Banco o Caja que elijas el día que comience tu Programa de Estudios.

Cancelaciones de Matrícula

1. Las cancelaciones deben comunicarse por escrito al Departamento de Administración (cancelaciones@ciceonline.com), al menos una semana antes del comienzo de tu Programa de Estudios. Es decir, una vez abonada la Matrícula del Programa de tu interés, y siempre que nos lo comuniquemos con al menos una semana de antelación a la fecha de comienzo, podrás anular tu Matrícula y la Escuela te devolverá dicho importe. Por debajo de este periodo, tendrás derecho a utilizar dicho importe para el pago de Programas Formativos en un plazo no superior a 6 meses
2. En el caso de que por cualquier circunstancia **CICE** estuviera obligada a cancelar un Programa inicialmente previsto, se devolverá por Transferencia Bancaria la totalidad del dinero recibido a la persona matriculada
3. **CICE** no devolverá el importe de la matrícula en los casos en los que la Escuela envíe o gestione documentación y certificados para la tramitación de Visados de Estudiante, becas o cualquier otro trámite. En el caso de que la cancelación se derive de la denegación de un Visado de Estudios, y siempre que se presente el documento que así lo demuestre, **CICE** mantendrá el importe de Matrícula abonado para la siguiente Convocatoria de Inicio

Total de Horas Lectivas

Nuestros Programas Formativos tienen una duración en horas exacta. Estas horas son las que fijan la fecha de finalización. En este sentido, **CICE** fija la fecha de comienzo pero no la de terminación. La fecha de terminación la fija el cumplimiento estricto de dichas horas, siendo totalmente recuperadas las “horas perdidas” por periodos vacacionales, días festivos o posible causa de fuerza mayor como enfermedad del docente. **CICE** interrumpe sus clases durante el mes de agosto por vacaciones.

Es habitual, fruto de pequeñas interrupciones tales como festivos o enfermedad puntual del docente, que próximos a la conclusión del Programa tengamos que recuperar ciertas horas para cumplir con las determinadas inicialmente. En cualquier caso, la fecha de conclusión de un Programa de Estudios en **CICE**, la marca el cumplimiento estricto de las horas contratadas. Es decir, el importe del Programa y las horas lectivas del mismo se respetan íntegramente, más allá de que asistas más meses de los que pagas, producto de tener que recuperar “días perdidos”, o viceversa.

Petición de Certificados de Estudios

Se podrá solicitar un Certificado de Estudios y Matriculación así como Cartas de Admisión del Programa que vas a realizar, después de abonar el importe de la Matrícula correspondiente a la especialidad elegida. Esta solicitud suele ser imprescindible para la obtención de Becas, así como para tramitar Visados de Estudios en España. **CICE** no devolverá el importe de la matrícula en los casos en los que la Escuela envíe o gestione documentación y certificados para la tramitación de Visados de Estudiante, becas o cualquier otro trámite. En el caso de que la cancelación se derive de la denegación de un Visado de Estudios, y siempre que se presente el documento que así lo demuestre, **CICE** mantendrá el importe de Matrícula abonado para la siguiente Convocatoria de Inicio.

Alojamiento y Residencia en Madrid

Para obtener información sobre alojamiento en Madrid, visita la sección de nuestra web o solicita más información a la Secretaría de la Escuela.

Información de contacto

La mayor garantía en lo que respecta a la calidad en la impartición de este Programa de Estudios se deriva de nuestra acreditación como Centro de Formación Oficial de Autodesk, Adobe, Apple, Microsoft, Cisco, LPI Linux, etc. No obstante, es muy recomendable que acudas a nuestras instalaciones para conocer al profesorado personalmente y visitar la Escuela.

Para obtener más Información de este Programa de Estudios, utiliza una de estas vías:

1. Información Presencial en nuestras instalaciones: Calle Povedilla 4, Metro O'Donnell. De 10 a 14 y de 16 a 20 horas de lunes a viernes y de 10:00 a 14:00 los sábados



2. Telefónicamente de 9 a 14 y de 16 a 21:30 horas de lunes a viernes y de 10:00 a 14:00 los sábados (91 435 58 43)
3. A través del formulario de www.cice.es "**Consúltanos sobre este curso**", en la pestaña **Matriculación** de todos nuestros Programas de Estudios

No dudes en dirigirte a nosotros a través del teléfono 91 435 58 43 para ampliar información o hacer las sugerencias que estimes oportunas. En una cita personal con tu Asesor de Estudios, obtendrás información completa y detallada del Programa de tu interés, podrás visitar las instalaciones, hablar con el profesorado, acudir a una clase de prueba para poder hablar con actuales alumnos que estén realizando dicho Programa de Estudios, así como resolver cualquiera otra duda técnica, académica o administrativa.

Te invitamos a que visites nuestra página www.cice.es en la que podrás ampliar información sobre éste y otros Programas de Estudios.

Nuestro más sincero agradecimiento por la confianza que nos demuestras.

Marco Antonio Fernández Doldán
Director de Formación de **CICE**
Ingeniero Industrial del ICAI/PDD IESE

CONSIGUE LA CERTIFICACIÓN OFICIAL DE LAS COMPAÑÍAS PROPIETARIAS DE LA TECNOLOGÍA INVOLUCRADA EN ESTE PROGRAMA DE ESTUDIOS. UNA PRESTIGIOSA TITULACIÓN, QUE TE ABRE LAS PUERTAS DEL MUNDO LABORAL



Escuela Profesional de Nuevas Tecnologías

Información e inscripciones

C/Povedilla, 4 • 28009 Madrid

T. 91 435 58 43 • F. 91 576 36 50

www.cice.es

Formación Oficial Homologada por



Centro de Formación Colaborador



Centro de Formación Examinador Oficial



Centro de Formación de Calidad Certificada

