

ESPEZIALITATEA · REVIT

Revit Neurketak eta aurrekontuak ikastaroa Donostian

Eredutik aurrekontura: eredia neurtu ahal izateko prestatzea, neurketak taulekin ateratzea eta Prestora edo Arquímedesera eramatea, eta proiektua aldatzen denean eguneratuta mantentzea.



IRAUPENA
30 ordu

PREZIOA
450 €

MAILA
Espezialitatea

AMAITZEAN
Autodesk-en
ziurtagiri ofiziala

Zer den eta norentzat den

Eredutik aurrekontura: eredua neurtu ahal izateko prestatzea, neurketak taulekin ateratzea eta Prestora edo Arquímedesera eramatea, eta proiektua aldatzen denean eguneratuta mantentzea.

NORENTZAT DEN

Neurtu eta aurrekontuak egiten dituzten arkitekto tekniko, obra-buru eta estudioko teknikariak.

IRAUPENA 30 ordu

PREZIOA 450 €

AMAITZEAN Autodesk-en ziurtagiri ofiziala

ZER EGITEN JAKINDA ATERATZEN ZAREN

- Neurketan pentsatuz modelatzea: motak, geruzak, materialak eta kodeak.
- Plangintza-taula eta material-zenbaketa fidagarriak muntatzea.
- Prestora Cost-It-ekin edo Arquímedesera CYPEren osagarriarekin esportatzea.
- Aurrekontua eguneratzea eredua aldatzen denean eta bertsioak alderatzea.
- Ziurtagiriak prestatzea eta obra eredua aurrean duzula kontrolatzea.

IKASTAROEN ORDENA

AURRETIK

Revit oinarrizko osoa

44 ordu • 600 €



IKASTARO HAU

Revit Neurketak eta aurrekontuak

30 ordu • 450 €



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.



MODULUA	EDUKIA	ORDUAK
Aurrekontua eta prezio-baseak	Kapituluak, partidak eta deskonposatuak. Prezio-bankuak eta bc3 truke-formatua.	2
Eredua prestatzea	Eraikitzen den bezala modelatzea, geruzak eta materialak, hutsuneak, faseak, gelak, kode-parametroak, gako-oharrak eta sailkapena.	5
Neurketak Revit-en	Plangintza-taulak, material-zenbaketak, parametro kalkulatuak, iragazkiak eta formatuak, eta haien esportazioa.	5
Presto eta Cost-It	Eredua esportatu, partidak prezio-bankuarekin lotu, aurrekontua berregituratu eta txostenak.	7
Arquímedes eta CYPE	CYPEren osagarria, partiden esleipena, espazioka neurtzea eta prezio-sorgailua.	5
Aldaketak eta ziurtagiriak	Ereduaren aldaketen kontrola, konparatiboak, obra-ziurtagiriak eta IFCra esportatzea.	3
Praktika	Familia bakarreko etxebizitza oso baten neurketa eta aurrekontua.	3

30 ordu guztira

Nola ematen diren klaseak

Ikastaro guztiak bi eratara egin daitezke, irakasle berarekin, programa berarekin, ordu bereberekin 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

450 €

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-mediciones/

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.