

AURRERATUA · REVIT

Revit Dynamo ikastaroa Donostian

*Mila aldiz egiten duzuna, *behin* egin.*



IRAUPENA

30 ordu

PREZIOA

500 €

MAILA

Aurreratua

AMAITZEAN

Autodesk-en
ziurtagiri ofiziala

Zer den eta norentzat den

Revit automatizatzea programatzen jakin gabe. Dynamorekin une batean ebazten da eskuz egunak eramaten duena: berrizendatu eta zenbakitu, parametroak irakurri eta idatzi, elementuak sortu, bistak eta planoak sortu, eta datuak Revit-etik Excelera eta alderantziz eraman.

NORENTZAT DEN

Revit-en erraztasunez mugitzen dena eta zeregin errepikakorretan orduak galtzen dituen.

IRAUPENA 30 ordu

PREZIOA 500 €

AMAITZEAN Autodesk-en ziurtagiri ofiziala

ZER EGITEN JAKINDA ATERATZEN ZAREN

- Zure programa bisual propioak muntatzea nodoekin, koderik idatzi gabe.
- Zerrendak menperatzea, hori baita Dynamoren % 80.
- Milaka elementuren parametroak aldi berean irakurtzea eta idaztea.
- Bistak, planoak eta dokumentazioa automatikoki sortzea.
- Zure errutinak estudioko edonork erabiltzeko prest uztea Dynamo Player-ekin.

IKASTAROEN ORDENA

AURRETIK

Revit aurreratua

30 ordu • 450 €



IKASTARO HAU

Revit Dynamo

30 ordu • 500 €



ONDOREN

Bidearen amaiera da: hemendik aurrera, zure lanaren arabera dagokiona.

Moduluz modulu

Hau da ikastaroaren ibilbide osoa, bloke bakoitzaren orduekin. Taldearen erritmora eta ikasle bakoitzak dakarrenera egokitzen da, baina edukia hau da.

30

ORDUAK

MODULUA	EDUKIA	ORDUAK
Oinarriak	Zer den eta noiz konpentsatzen duen. Interfazea, nodoak eta kableak, kode-blokeak, paketeak eta jardunbide egokiak.	3
Zerrendak	Zerrendak sortu, iragazi, ordenatu eta konbinatu. Zerrenden zerrendak eta zerrenda-mailak. Hiztegiak.	6
Geometria	Puntuak, bektoreak, kurbak, gainazalak eta solidoak. Transformazioak eta patroiak.	4
Dynamo Revit-ekin	Elementuak hautatu, parametroak irakurri eta idatzi, elementuak, bistak eta planoak sortu eta aldatu.	6
Datuak eta Excel	Excel irakurri eta idatzi, berrizendatu, zenbakitu, ereduak auditatu eta txostenak esportatu.	4
Lana partekatzea	Dynamo Player, estudioko gainerakoentzako interfaze sinpleak eta bertsio-kontrola.	2
Python eta IARI begirada bat	Noiz behar den Python lerro bat eta zer ekartzen duten adimen artifizialeko laguntzaileek Dynamon.	1
Azken proiektua	Zure lanerako benetan baliagarria den errutina bat, amaituta eta dokumentatuta.	4

30 ordu guztira

Nola ematen diren klaseak

Ikastaro guztiak bi eratara egin daitezke, irakasle berarekin, programa berarekin, ordu berberekin eta ziurtagiri berarekin. Zuk aukeratzen duzu matrikulatzean.

Aurrez aurre, gure ekipoarekin

Donostiako gelara etorri eta programa instalatuta eta martxan duen postu batean esertzen zara. Ez duzu ezer ekarri edo instalatu behar.

MAULEON 6, ANTIGUAN

Aurrez aurre, zure ordenagailuarekin

Zure ekipoan lan egitea nahiago baduzu, ekarri: lehen egunean instalatuta eta konfiguratuta uzten dugu, eta zure lan-ingurunea muntatuta duzula ateratzen zara.

INSTALAZIOAN
LAGUNTZEN DIZUGU

Online, zuzenean

Zuzeneko klasea irakaslearekin, ez grabatutako bideoak: bere pantaila ikusten da, nahi duzunean galdetzen duzu eta zure fitxategia zuzentzen da, gelan bezala. Donostian bizi ez denarentzat edo etorri ezin duenarentzat pentsatua.

EDOZEIN TOKITATIK

MICROSOFT TEAMS

Eta klase artean, Microsoft Teams

Talde bakoitzak bere taldea du Microsoft Teams-en.

Ez da WhatsApp talde bat: ikastaroko fitxategiak dauden tokia da, eta zalantza asteartean gauez agertzen denean galdetzeko tokia, proiektuaren aurrean.

- Gelatik kanpo galdetzen duzu, eta irakasleak erantzuten dizu, ez ikaskide batek.
- Ariketen fitxategiak, txantiloiak eta adibideak, beti hor eta beti eskura.
- Zure fitxategia igo dezakezu eta hurrengo klasearen aurretik begiratzea.
- Dena idatzita geratzen da: urrian ebatzi zena urtarrilean berriro irakurtzen da.
- Klase onlineak emateko tresna bera da, beraz ez dago ezer berririk ikasteko.

Online jarraitzeko, programa mugitzen duen ordenagailu bat eta konexio egonkorra behar dituzu; zurea balio duen ez badakizu, esan eta matrikulatu aurretik begiratuko dugu.

Prezioa, deskontua eta matrikula

PREZIOA

500 €

30 ordu · Prezioak BEZik gabe. Prestakuntza salbuetsita edo hobaritua egon daiteke kasuaren arabera; matrikulatzean berresten dizugu.

HEMEN JADA IKASI BADUZU

50 €-ko deskontua

Aurreko ikasturtean akademian matrikulatuta egon bazinen —eskolako errefortzuan, unibertsitateko irakasgai batean edo beste edozein ikastarotan—, 50 €-ko deskontua duzu.

- Behin bakarrik aplikatzen da: kontratatzen duzun lehen ikastaroan edo pack-ean.
- Oinarrizko ikastaro osoaren pack-ean ere balio du.
- Ez da metatzen ondoren egiten dituzun ikastaroetan.
- Nahikoa da matrikulatzean esatea; guk egiaztatzen dugu.

NOIZ HASTEN DEN

ORAIN

Matrikulatu eta esan noiz duzun aukera

Matrikularekin batera zure erabilgarritasuna sartzen da: goizak, arratsaldeak, egun solteak edo asteburuak.

IRAILAK 21

Ordutegiak argitaratzen ditugu

Egun horretara arte matrikulatuta daudenekin ixten dira. Ondoren, talde bakoitzean sobera dauden plazak baino ez dira geratzen.

URRIA

Klaseak hasten dira

Talde txikiak, egutegia eta gela jada itxita.

30 €-ko matrikula. Irailean, doan. Matrikula 30 € da, eta doakoa da 30 de septiembre arte matrikulatzen denarentzat. Urrirako ez uzteko arrazoi bat gehiago: matrikula aurrezten duzu eta ordutegien banaketan sartzen zara.

PDF HONETATIK

[Matrikulatu](#)
[WhatsApeez idatzi](#)
[Akademiara deitu](#)
[Ikastaroa webean ikusi](#)

HITZ EGIN DEZAGUN

Ikastaro hau zurea den argi ez badaukazu, idatzi edo deitu eta zintzotasunez esango dizugu. Eta egokitzen bazaizu, hurrengo taldearen ordutegia nola doan kontatuko dizugu.

943 278 533

info@academiaelizalde.com

Calle Mauleón 6, bajo · 20018 Donostia-San Sebastián
academiaelizalde.com/eu/formacion/revit-dynamo/

2026ko irailaren 16 sortutako dokumentua. Prezioak eta datak egun horretan webean argitaratutakoak dira; indarrean dagoen informazioa beti academiaelizalde.com-en dago.

Autodesk, Autodesk-en logotipoa, ATC, AutoCAD, Navisworks eta Revit Autodesk, Inc.-en edo bere filialen marka erregistratuak edo marka komertzialak dira AEBn eta beste herrialde batzuetan. Twinmotion eta Unreal Engine Epic Games, Inc.-en markak dira. Gainerako markak beren jabeenak dira.