



Máster Profesional en Animación 3D, Postproducción Digital y Edición no Lineal. MAD

Impartido por



91 401 07 02 • www.cice.es

Área de Animación 3D, Modelado Orgánico, Escultura y Caracterización para Efectos Especiales

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.....	30
Programa de Estudios.....	40
Siguientes Pasos.....	64
Guía de Matriculación.....	65
Información de contacto.....	71



Objetivos

El **Máster Profesional en Animación 3D, Postproducción Digital y Edición no Lineal** te forma como profesional reconocido del modelado, la animación 3D y la creación de contenidos digitales, abordando el mundo del cine y el vídeo para la postproducción y edición no lineal, modelado de juegos para ordenador, creación de diseños gráficos para TV y producciones en directo. Este **Máster Profesional en Animación 3D** está pensado para formar a los diseñadores de efectos visuales más innovadores.

Tú tienes el talento para producir animaciones impactantes. Este **Máster Profesional en Animación 3D** ha sido diseñado para que puedas dominar las herramientas que te permitan plasmar ese talento en el ámbito de la producción real, afrontando la ejecución de cortometrajes que repliquen los métodos aplicados en una producción real.

El **Máster Profesional en Animación 3D** aglutina en un único Programa de Estudios la última tecnología de Autodesk, Pixologic, The Foundry, Chaos Group y Adobe, afrontando complejos proyectos de renders finales gracias a la tercera generación de la tecnología Review, que ahora ofrece oclusión ambiental, iluminación basada en HDRI, sombras suaves, hardware anti-aliasing, control de exposición interactivo y la revolucionaria tecnología de sombreador mental mill.

Impartido sólo en **CICE** a día de hoy en España, este **Máster Profesional en Animación 3D** implica el reconocimiento oficial de las compañías que lideran indiscutiblemente el sector de la creación de contenidos digitales.

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 en Animación 3D** 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 Diseño y Producción Audiovisual de toda España Homologado por:

CICE es el único Centro de Formación Oficial en España simultáneamente Autorizado y Homologado por Autodesk, Digidesign, Adobe, Avid, Pixologic, InteriCAD, The Foundry, E-on Software, Apple, Rhinoceros, Toon Boom, JVC y Wacom para la Impartición de Formación Oficial en Producción Audiovisual, Cine Digital, Infografía y Animación 2D y 3D, Videojuegos, Producción de Sonido, Edición y Postproducción Digital, Diseño Gráfico, Multimedia, Web, Motion Graphics, Interiorismo y Arquitectura.

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 displays 'Autodesk Education Community' with a user count of 1,881,133 Current Members and a 'Log Out' button. 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 'Learn More' button. Below this, there are three main columns: '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 sections for 'Most Recent' and 'Most Popular' resources, and 'SHARE VIEW PORTFOLIOS AND UPLOAD YOUR DESIGNS' with a user profile for Carlos Martinez and options to browse design showcases, upload designs, and connect with others. A footer contains copyright information, legal notices, 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]

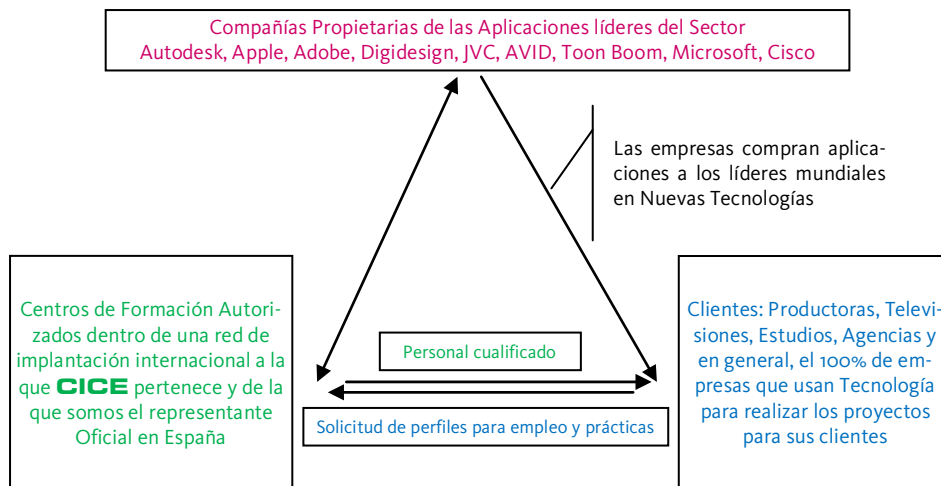
Resumen de Premios y menciones de los alumn@s de CICE

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!

D. Cayetano García González

- Experiencia como docente: 12 años
- Licenciado en Geografía e Historia del Arte por la UCM
- Certificación ACE de Adobe. Técnico de Color
- Experto en Sistemas Avanzados de Discreet Smoke y Flame
- Instructor Certificado por Discreetabel

D. Gonzalo Romero Carulli

- Experiencia como docente: 11 años
- Licenciado en Ciencias de la Comunicación
- Co-guionista y Director de Largometrajes
- Experto en Postproducción y Autoría Digital

Dña. Nadia García Serrano

- Experiencia como docente: 7 años
- Técnico Superior en Realización de Audiovisuales y Espectáculos
- Instructora certificada por Avid y Apple T3
- Editora de Avid en diversas producciones para televisión

D. Miguel Ernesto Yusty

- Experiencia como docente: 10 años
- Licenciado en Realización de Cine y Televisión
- Máster en Síntesis de Imágenes y Animación. MAISCA (UIB)
- Técnico de Realización de Animaz (Globomedia)

D. Álvaro Cajal Sáenz de Buruaga

- Experiencia como docente: 2 años
- Director de Arte de la productora Make and Play Studios
- Experto en NukeX y Digital Fusion

D. Alberto Morais

- Experiencia como docente: 6 años
- Licenciado en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia



- Director en la Productora “Un lugar en el cine S.L.”
- Productor y Director de Spots Nacionales, Documentales, Largometrajes y Videoclips
- Ganador de la 33ª Edición del Festival de Cine de Moscú 2011 por su película “Las Olas”

D. Juan Romero

- Experiencia como docente: 2 años
- Licenciado en Economía por la Universidad Carlos III de Madrid
- Profesional en el ICEX para la difusión Cultural
- Directivo de la FAPAE (Federación de Productores Audiovisuales Españoles)
- Fundador de SUKI FILMS
- Productor Ejecutivo y Socio Fundador de Metaverse y Mecanismo Films

D. Oscar Esteban

- Experiencia como docente: 16 años
- Instructor Certificado de Apple
- Ponente en decenas de conferencias sobre Postproducción
- Freelance para empresas de primera línea del sector

D. Jesús Bueres

- Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid
- Experiencia como docente: 6 años
- Jefe de Producción de Publicidad, Videoclips y Cortometrajes
- Realizador y Jefe de Producción en Espectáculos

D. David Beltrán

- Experiencia como docente: 7 años
- Experto en Sonido e Imagen, Maya, Photoshop, AVID
- Fundador de Art Nouveau Studios
- Jefe de equipo de infografía y 3D para Publicidad, Cabeceras y Cortinillas

D. Carlos Esbert

- Experiencia como docente: 10 años
- Licenciado en Comunicación Audiovisual en la UCM
- Productor Ejecutivo para Looking in Productions
- Guionista de Documentales para La zona Films
- Analista de Guiones para Altafilms

- Jefe de Redacción para Cabeza Borradora
- Coordinador de Producción del International Film Market Office
- Productor en las películas “Arraianos” y “Los Ulises”
- Productor y Director en “Malagas y Gospel”, “Le vent sous léau” y “Filmmaker”

D. David Alejandro Gen García

- Experiencia como docente: 3 años
- Licenciado en Filosofía por la UAM y Postgrado de Dirección Cinematográfica por el CEU
- Máster de Animación 3D y Postproducción Digital en CICE.
- Director y Guionista en Make & Play Studios.
- Director y Guionista de “Revolt of the mouses”, “Él, ella y ellos”, “Un guión con clase”, “La mujer del planeta sin nombre”, “Dessert island: una odisea del ciberespacio” y “Tarataruga”

Área de Animación Tradicional (2D), Animación 3D y Producción Profesional de Videojuegos

D. José Antonio Navarrete

- Experiencia como docente: 11 años
- Miembro del Departamento de Animación de Globomedia
- Experto en Animación de Personajes con Character Studio y Bones
- Nominado en los premios Autodesk Master 2007
- Instructor Certificado por Autodesk

D. Ignacio Thomas Tejedor

- Experiencia como docente: 12 años
- Licenciado en Arquitectura por la ETSAM. Universidad Politécnica de Madrid
- Experto en Iluminación avanzada con V-Ray
- 9 años de experiencia como freelance, realizando Perspectivas y Animaciones para numerosas Empresas e Instituciones
- Instructor Certificado por Autodesk

D. Fernando José Casielles Povedano

- Experiencia como docente: 5 años
- Miembro del Departamento de Animación de Globomedia
- Experto en Animación con Autodesk Maya, Mudbox y VUE
- Colaborador habitual como operador de publicidad y cine
- Instructor Certificado por Autodesk



D. David Fernández Barruz

- Experiencia como docente: 6 años
- Ingeniero Técnico en Informática de Gestión por la UEM
- Experto en Animación de Personajes con Character Studio y Bones
- Instructor Certificado por Autodesk

D. Jesús Jiménez Velázquez

- Experiencia como docente: 7 años
- Supervisor del Departamento de 3D de la productora Make and Play Studios
- Experto en Autodesk Maya
- Instructor Certificado por Autodesk

D. Sergio Santos Núñez

- Experiencia como docente: 4 años
- Ingeniería Técnica en Informática de Gestión (Univ. de Alcalá de Henares)
- 6 años de experiencia en el sector de los videojuegos, 3 años de experiencia en el extranjero (Inglaterra y Canadá). Proyectos recientes: Farcry 2, Shaun White Snowboarding, Perdidos: Via Domus, The Fixer, X-Men 3: The Last Stand (PSP), Shadow of Aten y Lord of the Creatures
- Empresas: Ubisoft (estudio de Montreal), Climax Action (Portsmouth, UK), Silicon Garage (Madrid) y Arvirago Entertainment (Madrid)
- Publicaciones: D'Artiste Character Modelling 2, Exposé 5 y 6, Exotique 3, Elemental 3 y 3DCreative Magazine. Portafolio: www.sergio3d.com
- Instructor Certificado por Autodesk

D. Arturo Balseiro Santos

- Ganador del Goya 2012 a los Mejores Efectos Especiales por "Eva"
- Ganador del Oscar 2008 por el Maquillaje en "El Laberinto del Fauno"
- Ganador del Oscar 2010 por el Maquillaje en "The Wolfman"
- Beta tester y experto en Zbrush desde el 2003
- Jefe de efectos especiales en Dharma Estudio
- Escultor y Maquillador para: "Las Crónicas de Narnia" y "Harry Potter y las reliquias de la muerte"
- Diseñador de Personajes en: "Men in Black 3", "Supermax", "Los lobos de Arga", "11.11.11" y "Spanish movie"

D. Santiago Giménez

- Experiencia como docente: 2 años
- Jefe de laboratorio de Maquillaje y Prótesis en HARPO

D. Gabriel Gonzalez Serrano

- Experiencia como docente: 5 años
- Fundador de [DHIJO] Estudio
- Pionero de la Estereoscopía Digital en España
- Dirección Creativa y Producción para Vectoroo1, Co-eficiente, 12 Gatos, VivoCom, Totem Films, Ediciones SM, Doctor Ingenio, Isografik, Paerson...
- Experiencia en servicio a grandes cuentas: Allied Dcomecq, Art Futura, BBVA, Caja Madrid, Campofrío, Citibank, Endesa, Iberdrola, L'oréal, Miele, Museo Thyssen, Muy Interesante, Ono, Repsol, SGAE, Siemens, Telefónica y muchos otros.
- Director de CG Estereocópicas de carácter no-lineal en decenas de Eventos Internacionales

Área de Aplicaciones Profesionales de Apple

D. Antonio Sarmiento Cárdenas

- Experiencia como docente: 9 años
- Apple Pro Certified Trainer en Final Cut Studio
- Licenciado en CC. de la Información (Comunicación Audiovisual) por la UCM
- Instructor certificado por Apple (T3) con más de 12 años de experiencia en programas de Formación Oficial de Apple en España

D. Pedro Alvera Fernández

- Experiencia como docente: 10 años
- Apple Pro Certified Trainer en Final Cut Studio
- Instructor Certificado por Apple con más de 5 años de experiencia en programas de Formación Oficial de Apple en España
- Editor en LA NUBE STUDIO
- Colaborador de macuarium.com

D. Juan Ugarriza Moreno

- Experiencia como docente: 6 años
- Instructor asociado al programa de Formación Oficial de Apple
- Editor Profesional en diversas compañías
- Realizador de videoclips, publicidad, etc.

Dña. Nadia García Serrano

- Experiencia como docente: 7 años
- Técnico Superior en Realización de Audiovisuales y Espectáculos
- Instructora certificada por Avid y Apple T3



- Editora de Avid en diversas producciones para televisión

Área de Producción de Sonido Profesional

D. Michel Martín

- Experiencia como docente: 15 años
- Diplomado en la Universidad Politécnica de Valencia en Sistemas de Audio y Sonorización
- Más de 25 años en el mundo del Sonido Profesional, habiendo trabajado en diversos estudios de grabación, como los legendarios estudios de la RCA, además de Sonoland, Eurosonic, Cinearte, entre muchos otros, y con artistas como: Víctor Manuel, Ana Belén, Hombres G, Los Ronaldos, Mastretta, Esclarecidos, La Frontera, Joan Valent & Ars Ensemble, Los Planetas, Nosotrash, Taller, Reincidentes, La Barbería del Sur, Duncan Dhu, Andrés Olaegui Quartet, Balboa, Room, etc.
- Experto en el mundo del sonido en directo, con una experiencia de más de 3.000 conciertos
- Realizó el primer diseño de sonido 5.1 para una gira, en el año 1995 para Nacho Cano y ha trabajado como Técnico Mezclador (FOH) con artistas como: Amaral, Estopa, Monica Naranjo, La Orejade Van Gogh, Pereza, Mastretta, Julieta Venegas, Fey, Joan Valent & Ars Ensemble, Los Pecos, Tontxu, La Union, Los Ronaldos, Boikot, Hamlet, Aviador Dro, Los DelTornos, Fangoria, Alaska & Dinarama, Los Planetas, Los Rodriguez, Lagartija Nick, Camarón de la Isla, Tomatito, Enrique Morente, José el Frances, Estrella Morente, Stars Big Band, Los Enemigos, Australian Blonde, Mercromina, Chucho, B.B. King, Kiko Veneno, Marta Sanchez, Ketama, Pedro Guerra, Rosana, El Duo Dinámico, Los Bravos, Alejandro Sanz, etc.
- Colaborador en diversas publicaciones de sonido profesional como, "Audio Profesional", y "Producción Audio"

Dña. Irene Vinader

- Experiencia como docente: 7 años
- Diplomada en Sonido en la Escuela de Cine de la Comunidad de Madrid (ECAM)
- Instructora Certificada por Digidesign para Pro Tools 101, 110, 130, 201, 210 y 310 obteniendo el título de Operador Oficial de Pro Tools
- Asistente y 2ª Técnico de Sonido en los Estudios Takataka en múltiples producciones de música Pop, Publicidad y Música de Cine
- Técnico de Sonido en la obra de Teatro de danza contemporánea "Miedo", de Coral Troncoso y Nicola Rimbaud
- Diseño de sonido y Creación FX's para la adaptación de Fernando Méndez Leite al teatro de "La Calumnia." 2004
- Asistente Personal del Técnico José Vinader en numerosos proyectos de Música de Cine, así como musicales

D. Cesar Fernandez Gruart

- Experiencia como docente: 6 años

- Licenciado en Ingeniería Industrial por la UPC de Barcelona
- Apple y Avid Profesor Experto Certificado
- Técnico de estudio para artistas como: David Bisbal, Sergio Dalma, L.E. Aute, Raphael, Cristina Rosenvinge, Los Chunguitos, Motel, La Guardia, Marta Sánchez, etc.
- Técnico de estudio para Disney Channel, TVE, A3, Diego Vasallo, Robert Fripp, E. Paniagua etc.

D. Martin de Aguirre Ramírez

- Experiencia como docente: 6 años
- Técnico Postproductor y Compositor de Publicidad y Cine
- Apple y Avid Profesor Experto Certificado
- Técnico de Sonido para Axis, Animal Music, Magik Sound, SoundGarden, Imaginen Line, etc.
- Experto en grabación, mezcla y remasterización de documentales, largometrajes, spots

Área de Diseño Gráfico, Animación Web, Motion Graphics y Dirección de Arte

Dña. Carmen Collado Jiménez

- Experiencia como docente: 15 años
- Licenciada en Diseño, Centro Superior de Diseño de la Universidad Politécnica de Madrid
- Diplomatura en Tecnologías Multimedia
- Instructora de Adobe

Dña. Elizabeth Gómez Negrete

- Experiencia como docente: 10 años
- Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas. Universidad Complutense de Madrid
- Máster en Artes Gráficas. Universidad Politécnica de Valencia
- Instructora de Adobe

D. Manuel Barreda Terán

- Experiencia como docente: 9 años
- Diplomado en Diseño Gráfico
- Diseñador Gráfico. Estudio de Comunicación Redondel
- Instructor de Adobe

Dña. Esther Campos Baello



- Experiencia como docente: 8 años
- Diplomada en Diseño Gráfico con especialidad en Publicidad e Ilustración
- Historia del Arte por la Universidad Complutense de Madrid

D. Abel Guzmán

- Experiencia como docente: 8 años
- Diplomado en Diseño Gráfico
- Fundador y Director de arte en el estudio czeslaw.com.es

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

Dña. Lidia Alexandrova

- Experiencia como docente: .3 años
- Diplomada en Comunicación, Marketing y Relaciones Públicas
- Diseñadora Gráfica e Interactiva experta en Comunicación Visual
- Fundadora del estudio ariova.com

D. Juan Searle Riesgo

- Experiencia como docente: 13 años
- Diplomado en Ciencias Físicas por la UAM y Graduado en Multimedia por la UPC
- Director Técnico en Zapping/M&C Saatchi Interactive
- Experto en Nuevas Tecnologías y Gestión de Proyectos Interactivos

D. Alberto Solís Martínez de la Riva

- Experiencia como docente: 13 años
- Licenciado en Diseño, Marketing y Publicidad por la Univ. de Caracas
- Fundador del estudio Pánico Creativo
- Diseñador Gráfico Editorial, con gran experiencia en el desarrollo y diseño de revistas, libros, periódicos y publicaciones en general

D. Cristian Dfáz

- Experiencia como docente: 7 años
- Licenciado en Artes Visuales en la Universidad de Chile

- Director creativo y técnico en: D-raíz, Wysiwyg, Mrmrworldwide, Ogilvy, Raíz digital
- Diferentes premios de Marketing, Publicidad e Internet

D. Ángel Corral

- Experiencia como docente: 6 años
- Experto en Diseño web y Marketing Online
- Diseñador Web y Flash para: Nür creativos y Micronet
- Autor del libro “Flash CS3 Dinámico: AS3, PHP, XML y Base de Datos” del Grupo Anaya
- Autor del Libro “Flash CS4 Professional” del Grupo Anaya
- Fundador / Director de Interface y Frontend en ANCOAR

D. Miguel Borrego

- Experiencia como docente: 10 años
- Licenciado en Bellas Artes y Doctorado en Análisis y Documentación Cinematográfica en la UCM
- Dirección y puesta en marcha de la Escuela Taller de Cine Tabernas
- Profesor, Director y Coordinador de diferentes Titulaciones Cinematográficas y Audiovisuales
- Guionista, Editor, Postproductor y Director de diferentes Piezas Audiovisuales y Cortometrajes

D. Gonzalo Romero Carulli

- Experiencia como docente: 11 años
- Licenciado en Ciencias de la Comunicación
- Co-guionista y Director de Largometrajes
- Experto en Postproducción y Autoría Digital

D. Helio Vega Lopez

- Experiencia como docente: 11 años
- Dirección de Arte y Arte Publicitario en C.E.N.P.
- Máster Audiovisual Art Design en Madrid
- 10 años de experiencia Freelance como Director Creativo
- Decenas de conferencias y master class de carácter nacional e internacional
- Decenas de publicaciones nacionales e internacionales y premios en reconocidos festivales



Área de Arquitectura, Interiorismo, Modelado Arquitectónico y Sistemas GIS

D. Ignacio Thomas Tejedor

- Experiencia como docente: 12 años
- Licenciado en Arquitectura por la ETSAM. Universidad Politécnica de Madrid
- Experto en Iluminación avanzada con V-Ray
- 9 años de experiencia como freelance, realizando Perspectivas y Animaciones para numerosas Empresas e Instituciones
- Instructor Certificado por Autodesk

D. Alfonso Javier Gracia Salvador

- Experiencia como docente: 10 años
- Delineante. Especialidad Edificios y Obras
- Fundador del estudio Espacio Infográfico
- Instructor Certificado por Autodesk

D. Isaac Gómez Llorente

- Experiencia como docente: 8 años
- Ingeniero en Geodesia y Cartografía
- Desarrollador Oficial de Software para la Compañía Cartoworld
- Instructor Certificado por Autodesk

Dña. Sonia Molero Queipo

- Experiencia como docente: 10 años
- Licenciada en Arquitectura - ETSAM - UPM
- Máster en Infografía Arquitectónica
- Instructora Certificada por Autodesk

D. Eduardo Rodríguez Malagón

- Experiencia como docente: 7 años
- Diplomado en Gestión Comercial y Marketing por la Universidad Autónoma de Madrid
- Experto en Infoarquitectura y Animación 3D
- Diseñador 3D para varios estudios y agencias de Madrid
- Instructor Certificado por Autodesk

Área de Interiorismo, Joyería, Prototipado y Diseño Industrial

Dña. Cristina Donadeo Navalón

- Experiencia como docente: 6 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

D. Francisco Alcázar Messía de la Cerda

- Experiencia como docente: 4 años
- Licenciado en Arquitectura por la ETSAM, especialidad Urbanismo
- Experto en Proyectos y Obras
- Técnico de Autodesk AutoCAD, Animación y Multimedia
- Instructor Autorizado por InteriCAD

D. Daniel Martínez

- Experiencia como docente: 2 años
- Técnico en Diseño Industrial y Máster en diseño de producto
- Especialista en FX para películas como “El último fin de semana”, “Good-night, said miss bird” y “Mi”
- Pintor de maquetas Feelance para coleccionistas, empresas, museos y tiendas especializadas

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.



Medios Técnicos y Equipamiento Informático

Tras liderar durante más de 30 años la Formación Técnica en Nuevas Tecnologías en España, nuestras instalaciones, situadas en la calle Maldonado nº 48, en pleno barrio de Salamanca, se ubican sobre una superficie de 1.000 m² y están dotadas de las más novedosa Tecnología. Inauguradas en septiembre de 2001, estas instalaciones suponen un salto cualitativo inigualable en lo que a dotación técnica en el sector de la Formación.

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
- 19 Pantallas de Plasma Profesionales de 43" de Pioneer
- 18 cañones DELL 4210X
- Aulas climatizadas e insonorizadas con doble acristalamiento del exterior, y cableadas con redes tipo Ethernet 1Gb y Switches CISCO / Dell
- Servidor dedicado en Internet con ilimitada transferencia en disco, cuentas FTP y direcciones de e-mail
- Servidores Windows Server 2003, gestionando accesos a Bases de Datos SQL Server
- Acceso digital permanente a Internet con Broadband de 20 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
- Regradoras de DVD's externas e internas

Sistemas HD

- 2 Cámaras profesionales JVC Pro HD GY-HD201 B para rodaje de CINE DIGITAL
- 1 MAGNETOSCOPIO BR-HD50E JVC
- 2 BATERIAS IDX-100E
- 2 ADAPTADORES GRAN ANGULAR WCV-82SC
- 2 BASES TRÍPODE KA-55IU
- 2 MONITORES DF-V100CGU
- 1 MAGNETOSCOPIO SR-DVM700E
- 2 TRÍPODES MANFROTO 503-525PKIT
- 2 BOLSAS TRANSPORTE CÁMARA
- 2 ADAPTADORES DE CÁMARA
- 2 CHROSZIEL MATTEBOX 2 FILTROS
- 2 CHROSZIEL LWS SOPORTE CON BARRA
- 2 CHROSZIEL ANILLO ADAPTADOR
- 2 CHROSZIEL JUEGO DE DOS VISERAS
- 2 CHROSZIEL DV STUDIO RIG MANDO FOCO
- 2 CHROSZIEL PIÑÓN PARA LENTES FUJINON



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



Sistemas de Grabación y Filmación

- Magnetoscopios JVC SR-VS30 DV
- Magnetoscopio Sony Betacam Digital
- 2 Cámaras Digitales XL2 de Canon con bolsas de transporte Petrol
 - 3 Ópticas manuales 16X ZOOM XL 5.4-86.4mm de Canon
 - 3 Ópticas Gran angular 3X ZOOM XL 3.4-10.2mm de Canon
- Filtro óptica 72mm 1a skylight
- Trípodes Profesionales 503/525 de Manfrotto
- 2 Monitores de 9" color de Sony
- Cargadores profesionales de baterías
- Baterías ion-litio DTI



Sistemas de Iluminación Profesionales

- Proyectores Bambino Fresnell 500w
- 2 Proyectores Studio Light 2kw Mo Europe
- 4 Proyectores Redhead 1 kw
- 2 Proyectores Blonde 2000w
- 20 Trípodes " C " 40 de acero con base desmontable
- 20 Extensiones Ceferino Avenger 1m
- 20 Rótulas Ceferino Avenger 2" • Mang
- 2 Banderas de tela negra Avenger 31x46 cm
- 4 Banderas de tela negra Avenger 46x61 cm
- 4 Banderas de tela negra Avenger 61x91 cm
- 2 Brazos mágicos
- 4 Soportes Porex/estico M16M Avenger y Tochos
- 2 Pinzas universales Avenger 2 SPG 16
- 2 Pinzas ajustables esp 2 x 16 mm
- 2 Trípodes para Cine Combo
- 2 Espejos completos, con horquilla y marco
- 4 Bastidores 1x1 con acople para Ceferino
- 4 Pinzas Manfrotto
- Equipos de Iluminación para Fotografía Broncolor
- Panel de Filmación en Chroma de Autopole
- Sistema de Chroma LiteRing y ChromaFlex de Reflecmedia

Filtros para Iluminación

- 2 Lee Roll Full C.T. Blue
- 2 Lee Roll • C.T. Blue
- 2 Lee Roll • C.T. Blue
- 2 Lee Roll Full C.T. Orange
- 2 Lee Roll • C.T. Orange
- 2 Lee Roll • C.T. Orange
- 2 Lee Roll 0.3 Neutral Density
- 2 Lee Roll 0.6 Neutral Density
- 2 Lee Roll 0.9 Neutral Density
- 2 Lee Roll White Diffusion
- 2 Lee Roll • White Diffusion
- 2 Lee Roll • White Diffusion
- 2 Lee Roll Black Foil Wide (7.62m x 0.6 m)
- 2 Lee Roll Soft Silver Reflector

Sistemas de Grabación y Edición de Sonido

- 33 Sistemas Digidesign Protools
- 2 Kits de grabación profesional Marantz PDM 670
- 2 Micrófonos exteriores Sennheiser ME64
- 2 Micrófonos exteriores Sennheiser ME67
- 2 Porta pilas para Micrófonos Sennheiser ME64 y ME67
- 2 Auriculares Profesionales Sennheiser HD25-1
- 2 kits para Micrófonos Inalámbricos Sennheiser EW112 PG2
- 2 Micrófonos de corbata Sennheiser MKE2-EW-G
- 2 Pértigas Sennheiser MZB 760
- 2 Ricote Softie Mango de pistola
- 2 Ricote Softie funda de pelo para K6 + ME64
- 2 Ricote Softie funda de pelo para K6 + ME67
- 10 Conexiones de XLR hembra a XLR macho 15m
- 6 Conexiones de XLR hembra a XLR macho 5m
- 4 Micrófonos de interior Studio Projects B1
- 4 Trípodes para Microfonos Quiklok
- 33 Mbox con Software Protools de Avid
- 1 Lector de Compact Flash
- 4 Tarjetas Compact Flash 512 Mb
- 2 Maletas Peli 1600 Foam negro

Descripción detallada de los equipos para la formación Oficial de Digidesign

Sistemas de alumnos certificados por Digidesign modelo Apple Mac Pro con la siguiente configuración:

- Digidesign Mbox 2
- Teclados M-Audio Axion25
- Superficie de Control Command 8

Sistema del instructor certificado por Digidesign modelo Apple Mac Pro con la siguiente configuración:

- Apple Mac Pro con Digidesign Pro Tools HD 2 Accel PCIe
- Superficie de Control Profesional C |24
- Tarjeta Pyro PCIe-64 Firewire 400x3
- M-Audio Axion25
- AVID MOJO SDI
- AKG 271 Studio
- Magnetoscopio JVC 3000U
- 96 I/O
- SYNC I/O
- M-Audio MidiSport 2x2
- Bomb Factory Pultec
- Bomb Factory Rude Compresor
- TL Space Plug in
- Smack Compresor TDM
- Digisnake Kit 4"
- Digidesign DINR TDM
- Surround Panner
- Instalación acústica en formato 5.1



Sistemas de Edición No Lineal

- 15 Sistemas de Edición no Lineal Avid Media Composer
- 17 Sistemas de Edición no Lineal Apple Final Cut Studio

Sistemas de Composición y Finishing. Sistemas Avanzados de discreet

- 100 Sistemas de Composición Digital para Combustion de Autodesk
- 7 Sistemas de Composición Digital sobre Flame de discreet
- 7 Sistemas de Edición y Finishing sobre Smoke de discreet

Descripción detallada de los Sistemas Avanzados de discreet

Sistema del instructor modelo HP 8600 con la siguiente configuración:

- HP 8600 con 4 x CPU Intel XEON Quad Core a 3,2 Ghz , 8 GB de RAM y un disco de sistema de 73 GB con OS Linux Red Hat Enterprise
- Monitor EIZO Profesional de 24"
- Discos de almacenamiento internos con capacidad de 1 Terabyte Raw.
- Tarjeta Gráfica Nvidia Quadro FX 5600
- Tableta Wacom Intuos A5 Wide

Sistemas de los alumnos modelo IBM 6224 con la siguiente configuración:

- IBM 6224 APro con 2 x CPU Opteron 2.2GHz, 3 GB de RAM y un disco de sistema de 36G U3 con OS Linux Red Hat Enterprise
- Monitor LCD Sony SDM-P234 Profesional de 23"
- Disco de almacenamiento interno de 600 GB (600 GB disk Ultra320 SCSI)
- Tarjeta gráfica Nvidia FX3000SL
- Tableta Wacom Intuos 6" x 8"



Sistemas de Composición de The Foundry

- 80 Licencias de NukeX
- 80 Licencias de Furnace para NukeX
- 80 Licencias de Tinderbox 1 para NukeX
- 80 Licencias de Tinderbox 2 para NukeX
- 80 Licencias de Tinderbox 3 para NukeX
- 80 Licencias de Tinderbox 4 para NukeX
- 80 Licencias de Rolling Shutter para NukeX
- 80 Licencias de Ocula para NukeX
- 80 Licencias de Keylight para After Effects
- 80 Licencias de Tinderbox 1 para After Effects
- 80 Licencias de Tinderbox 2 para After Effects
- 80 Licencias de Tinderbox 3 para After Effects
- 80 Licencias de Tinderbox 4 para After Effects
- 80 Licencias de Rolling Shutter para After Effects
- 80 Licencias de Furnace para Apple Final Cut Pro
- 80 Licencias de Keylight para Apple Final Cut Pro



Equipamiento informático

- 66 Estaciones de Trabajo Profesionales Apple Mac Pro con doble procesador Intel Xeon Quad Core, 4 GB de memoria RAM, 2 Tb de almacenamiento por máquina y Monitores TFT HD de 24”



- 21 Estaciones de Trabajo Apple iMac de 24” y 13 Estaciones de Trabajo Apple iMac de 21.5”
- 300 Estaciones de Trabajo Profesionales DELL WorkStation con tarjetas profesionales Nvidia Quadro FX 3800. Estaciones SATA3 con 6 Gb de memoria RAM, procesadores Intel Xeon Quad Core y Monitores TFT de 24”
- 350 Tabletas WACOM, una en cada estación individual del alumno
- Servidores de Hosting con Ilimitada Capacidad de Almacenamiento en Disco. Control de Bases de Datos en ASP, PHP y Coldfusion



Plató de CICE

Proyectores

- BALCAR 70176 QUADLITE 250 BASIC. Proyector 4 tubos 55W. Conexión directa a 220V, con regulación local. Incluye 8 palas de espejo, horquilla sin spigot, cable acabado en clavija Schuko y 4 tubos 3.200 °K. Consumo 250 W. 8.300 candelas, equivalente a un softlight de 1,25 KW
- BALCAR 70166 DUOLITE 100 BASIC. Proyector 2 tubos 55W. Conexión directa a 220V, con regulación local. Incluye 8 palas de espejo, cable acabado en clavija Schuko y 2 tubos 3.200 °K. Consumo 125 W. 3.800 candelas, equivalente a un softlight ó miniiris de 650W
- CYCLO PROYECTOR DE CICLORAMA/FONDOS. Proyector de 2 tubos de 55 W con palas directoras. Regulación local. Soporte giratorio. Perfil muy bajo (20 cm en condiciones de trabajo, especial para cicloramas y set virtuales de paredes bajas (entre 3 y 3,5 m de altura). Consumo 125 W. Incluye garra especial de cuelgue
- CONTRA Proyector spot de luz fría con parábola intensificadora (35°). 1 tubo 42W, control local. Dimensiones mínimas, ideal para frontal-contras pequeñas salas
- GARRA de cuelgue para proyector, para barra de 50mm

Elementos de instalación y control

- CONTROL
 - Instalación eléctrica en parrilla para el estudio, incluyendo canalizaciones sobre parrilla hasta cuadro eléctrico
- PARRILLA
 - Parrilla a medida, estructura de tubos de 50 mm para el total del estudio (5X6m aproximadamente), con espacio superior para la canalización de la instalación eléctrica y de control. Subparrilla compuesta por 6 barras de 2-3m de longitud, descolgadas de la parrilla a la altura de trabajo correspondiente para cada proyector
 - SET Autoportante de madera, de aproximadamente 4,5m de anchura x 2,5 m de fondo en un lateral y 1,5 m de fondo en el otro lateral x 3m de altura, curvas entre paredes y curvas logarítmicas a suelo, paredes divergentes para mejorar la resonancia acústica, incluyendo suelo de linóleo Rosco verde, acabado en pintura verde Rosco cromakey
 - MONJE BM-CP4UP CAJA PLATÓ 4U Incluye conectores BNC, XLR



Equipamiento Específico del Área de Fotografía Digital

Cámaras Reflex Profesionales Canon EOS 450D

Resolución de CCD: CMOS de dimensiones 22.20 x 14.80 mm

Resolución: 12.4 MP totales (12.1 MP Efectivos)

Resolución: 4272 x 2848 píxeles

Otras resoluciones: 3088 x 2056, 2256 x 1504 píxeles

Distancia focal: Factor de multiplicación: 1.60 x

Pantalla LCD: TFT de 3.00 pulgadas

Resolución de pantalla: 230.000 píxeles

Tipo de enfoque:

- Automático
- Manual

Modos de exposición:

- Auto
- Manual
- Prioridad obturación
- Prioridad apertura
- Programa
- Escenas

Velocidad de obturación:

- Máxima 1/4000 s
- Mínima 30 s

Sensibilidad ISO: 100, 200, 400, 800, 1600

Balance de blancos:

- Auto y Manual
- Preconfigurados, 6 modos
- Manual
- Otros bracketing
- Ajuste fino

Disparo en ráfaga:

- JPEG, 53 imágenes, 3,5 fps, 4272 x 2848
- RAW, 6 imágenes, 3,5 fps, 4272 x 2848
- RAW + JPEG, 4 imágenes, 3,5 fps, 4272 x 2848

Temporizador: 2, 10 s

Memoria compatible: SD Card, SDHC

Formato de imágenes comprimidas: JPEG

Formato de imágenes sin comprimir: RAW

Batería incluida: Ión de litio (LP-E5), de 1080 mAh, recargable

Batería compatible: ión de litio

Interfaz: USB 2.0 y Salida A/V

Dimensiones: 128.8 x 97.5 x 61.9 mm

Peso: 475 g



Información adicional:

Sistema Integrado de limpieza EOS “EOS Integrated Cleaning System”

El sistema Canon incorporado de prevención del polvo utiliza tres métodos para que las imágenes no muestren motas de polvo:

- Materiales especiales para reducir la generación de polvo dentro de la cámara
- Una Unidad de Autolimpieza del Sensor que elimina mediante vibraciones el polvo acumulado en el sensor, cada vez que la cámara se enciende y se apaga
- Localización de las motas de polvo no eliminadas para su posterior eliminación con el software Digital Photo Professional
- Pantalla LCD de 3,0” (7,6 cm) con Modo Visión en Directo “Live View Mode”

La luminosa pantalla LCD ofrece una definición nítida para la comprobación del enfoque y de la composición, con un aumento de 10x para mostrar detalles más finos. Cuando se dispara con la cámara desde posiciones poco habituales, el Modo de Visión en Directo “Live View Mode” permite la opción de encuadrar la imagen en la pantalla LCD, además de una selección de modos de enfoque.

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'
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 unidades
- Rótula portaflash - 2 unidades
- Pie de foco Elinchrom - 2 unidades
- Células fotosensibles Hama - 2 unidades
- Cable sincro Metz 5 metros
- Reflector 5 en 1 de 82 cm
- Zapatas de conexión - 3 unidades
- Soporte para fondos Cromalite
- Ciclorama Novoflex 120x80 cm



Programa de Estudios

Módulo 1. Modelado e Infografía Profesional con 3ds Max

Entorno

- Qué es un programa 3D
- Orígenes del 3D en la Informática
- Comparativa entre programas 3D
 - 3ds Max
 - Maya
 - Softimage
 - Lightwave
- Por qué 3ds 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, Fire, Flare, Flint, Flame e In-ferno
 - División New Media: 3ds Max, Maya, XSI, Combustion, etc.
- Posición de Autodesk M&E en el Sector Profesional del 3D, la Edición y la Postproducción Digital
- 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, foren-ses, 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

- 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 3ds 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
- 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 o 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

- 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
 - 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
 - Arch & Dis
- 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
- 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
 - 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
 - NTSC
 - NTSC D-1
 - NTSC DV
 - PAL
 - PAL D-1
 - HDTV
 - Tamaño y resolución de las imágenes
 - Sistemas de color de vídeo
- 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
- Formatos de cine
- Emulación del formato Panavisión para Broadcast
- Representación con filtros
 - Área
 - Catmull-Rom
 - Mitchell-Netravali
 - Vídeo
- Búfer de representación

Adobe Photoshop CS5

- Interfaz y herramientas principales
- Sistema de color RGB para Broadcast frente al sistema CMYK
- Canales Alfa y Máscaras para composición de materiales en 3ds Max



- Efectos especiales con Photoshop CS5
- Creación de texturas genéricas
- 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

- Interfaz
- Creación de títulos: Roll y Crawl
- Créditos dinámicos
- Captura de vídeo y audio
- Montaje de películas
- Montaje de sonido
- Características de la edición Broadcast
- PAL y NTSC. Medición de tiempos
- Los campos de imagen: pares e impares
- Carga y tratamiento de las secuencias TGA
- Edición al corte y edición A/B Roll

Módulo 2. Infografía Avanzada y Composición con 3ds Max y Nuke X

Módulo 2.1. Técnicas Avanzadas de Modelado

- 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
 - Texturizar en tiempo real con NukeX 6
- Optimizar el modelo orgánico
- Modelado Orgánico para videojuegos
- Modelado Orgánico para alta producción
- Modelado con Herramientas de Superficies
 - Creación de Splines 2D
 - Modificador sección transversal
 - Red de Splines. Enlaces
 - Modificador superficie
 - Trucos para mejorar el modelado con herramientas de superficie
 - Solución de problemas

Módulo 2.2. Introducción a la Escultura Digital. Mudbox 2012

Introducción

- Definiciones
- Conceptos
- ¿Por qué Mudbox, qué usos puedo darle?
- Interfaz y personalización

Iniciación, modelado en Mudbox 2012

- Modelar con primitivas
- Detallar



- Modelar en 3ds Max 2012, detallar en Mudbox 2012 (Simetría)
- Capas (Layers)

Alphas y Brushes (transparencias y pinceles)

- Qué es un Alpha y cómo usarlo
- Opciones de Alphas
- Crear nuestros propios Alphas
- Qué es un Brush
- Opciones de Brushes
- Crear nuestros Brushes
- Aplicación práctica

Exportar/importar

- Exportación simple
- Exportar con mapa de desplazamiento
- Exportar con mapa de normales

Otras herramientas

- Uso de Stencil
- Asimetrías
- Esculpir con curvas
- Usar bitmaps como referencia
- Visor de bitmaps

Módulo 2.3. Efectos Especiales

Materiales y Mapas Avanzados

- Composite
- Shellac
- Top/Bottom
- Double Side
- Blend
- Matte/Shadow (Estudio del Mate Shadow para integración de imagen real y 3D)
- Trucos básicos para ajustar luz real y 3D
- Estudio y ajuste de las sombras reales sobre las sombras 3d (Temperatura. Desenfoque)
- Composición desde 3ds Max de fondo real e imagen 3D
- SSS Skin Material (Comportamiento de la luz a través de la piel)

- Niveles de piel
- Tipos de shader (control del brillo de la superficie según el Shader)
 - Blinn
 - Metal
 - Anisotrópico
 - Multicapa
 - Oren-nayar-blinn
 - Phong
 - Strauss
- Tipos de mapas
 - Composite Map
 - Composición por capas
 - Modos de Mezcla
 - Corrección de color
 - Ajustes de opacidad
 - Reemplazar o crear Alpha channel con máscaras
 - Reordenar las capas
- Construcción de mapas compuestos
- Materiales y mapas para recubrir el Modelado Orgánico
 - Bases para la creación de texturas orgánicas
 - Cómo comenzar a crear una textura orgánica
 - Piel, venas, nervios, pelo, barba, poros e impurezas en las texturas orgánicas
 - Aumento del nivel de detalle y la complejidad para la textura orgánica final
 - Cómo aplicar la textura al modelo
- Uso de archivos HDRI (High Dinamic Range Image)
- Nuevas funciones del modificador Pintura de Vértices (Vertex Paint)
- Representación por capas
- Renderizado por textura en tiempo real
 - Control de la dispersión de la luz según nivel de piel
- Mapeado de Objetos
 - Unwrap UVW
 - Modo de trabajo
 - Tipos de Mapping
 - Planar
 - Box
 - Spherical
 - Editar el Mapping



- Modos automáticos de Mapping
- Pelp Mapping
- Relax
- Simetría
- Mapeado por Spline
- Render Surface Map
 - Cavity map
 - Density map
 - Dust map
 - Subsurface map
- Viewport Canvas
 - Pintar mapas directamente sobre el objeto en el viewport

Iluminación Avanzada

- Base teórica del comportamiento de la luz en un entorno real:
 - Diferencia entre Luz directa y Luz Indirecta (GI)
 - Comportamiento de la luz según el espacio (luz interior, luz exterior)
 - Como viaja la luz por el espacio y como decae la luz por el espacio
 - Diferencia entre la luz en un entorno 3d y un entorno real
 - Comportamiento de la luz según la superficie de choque
 - Importancia del control de los materiales de las superficies para un control exacto de la luz
- Base teórica del comportamiento de una lente de cámara real para su uso en iluminación
 - Tipos de lente de cámara
 - Control de exposición de la luz a través de la cámara
 - Depth of field en una cámara real (Tiempo de exposición, punto focal)
 - Sobreexposición de la luz y Subexposición de la luz

Mental ray 3.8

- Mental Ray es un potente sistema de render incluido en 3ds Max válido para
 - Iluminación global
 - Efectos cáusticos de iluminación
 - Reflexiones y Refracciones
 - Sombreados realistas
 - Luces de área
 - Raytrace

- Profundidad de campo (Depth of field)
 - Renderización por área
- Proceso de Iluminación en mental ray 3.8
- Final Gather
 - Control de Iluminación por final gather
 - Densidad de puntos por escena
 - Presets
 - Control de tamaños de Rayos.
 - Reducción del Flickering en animación
 - Modo un archivo por frame
 - Modo Intervalos de frames
- Shader (Materiales propios de mental ray)
 - Arch & Desing
 - Car paint
 - Ambient Occlusion
 - DGS Material
 - Mapas de Displacement
- Production Shaders
 - Matte/Shadow/Reflection (Integración de entornos 3D sobre imagen real)
 - Environment Probe/Chrome Ball (Emular Reflexión de un entorno Real a uno 3D)
 - Environment Probe/Grey Ball
 - Render Subset de la escena (Permitir sacar render por información de elementos y materiales, ayudando a la composición posterior por capas)
 - Motion Vector Export (Exportar como canal independiente la información del Motion Blur)
 - HDR Image Motion Blur
- Iluminación de interiores
 - Controles avanzados en la atenuación
 - Atenuación cercana
 - Atenuación lejana
 - Cuándo, cómo y por qué utilizarlos
 - Aspecto realista en la iluminación. La caída de luz
 - Decay de tipo inverso
 - Decay de tipo cuadrado inverso
 - Por qué usar Decay en la luz en la escena
 - Fuentes pequeñas de iluminación
 - Fuentes amplias de iluminación con mezcla de luces puntuales



- Iluminación de interiores amplios con entrada de iluminación del exterior
 - La dispersión de la luz en el espacio
 - Temperatura Fría y Cálida en la iluminación
 - Mezclar diferentes tipos de luz
 - Luz principal y luces de relleno
 - Luz volumétrica
 - Sobreexposición de luz
 - Excluir / Incluir en la iluminación
- Iluminación de exteriores
 - De iluminación del exterior
 - Simular la filtración de la luz solar en la atmósfera a través de mapas procedurales
 - Iluminación a través del discurrir del tiempo
 - Mañanas
 - Mediodía
 - Tarde
 - Noche
 - Luz principal y sistema matricial circular de relleno
 - Efectos atmosféricos para aumentar la verosimilitud de la escena
- Iluminación global
 - Iluminación Real con 3ds Max
 - Luces Fotométricas
 - Utilización de Archivos IES
 - Controles de Exposición: Automático, Lineal y Logarítmico
 - PseudoColor
 - Material Advanced Light Override
- El Light Lister

Módulo 2.4. Postproducción Digital con The Foundry NukeX

Interfaz

- Trabajo con Nodos
- Viewer
- Layout
- Espacio 2D-3D

Composición básica. Motion Graphics 2D

- Trabajo con nodos 2D
- Títulos, Formas 2D

- Keyframing
- Flicpbook y Render

Motion Graphics 3D

- Importación de elementos (3ds Max, Illustrator y Photoshop)
- Trabajo en el espacio 3D
- Nodos de efectos

Composición 3D, Animación Matte Painting

- Render por planos desde software 3D
- Objetos 3D (Cards, 3dCards, Scene, Spheres)
- Scanline Render
- Nodo de efectos (Blur y Color Correction)
- Transformaciones 3D

Match Mover y NukeX

- Importación de secuencias en Match Mover. Tracking
- Camera Solve y Exportación de Cámaras de Match Mover
- Escalado en Match Mover para 3ds Max
- Motion Blur con NukeX (Motion blur 3D, Vector Blur)

Integración 3D sobre imagen real

- Nodal Pan en Match Mover frente a Free Move
- Reconstrucción de una escena real en 3D
- Render con exr desde 3ds Max 2012
- Composición de secuencias exr. en imagen real
- Nodos de efectos, Nodos de Shuffle y Shuffle copy
- Trabajo con canales (Mat ID, Object ID, Shadows, Reflexions, Lightning, Direct, Indirect, Ambient Oclusionion).

Integración de Imagen Real sobre 3D

- Keying
- Traking
- Trabajo con Z-depth
- Luces en NukeX-Shadows
- Nodos de efectos (Glow)



Composición por capas 3D con canales separados

- Tracking para efectos (Fuego y Humo)
- Trabajo para canales por separado (Render Element)
- Etalonaje en composición con capas
- Nodos de efectos

Módulo 2.5. Animación Estereoscópica con The Foundry NukeX

Conceptos básicos

- Visión estereoscópica – visión binocular
- Qué es una imagen estereoscópica
- Imagen estereoscópica vs. Holografía
- Sistemas de presentación y visualizado
 - Visión libre paralela
 - Visión libre cruzada
 - El estereoscopio
 - Sistema anaglífico
 - Sistemas de polarización pasiva
 - Sistemas electrónicos de polarización activa
 - Cascos HMD (Head Mounted Display)
 - Autoestereoscopía
 - Otros (efecto pulfritch, chroma depth, estereogramas, etc.)
- Conceptos básicos
 - Paralaje horizontal / disparidad binocular / paralaje binocular
 - Ventana estéreo
 - Puntos homólogos
 - Distancia interocular
 - Hypoestéreo / Hiperestéreo
 - Keystoning

Percepción de Imágenes estereoscópicas

- Disparidad retinal
- Paralaje (Parallax)
- Tipos de paralaje
 - Zero Parallax
 - Parallax positivo
 - Parallax Divergente

- Parallax Negativo
- Separación Interaxial
- Congruencia de campos
- Relación entre acomodación y convergencia

Construcción de imágenes estereoscópicas

- Introducción
- Construyendo profundidad 1: Consideraciones monoculares
 - Interposición
 - Relación familiar de tamaños
 - Altura relativa. Línea de horizonte
 - Claroscuro (luces y sombras)
 - Perspectiva
 - Gradientes de texturas
 - Color (chromostereopsis)
 - Perspectiva aérea
 - Paralaje en movimiento (motion Parallax)
 - Dicotomía fondo – figura
 - Adición espacial del color
 - Profundidad de campo y efectos de lente
 - Depth cuing
- Construyendo profundidad 2: Composición
 - Acomodación y convergencia
 - Disparidad binocular
 - Pantalla y alrededor
 - Hiperestereoscopia y Ortoestereoscopia
 - Efectos espacio – espectador
 - Distancia del espectador
 - ZPS y HIT
 - La ley de Emmert
 - Otros trucos

Formatos estereoscópicos y estándares digitales

- Formatos de salida multiplexados o paralelos
- Z buffering displacements
- Imax, RealD y Dolby3D

Narrativa cinematográfica y dirección de animación S3D



- El nuevo lenguaje cinematográfico
- Composición de planos en estéreo
- Acción volumétrica
- Profundidad de campo y nuevo orden de contrastes
- Revisión estereoscópica de los principios de la animación
- Puesta en escena
- Diseñando un Pipeline
 - Preproducción
 - Producción
 - Postproducción

Bloque Práctico

- Sistema anaglífico
- Entendiendo la estereoscopia: Conversión de imagen 2D en 3D multicapas
- Ilustración estereoscópica
- Composición de una imagen estereoscópica en 3ds Max
- Trabajando con cámaras 3D
- Tratamiento anaglífico
- Anaglifo monocromo
- Anaglifo policromo
- Construcción de animación en 3ds Max y manejo de cámaras para estereoscopia
- Ejercicio de puesta en escena, composición de planos y narrativa
- Consideraciones de render y postproducción
- Postproducción anaglífica de una escena (Photoshop y Combustion)

Módulo 3. Animación Avanzada de Personajes, Character Setup y Motion Capture

Lenguaje narrativo visual

- Estudio y bases de cómo crear un relato narrativo visual
- Teoría sobre la escritura de un guión a partir de una idea
 - Desarrollo de una idea
 - Estructura de un guión
 - Paradigma
 - Desarrollo del conflicto

- Final de la historia
 - Dando forma a nuestro personaje
- Pasos en el desarrollo de la producción del relato audiovisual
 - Guión Técnico
 - Preproducción
 - Preproducción
 - Montaje
- Teoría sobre el lenguaje narrativo visual
 - Tipos de planos
 - Tipos de planos según su información
 - Elipsis narrativa
 - Continuidad entre plano y plano
 - Fallos de Raccord
 - La importancia del sonido en el relato
 - Montaje del relato

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

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

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

- 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, cojepesos)
- 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-sync
- Ejercicio completo de Acting (Lenguaje Corporal + Facial)

Módulo 4. Realización de Cortometrajes para Infografistas

Con el fin de formar animadores, operadores, artistas y profesionales del 3D con un mayor nivel técnico y creativo, **CICE** ha puesto en marcha el Taller de Realización de Cortometrajes para Infografistas. Se trata de una formación que tiene lugar una vez a la semana, en horario intensivo de viernes por la tarde, de asistencia libre y gratuita, en el que los estudiantes que desean aprender cómo dirigir un cortometraje o una producción infográfica, pueden asistir, asumiendo el compromiso de cumplir con los deberes que se les asignen, con la misma dedicación que lo harían si participaran en una producción profesional. De esta forma la escuela asegura que el estudiante no sólo será experto en el control de las herramientas tecnológicas, si no que podrá adaptarse mejor a las ofertas de trabajo que le surjan en su vida laboral.

Los participantes en el taller serán supervisados mientras crean sus propias historias y diseñan sus propios personajes y escenarios. Se les guiará mientras convierten sus ideas en imágenes y sonidos. Se les enseñará a convertir sus animáticas en proyectos de 3D reales. Asimismo, los estudiantes aprenderán nuevas estrategias para entender como animar mejor sus personajes, de tal forma que cuando llegue el momento de darles vida el éxito no sea un accidente si no algo natural. Paso a paso los asistentes al taller tocarán todas las disciplinas involucradas en la realización de una producción. Igualmente harán suya una metodología, que con toda



seguridad, los hará mejores profesionales y los transformará en los creadores que siempre han soñado ser.

El Taller de Realización de Cortometrajes para Infografistas es el sitio ideal para que el estudiante aprenda a concebir una idea y consiga producirla de principio a fin. Este Taller es el comienzo de una carrera para quienes buscan trabajar en el mundo del 3D como jefes de equipo, directores o productores.

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 en Animación 3D, Postproducción Digital y Edición no Lineal. MAD 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**, Maldonado 48, 28006, 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 (91 309 18 94) o bien por correo electrónico (secretaria-audiovisual@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-audiovisual@ciceonline.com) o bien por Fax (00 34 91 309 18 94).

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 comuniques 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-audiovisual@ciceonline.com) o bien por fax (+34 91 309 18 94) a la Secretaría de **CICE**, toda la documentación descrita anteriormente



Datos para realizar Transferencias Bancarias

Información para Realizar Transferencias desde España

- “LA CAIXA”
- Nombre o Razón Social del Beneficiario: **CICE**
- Número de Cuenta: 2100 2859 62 0210099001
- Dirección de la Sucursal: Maldonado, 41 - 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

- “LA CAIXA”
- Nombre o Razón Social del Beneficiario: **CICE**
- Número de Cuenta: 2100 2859 62 0210099001
- Dirección de la Sucursal: Maldonado, 41 - 28006 Madrid
- Código Swift (BIC) de la entidad/sucursal: CAIXESBB
- Código Internacional de la Cuenta Bancaria (IBAN) completo: ES5321002859620210099001
- 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, Avid, E-on Software, Rhinoceros, Apple, Digidesign, Adobe, Toon Boom, The Foundry, Pixologic, InterCAD, 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 Maldonado 48, Metro Diego de León. 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 (91 401 07 02)
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 91 401 07 02 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/Maldonado, 48 • 28006 Madrid

T. 91 401 07 02 • F. 91 309 18 94

www.cice.es

Formación Oficial Homologada por



Centro de Formación Colaborador



Centro de Formación Examinador Oficial



Centro de Formación de Calidad Certificada



Escuela Profesional de Nuevas Tecnologías

91 401 07 02

www.cice.es