



# CATÁLOGO

## Diseño Arquitectónico Digital

LU:DUSTIC  
FORMACIÓN  
[www.ludustic.es](http://www.ludustic.es)

N.01  
CURSO 17/18

- Quiénes somos
- Metodología
- Diseño 2D y 3D con AutoCAD
- Autodesk 3ds Max y V-Ray
- Autodesk Revit 2018
- Combo Diseño Arquitectónico Digital
- Temarios

3  
5  
6  
7  
8  
9  
11



Entidades colaboradoras:



Quiero formarme,

# ¿Por qué elegir LUDUSTIC?

LUDUSTIC es una empresa joven y dinámica de reciente creación que aspira a marcar un punto y aparte en el sector de la enseñanza y difusión de las Tecnologías de la información y de la Comunicación (TIC).

Muchos factores dependen de la elección final a la hora de contratar un curso: Precio, horario, modelo formativo...etc. No se trata de una decisión sencilla pero para ayudarte, LUDUSTIC, te propone algunas claves que te ayudarán a valorar mejor nuestra oferta.

#### PROFESORADO ESPECIALIZADO

Aunque nuestro corto periodo de vida podría resultar un 'handicap', no somos precisamente nuevos en esto de la enseñanza. Nuestro personal, tanto docente como no docente, posee una amplia experiencia en el sector educativo ya que todos provienen del mundo de la Formación.

Nuestros profesores y tutores poseen las certificaciones necesarias para impartir los cursos con todas las garantías.

#### EL ALUMNO COMO EJE

Si algo tenemos claro es que lo principal son nuestros alumnos. Queremos ofrecer una formación innovadora, diferente y única, y queremos hacer a nuestros usuarios partícipes de

ella. Nuestra finalidad es la plena satisfacción de nuestro alumnado por eso ofertamos gran variedad de modelos formativos que se adapten lo mejor posible a las exigencias que se nos planteen.

#### AMPLIA OFERTA DE CURSOS

Nuestro catálogo no se limita sólo a cursos relacionados con las TIC, como pueden ser las certificaciones de CISCO, SAP o Microsoft. También disponemos de cursos CAD (Diseño asistido por ordenador) como Diseño Gráfico, Web o 3D; cursos orientados al mercado laboral como Turismo o Administración y Gestión de empresas; y por último, cursos de preparación de oposiciones.

En definitiva, ponemos a tu disposición todos nuestros recursos y talento para tu mayor satisfacción. ●

'...aspira a marcar un punto y aparte en el sector de la enseñanza y difusión de las TIC.'





# Metodología

En **LUDUS<sup>TIC</sup>** buscamos las mejores **soluciones docentes** para nuestros usuarios, ya sean empresas o particulares, con el fin de ofrecer una **experiencia formativa individual y única**. Es por ello que no nos limitamos a un sólo tipo de formación, por el contrario, ofrecemos gran variedad de modelos formativos que satisfagan las necesidades de nuestros alumnos.

## Formación presencial

El alumno acudirá a la academia en el horario dispuesto y presenciará las clases. Dispondrá, obviamente, de un equipo preparado con el que podrá seguir el curso y realizar las prácticas. Tendrá al profesor a su disposición durante el tiempo que dure la clase y podrá consultar las dudas fuera de horario a través de la plataforma. Es el tipo de formación más clásica.

## Formación on-line

Las clases se impartirán a través de internet dentro del horario establecido. El alumno se conectará a la clase a través de nuestra plataforma pudiendo hacerlo cómodamente desde su domicilio o, si así lo desea, desde un ordenador de la academia. En todo momento el alumno tiene al profesor a su disposición durante la clase para consultarle las posibles dudas que le vayan surgiendo. La mayor ventaja de esta modalidad formativa es que las clases siempre quedarán grabadas, de tal manera, que si en algún momento, el alumno, por cualquier razón, no puede acceder en directo, o simplemente quiere repasarlas, podrá ver las clases en diferido. El alumno también podrá consultar sus dudas al profesor fuera de horas de clase a través de la plataforma.

## Formación Libre

El alumno dispondrá de acceso a la plataforma de la escuela y, durante un tiempo convenido, a las grabaciones de las clases del curso contratado, podrá visualizar las mismas en el horario que prefiera y dispondrá también de un tutor que le responderá a sus dudas a través de la plataforma.

En **LUDUS<sup>TIC</sup>** somos conscientes de que cada curso requiere de unas horas determinadas para impartirlo. Es por ello que **no estructuramos nuestros cursos de manera unitaria** con un mismo número de horas y organización. No puede ser igual un curso de SAP FI que uno de CCNA Routing & Switching. La duración y organización de cada curso dependerá del criterio de nuestro experto profesorado. De esta manera, evitamos hacer cursos excesivamente largos en los que sobran horas para impartir el temario lo que causa el hartazgo del alumno o cursos con un número de horas escasas donde se imparte el temario de manera demasiado rápida quemando al alumno.

**IMPORTANTE:** Tanto el número de horas del curso, su estructura, las modalidades formativas y el precio del mismo serán expuestos al alumno por un asesor autorizado **LUDUS<sup>TIC</sup>** en la entrevista previa a la contratación del curso.

# Diseño 2D y 3D con AutoCAD

## Objetivos del curso

✓ A través de nuestro de **Diseño 2D y 3D con AutoCAD** nuestros alumnos podrán crear documentación y dibujos 2D con un completo conjunto de herramientas de dibujo, edición y anotación, o realizar prácticamente cualquier diseño con herramientas de modelado y visualización 3D.

## Requisitos Previos

✓ Conocimientos básicos de informática e internet.

## Duración

✓ La duración del curso es de **75 horas**.

## Titulación y Certificación

A la finalización del curso con aprovechamiento, el alumno recibirá el correspondiente diploma acreditativo de la formación realizada.



# Modelado, Animación y Renderización 3D Autodesk 3DS Max 2018 + V-Ray 3.6

## Objetivos del curso

✓ Mediante el curso **Modelado Orgánico, animación y Renderización 3D** nuestros alumnos serán capaces de crear grandes mundos en juegos, escenas impactantes para la visualización y contagiosas experiencias de realidad virtual (VR). Además, el curso incluye el software de renderizado y simulación V-Ray con el que podrán conseguir el mayor realismo en sus proyectos.

## Requisitos Previos

✓ Conocimientos básicos de informática e internet.

## Duración

✓ La duración del curso es de **90 horas**.

## Titulación y Certificación

A la finalización del curso con aprovechamiento, el alumno recibirá el correspondiente diploma acreditativo de la formación realizada.



# Arquitectura y Construcción

## Autodesk Revit 2018

### Objetivos del curso

✓ A través de nuestro curso de [Arquitectura y Construcción con Autodesk Revit 2018](#) nuestros alumnos conocerán a fondo los entresijos de este software lo que les permitirá afrontar con éxito todo el proceso del diseño de un proyecto, los posteriores cambios en los planos de obra y la preparación para la posterior animación del proyecto en 3D.

### Requisitos Previos

✓ Conocimientos básicos de informática e internet.

### Duración

✓ La duración del curso es de **90 horas**.

### Titulación y Certificación

A la finalización del curso con aprovechamiento, el alumno recibirá el correspondiente diploma acreditativo de la formación realizada.



# Combo Diseño Arquitectónico Digital

## AutoCAD + 3DS Max + Revit

### Objetivos del curso

✓ El curso [Diseño Arquitectónico Digital](#) está diseñado para formarse con las herramientas de más alto nivel en la creación de modelos y texturas para 3D, así como su animación. En este curso, nuestros alumnos, aprenderán el manejo de tres de los softwares más punteros de la industria como son el [AutoCAD](#), empleado para la animación, modelado, simulación y renderización en 3D; el [Autodesk 3DS Max](#), pensado para la escultura y pintura en 3D; y el [Autodesk Revit Architecture](#), usado para planificar, diseñar, construir y gestionar edificios e infraestructuras.

### Requisitos Previos

✓ Conocimientos básicos de informática e internet.

### Duración

✓ La duración del curso es de **120 horas**.

### Titulación y Certificación

A la finalización del curso con aprovechamiento, el alumno recibirá el correspondiente diploma acreditativo de la formación realizada.



En

LU:DUSTIC  
FORMACIÓN  
[www.ludustic.es](http://www.ludustic.es)

tatende  
remos  
siem  
pre  
con una



In  
fór  
mate

[www.ludustic.es](http://www.ludustic.es)

Temarios

## Diseño 2D y 3D con AutoCAD

	CONFIGURACIÓN
Tema 01	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Entorno de trabajo.</li> <li>· Configuración básica, pantalla y menús.</li> </ul>
	PRIMER CONTACTO
Tema 02	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Introducción: CAD, objetivos, conocimientos previos.</li> <li>· Proceso básico de trabajo.</li> <li>· Entidades de dibujo básicas, lineales y circulares.</li> <li>· Edición básica: borrado, paralelos, dibujo ortogonal, alargar y recortar.</li> <li>· Impresión de borradores.</li> <li>· Almacenamiento de gráficos.</li> </ul>
	PRECISIÓN EN EL DIBUJO
Tema 03	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Referencias a objetos.</li> <li>· Modos de introducción de datos: por ratón, por teclado, y mixtos.</li> <li>· Sistemas de Coordenadas.</li> <li>· Métodos de selección de entidades.</li> <li>· Rejilla.</li> <li>· Limitaciones angulares.</li> <li>· Aceleradores de trabajo.</li> <li>· Visualización de planos: ampliación y encuadre de áreas y detalles.</li> </ul>
	ENTIDADES Y EDICIÓN COMPLEJAS
Tema 04	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Formas complejas: curvas, polígonos, elipses, curvas cuadráticas y cúbicas.</li> <li>· Modificación de geometría.</li> <li>· Control de la posición y rotación de elementos.</li> <li>· Control del tamaño, longitud, y proporciones.</li> <li>· Duplicación de objetos repetitivos: individual, estructurada, radial, matricial, reflejada y paralela.</li> <li>· Modificaciones directas con pinzamientos.</li> <li>· Marcas de dibujo: puntos, divisiones y graduaciones.</li> </ul>

Continúa...

## Diseño 2D y 3D con AutoCAD (Parte 02)

	GESTIÓN DE PROYECTOS
Tema 05	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Control de las propiedades de los objetos. El color, asignación simbólica y representativa. Grosor de las líneas. Tipos de línea. Tamaño de las líneas discontinuas</li> <li>· Organización de proyectos por capas. El administrador de propiedades de capas. Control de la visibilidad e impresión de las entidades.</li> <li>· Creación y configuración de los parámetros por defecto de diferentes proyectos. La ficha de plantilla</li> <li>· Limpieza de definiciones.</li> </ul>
	ANOTACIONES Y SIMBOLOGÍA
Tema 06	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Anotaciones, escritura y textos. Configurar estilos de texto.</li> <li>· Secciones y rayados. Los patrones de sombreado.</li> <li>· Proceso de creación de un elemento prediseñado. Directrices para insertar un bloque. Consejos y precauciones en el uso de bloques.</li> <li>· Compartir información entre dibujos. Arrastrar y colocar de un dibujo abierto a otro.</li> <li>· Datos asociados a elementos. Definir, insertar y editar bloques con atributos.</li> </ul>
	IMPRESIÓN DE PROYECTOS 2D
Tema 07	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Impresión y ploteado de planos.</li> <li>· Configurar presentaciones.</li> <li>· Configuración de página. Maquetación de varias vistas. Cuadro de rotulación. Cálculo de la escala. Estilos de impresión.</li> <li>· Maquetar presentaciones.</li> <li>· Imprimir presentación.</li> <li>· Convertir a PDF.</li> <li>· Proyectos en formato DWF.</li> </ul>
	ACOTACIÓN
Tema 08	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Colocación de cotas lineales, alineadas, angulares, radiales, secuenciales y asociadas.</li> <li>· Gestión de estilos de acotación.</li> <li>· Modificadores de acotación.</li> <li>· Adaptación de cotas, ubicación en planos.</li> <li>· Cálculo de áreas.</li> </ul>

Continúa...

## Diseño 2D y 3D con AutoCAD (Parte 03)

	INTRODUCCIÓN A 3D
Tema 09	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Dibujos Isométricos 2D.</li> <li>· Espacio de trabajo 3D.</li> <li>· Visualización tridimensional.</li> <li>· Estilos visuales de objetos 3d.</li> <li>· View Cube.</li> <li>· Orbitación dinámica.</li> <li>· Perspectiva paralela y perspectiva cónica.</li> <li>· Transformación de objetos 2D en 3D. Elevación de paredes.</li> <li>· Modificadores de 2D en 3D.</li> <li>· Sistemas de coordenadas personales.</li> </ul>
	OBJETOS 3D
Tema 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Sólidos vs. Mallas.</li> <li>· Sólidos primitivos: prisma, cuña, esfera, cilindro, cono, pirámide.</li> <li>· Sólidos proyectados: extrusión, solevado, rotación.</li> <li>· Sólidos de combinación. Operaciones Booleanas.</li> <li>· Superficies.</li> <li>· Mallas básicas.</li> <li>· Mallas complejas y mallas policara.</li> <li>· Conversión de objetos.</li> </ul>
	MODELADO EN 3D
Tema 11	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Modificadores de 3D.</li> <li>· Edición de sólidos y Herramientas de moldeo de superficies.</li> <li>· Cortes y secciones.</li> </ul>
	PRESENTACIONES DE PROYECTOS 3D
Tema 12	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Visualización fotorrealista: Render.</li> <li>· Iluminación: sombras, iluminación solar, iluminación artificial.</li> <li>· Materiales: texturas, mapeados, acabados.</li> <li>· Fondo.</li> <li>· Impresión avanzada 3D. Presentación fotorrealística final del proyecto en 3d. Configuración de laminas. Entrega en formatos digitales.</li> </ul>

Continúa...

## Modelado, Animación y Renderización 3DS Max + V-Ray

	INTRODUCCIÓN AL MODELADO DE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS
Tema 01	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Conceptos y principios.</li> <li>· Métodos y flujos de trabajo.</li> <li>· Flujo de trabajo. Imagen fija.</li> <li>· Flujo de trabajo. Animación.</li> </ul>
	MODELADO CON 3DS MAX
Tema 02	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Interface</li> <li>· Conceptos y principios.</li> <li>· Métodos y técnicas.</li> <li>· Herramientas de modelado de v-ray.</li> <li>· Modelado con referencias externas.</li> <li>· Importar geometría.</li> <li>· Modelado de objetos.</li> <li>· Modelado paramétrico de objetos con el editor gráfico.</li> <li>· Ambientación.</li> </ul>
	ILUMINACIÓN GLOBAL CON V-RAY 3.0
Tema 03	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Conceptos y principios.</li> <li>· Conceptos generales.</li> <li>· Iluminación y Control de exposición.</li> <li>· Técnicas y procesos.</li> <li>· Tipologías de luces.</li> <li>· Parámetros de las luces.</li> <li>· Objetos autoiluminados. Objetos emisores de Luz.</li> <li>· Sistemas de iluminación.</li> <li>· Cálculo de iluminación global. GI.</li> </ul>
	MATERIALES Y TEXTURAS
Tema 04	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Conceptos y principios.</li> <li>· Técnicas y procesos.</li> <li>· Desplazamientos.</li> <li>· Viewport canvas.</li> </ul>

Continúa...

## Modelado, Animación y Renderización 3DS Max + V-Ray(Parte 02)

Tema 05	CÁMARAS
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Conceptos y principios. La cámara reflex.</li> <li>· Encuadres y composición.</li> <li>· Cámara Standard de 3ds max.</li> <li>· Physical Camera.</li> </ul>
Tema 06	RENDER
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Conceptos y principios.</li> <li>· Técnica y procesos.</li> <li>· Configuraciones.</li> <li>· Calidad del render.</li> <li>· Efectos atmosféricos.</li> <li>· Utilidades.</li> <li>· Tipos de render.</li> </ul>

## Arquitectura y Construcción Autodesk Revit 2018

Tema 01	INTRODUCCIÓN AL BIM
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· ¿Qué es BIM?</li> <li>· ¿Por qué BIM?</li> <li>· ¿Metodología BIM vs clásica?</li> <li>· ¿Software BIM?</li> </ul>
Tema 02	PROYECTO BIM CON AUTODESK REVIT ARCHITECTURE (PROYECTO BÁSICO)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Metodología BIM.</li> <li>· Modelado del Proyecto. Nivel I.</li> <li>· Modelado del entorno. Nivel I.</li> <li>· Vistas y organización.</li> <li>· Visualización y Render. Nivel I.</li> <li>· Información y documentación. Nivel I.</li> <li>· Entrega del proyecto básico.</li> </ul>
Tema 03	PROYECTO BIM (PROYECTO DE EJECUCIÓN)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Modelado del Proyecto. Nivel II.</li> <li>· Modelado del entorno. Nivel II.</li> <li>· Información y documentación. Nivel II.</li> </ul>
Tema 04	FAMILIAS (PROYECTO DE EJECUCIÓN)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Teoría de familias.</li> <li>· Modelado de familias.</li> <li>· Visualización.</li> <li>· Información en las familias.</li> </ul>
Tema 05	MODELADO CONCEPTUAL
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Geometrías sólidas y vacías.</li> <li>· Interfaz de masas.</li> <li>· Planos de trabajo y masas.</li> <li>· Modelado básico de masas (extrusiones, revoluciones, etc.).</li> <li>· Creación de geometrías complejas a partir de masas.</li> <li>· Masas in situ, huecos en masas, convertir caras de masa.</li> <li>· Masas externas.</li> <li>· Cubiertas, suelos y muros a partir de masas</li> <li>· Sistemas de muro cortina.</li> <li>· Componentes adaptativos.</li> </ul>

Continúa...

## Arquitectura y Construcción Autodesk Revit 2018 (Parte 02)

Tema 06	TRABAJO COLABORATIVO
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Trabajo con modelos vinculados.</li> <li>· Trabajo en equipo.</li> <li>· Coordinación.</li> </ul>
Tema 07	NUBES DE PUNTOS
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Qué son las nubes de puntos.</li> <li>· Para qué sirven.</li> <li>· Cómo se obtienen.</li> <li>· Visualización.</li> <li>· Gestión de nubes de puntos vinculadas.</li> </ul>
Tema 08	ORGANIZACIÓN DEL MODELO POR FASES
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Creación de fases en obra nueva y en reformas.</li> <li>· Configuración de vistas por fases, propiedades de vista. Trabajo de elementos en estas vistas.</li> <li>· Propiedades de los elementos: fase de creación, fase de derribo. Herramienta "derribar".</li> <li>· Elementos básicos en fases: elementos existentes, nuevos, temporales, demolidos.</li> <li>· Filtros de fase. Creación y uso en las propiedades de la vista. Manejo de filtros y elementos: proyecto como maqueta.</li> </ul>
Tema 09	VISUALIZACIÓN ARQUITECTÓNICA CON LUMION
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Visualización y Render. Nivel II.</li> <li>· Interfaz de usuario.</li> <li>· Entorno.</li> <li>· Materiales.</li> <li>· Postproducción.</li> </ul>
Tema 10	MEDICIONES SOBRE MODELOS GRÁFICOS DE AUTODESK REVIT Y MEDIT
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Funcionamiento.</li> <li>· Creación del presupuesto.</li> <li>· Bases de precios.</li> <li>· Exportación.</li> <li>· Trabajo en equipo.</li> </ul>

Continúa...

## Arquitectura y Construcción Autodesk Revit 2018 (Parte 03)

Tema 11	INTRODUCCIÓN A DYNAMO
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Interfaz de Dynamo.</li> <li>· Nodos básicos.</li> <li>· Creación de geometría paramétrica.</li> </ul>
Tema 12	AUTODESK LIVE
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Interfaz de Autodesk LIVE.</li> <li>· Navegación por el proyecto.</li> <li>· Información en el proyecto.</li> <li>· Presentación con Realidad Virtual del proyecto.</li> </ul>



## Combo Diseño Arquitectónico AutoCAD + 3DS Max + REVIT

Proyectos de Interiores y Exteriores con AutoCAD 2D-3D	Tema 01	INTERFAZ DEL USUARIO
	Tema 02	COORDENADAS Y UNIDADES
	Tema 03	COMENZAR UN PROYECTO Y CAPAS
	Tema 04	ADMINISTRACIÓN DE VISTAS Y ESPACIOS DE TRABAJO
	Tema 05	OBJETOS SÓLIDOS 3D
	Tema 06	OBJETOS 3D. MALLAS Y SUPERFICIES
	Tema 07	OPERACIONES 3D
	Tema 08	EDITAR SÓLIDOS, SUPERFICIES Y MALLAS
	Tema 09	MATERIALES E ILUMINACIÓN
	Tema 10	EFECTOS, ANIMACIONES Y RENDERIZACIÓN
Modelado y Proyectos de Interiores con 3DS Max	Tema 01	MODELADO DE LA HABITACIÓN
	Tema 02	MODELADO DE LOS MUEBLES
	Tema 03	MODELADO DE OBJETOS DECORATIVOS
	Tema 04	APLICAR TEXTURAS
	Tema 05	APLICAR ILUMINACIÓN Y RÉNDER

Continúa...

## Combo Diseño Arquitectónico AutoCAD + 3DS Max + REVIT (Parte 02)

Modelado y Proyectos de Exteriores con 3DS Max	Tema 01	PUNTO DE PARTIDA
	Tema 02	DEPURANDO EL MODELO
	Tema 03	MOBILIARIO DE JARDIN
	Tema 04	PISCINA
	Tema 05	VEGETACIÓN Y TEJADO
	Tema 06	TEXTURIZADO E ILUMINACIÓN
	Tema 07	RENDERIZADO Y PRESENTACIÓN FINAL
Proyectos de Interiores y Exteriores con REVIT	Tema 01	INTRODUCCIÓN
	Tema 02	INTERFAZ DE REVIT I
	Tema 03	INTERFAZ DE REVIT II
	Tema 04	CREANDO UN PROYECTO
	Tema 05	PREPARANDO EL DISEÑO PRELIMINAR
	Tema 06	CONSTRUCCIÓN DEL MODELO I
	Tema 07	CONSTRUCCIÓN DEL MODELO II
	Tema 08	MODELADO ESTRUCTURAL, MEP Y DE CONSTRUCCIÓN
	Tema 09	VISTAS, COTAS Y RENDER

Continúa...

## Combo Diseño Arquitectónico AutoCAD + 3DS Max + REVIT (Parte 03)

Proyectos de Interiores y Exteriores con REVIT	Tema 01	DISEÑO ESQUEMÁTICO
	Tema 02	MUROS Y MUROS CORTINA
	Tema 03	SUELOS, CUBIERTAS Y TECHOS
	Tema 04	ESCALERAS, RAMPAS Y BARANDILLAS
	Tema 05	AÑADIR FAMILIAS
	Tema 06	MODIFICAR FAMILIAS
	Tema 07	GRUPOS Y FASES
	Tema 08	HABITACIONES Y PLANOS CON RELLENO
	Tema 09	COARTICIÓN DEL PROYECTO
	Tema 10	DETALLES Y ANOTACIONES
	Tema 11	CREAR UN CONJUNTO DE DIBUJOS
	Tema 12	METODOLOGÍA DE TRABAJO Y MODELADO DEL EMPLAZAMIENTO
	Tema 13	CONSEJOS, TRUCOS Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

LU:DUSTIC  
FORMACIÓN  
[www.ludustic.es](http://www.ludustic.es)

 [www.ludustic.es](http://www.ludustic.es)

 [formacion@ludustic.es](mailto:formacion@ludustic.es)

 604 023 826

