



GUIA DOCENTE

Tecnología digital aplicada al diseño de interiores 2022-23

Especialidad: **Diseño de interiores**

Curso **2022/2023**

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

| | | | |
|-----------------------|---|--------------------|-----------------------------|
| Centro | Escola d'Art i Superior de Disseny de València | | |
| Título | Diseño de interiores | | |
| Departamento | Ciencias aplicadas y tecnología | | |
| Mail del departamento | @easdvalencia.com | | |
| Asignatura | Tecnología digital aplicada al diseño de interiores | | |
| Web | easdvalencia.com | | |
| Horario | | | |
| Lugar impartición | Velluters | Horas semanales | 6 |
| Código | | Créditos ECTS | 6 |
| Ciclo | | Curso | 2º |
| Duración | Semestral | Idioma | Castellano/Valenciano |
| Tipo de formación | FB. Formación Básica | Tipo de asignatura | 60% presencial 40% autónomo |

DATOS DEL PROFESORADO

| | |
|-------------------------|---|
| Docente/s responsable/s | Miguel Angel García, Rafela Morales, Rubén Avendaño |
| Correo electrónico | |
| Horario tutorías | |
| Lugar de tutorías | Departamento de Ciencias aplicadas y Tecnología |



→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Los objetivos de esta asignatura son:
Conocer las últimas tendencias tecnológicas en el campo del modelado 3d y renderizado.
Dotar al alumnado de conocimientos y herramientas que permitan comunicar sus trabajos de manera profesional, innovadora y eficaz.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Como conocimientos previos, el alumnado debe haber adquirido adecuadamente los resultados de aprendizaje descritos en las siguientes materias obligatorias:

- 1.- Lenguajes y técnicas digitales: Diseño 2D CAD, dibujo de plantas, alzados y secciones, plumillas e impresión de planos a distintas escalas.
- 2.- Espacio y volumen: análisis y síntesis de configuraciones volumétricas y espaciales, percepción y configuración espacial, destrezas y técnicas básicas.
- 3.- Fotografía y medios audiovisuales de diseño de interiores: Composición

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Tecnología digital aplicada al diseño de interiores**.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

| | |
|------|--|
| CT04 | Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación |
| CT11 | Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. |

COMPETENCIAS GENERALES

| | |
|------|--|
| CG10 | Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial |
| CG20 | Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. |

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

| | |
|------|--|
| CE10 | Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores. |
|------|--|



CE11

Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo

→ 5. Resultados de aprendizaje

| RESULTADOS DE APRENDIZAJE | COMPETENCIAS RELACIONADAS |
|---|---------------------------|
| R1 - Trabaja en distintas aplicaciones con varios formatos de información para dar continuidad a los trabajos y añadir mejoras a tareas relacionadas con el interiorismo progresivamente. | CT4, CG10, CE11 |
| R2 - Modela geometrías tridimensionales complejas mediante programas de modelado 3D con las medidas correctas adaptándose al entorno y siguiendo estilos actuales. | CT4, CG10, CE11 |
| R3 - Prepara y genera renders realistas que contienen escenarios y objetos 3D, aplicando luces, materiales, texturas, cámaras y animaciones a la escena con eficacia y autonomía en la resolución de las posibles problemáticas que puedan surgir | CT4, CT11, CE11 |
| R4 - Mejora imágenes previamente renderizadas mediante software de postproducción siguiendo patrones de trabajo estandarizados. | CT4, CG20, CE10 |
| R5 - Investiga y prueba las tecnologías y herramientas innovadoras para la representación de entornos virtuales aplicando nuevas tecnologías. | CT4, CG10, CE11 |
| R6 - Comunica y presenta adecuadamente trabajos teniendo en cuenta factores estéticos y medioambientales | CT4, CG20, CE10 |

→ 6. Contenidos

Unidad 1. Levantamiento 3d a partir de planimetría 2d

- Preparación de planos 2D para su posterior levantamiento 3D
- Importación de planos 2D en aplicaciones 3D
- Uso eficiente de capas y creación de grupos
- Modelado arquitectónico, equipamiento y carpinterías.



Unidad 2. Representación y tratamiento del espacio en el diseño de interiores

- Visualización y representación de objetos, exploración y alineación de objetos.
- Selección y transformación de objetos.
- Creación de objetos 3D
- Objetos 3D como extensión de formas 2D.
- Animaciones básicas.

Unidad 3. Creación de ambientes

- Creación y edición de materiales: básicos, compuestos, mapas y mapeados.
- Iluminación natural e iluminación artificial
- Creación, edición y ajustes de cámara, planos de recorte.
- Tipos de render, atmósferas y entorno, efectos, desenfoque, profundidad de campo. Salidas de archivo.

Unidad 4. Postproducción

- Corrección de iluminación.
- Corrección y retoque fotográfico.
- Integración con elementos humanos.

Unidad 5. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Renderizado con herramientas alternativas

- Búsqueda de nuevas tecnologías relacionadas con la visualización de interiores

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

| ACTIVIDADES | Metodología de enseñanza-aprendizaje | Relación con los Resultados de Aprendizaje | Volumen trabajo (en nº horas o ECTS) |
|-------------------------|---|--|--------------------------------------|
| <i>Clase presencial</i> | Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula. | | 35 |
| <i>Clases prácticas</i> | Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado. | | 40 |
| <i>Tutoría</i> | Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de | | 10 |



| | | | |
|-------------------|--|--|-----------|
| | trabajos, proyectos, etc. | | |
| <i>Evaluación</i> | Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado. | | 5 |
| SUBTOTAL | | | 90 |

7.2 Actividades de trabajo autónomo

| | | | |
|------------------------------------|--|--|------------|
| <i>Trabajo autónomo</i> | Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. | | 50 |
| <i>Estudio práctico</i> | Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. | | 10 |
| <i>Actividades complementarias</i> | Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,... | | |
| SUBTOTAL | | | 60 |
| TOTAL | | | 150 |

→ 8. Recursos

- Pizarra de rotulador
- Recursos multimedia (Cañón de proyección, material audiovisual)
- Intranet y aula virtual
- Ordenadores del aula
- Internet
- Biblioteca

→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

| | |
|---|--|
| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN | Resultados de Aprendizaje evaluados |
|---|--|



| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN | | |
|---|-------------------------------|--|
| <p>BLOQUE I (50% de la nota final)</p> <p>Se realizarán varias actividades de modelado y manejo de herramientas del Software 3D, que contemplarán los siguientes ítems</p> <ul style="list-style-type: none">● Modelado de formas complejas.● Levantamiento de un espacio 3D.● Animación básica y comunicación gráfica.● Creación de materiales y aplicación de texturas.● Técnicas Iluminación para interiores.● Investigación de tecnologías para la comunicación.● <p>Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 5.</p> | RA1,RA2,RA3,RA4,R RA5, RA6 | |
| <p>BLOQUE II (50% de la nota final)</p> <p>Se desarrollará un proyecto en coordinación con la asignatura de Proyectos Comerciales, donde el alumnado demostrará los conocimientos adquiridos al final del proceso de aprendizaje. En términos generales se valorará:</p> <ul style="list-style-type: none">● El grado de asimilación de los recursos técnicos vistos durante el curso y correcta realización de la propuesta● Calidad de las ambientaciones obtenidas mediante parámetros de iluminación y efectos de postproducción.● Actitud positiva y participación proactiva en el aula, asistencia y puntualidad.● Entrega en el plazo establecido. | RA1,RA2,RA3,RA4,R RA5,RA6 | |
| <p>CRITERIOS DE CALIFICACIÓN</p> <p>Para aprobar la asignatura, el alumnado deberá obtener al menos una calificación de un 5 sobre 10.</p> <p>Todas las actividades serán evaluadas mediante una rúbrica entregada al inicio de cada tarea, de manera que el alumnado conocerá los objetivos mínimos que debe alcanzar.</p> <ul style="list-style-type: none">● Bloque I 50% de la nota final● Bloque II 50% de la nota final | | |

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN | Resultados de Aprendizaje evaluados |
|---|-------------------------------------|
| <p>El alumnado que haya perdido la evaluación continua por superar el 20% de faltas de asistencia será evaluado mediante un examen que incluya los contenidos más importantes de la asignatura. Para poder hacer este examen, el alumno/a deberá entregar previamente todas las pruebas de evaluación realizadas durante el curso obteniendo una calificación mínima de 5 en cada una de ellas.</p> | RA1,RA2,RA3,RA4,R A5,RA6 |



El **examen** supondrá un **50%** y los **trabajos** un **50%** de la nota final.

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN | Resultados de Aprendizaje evaluados |
|---|-------------------------------------|
| <p>Aquellos alumnos/as que no hayan aprobado en la evaluación ordinaria sin haber perdido la evaluación continua, podrán recuperar las pruebas suspendidas entregándolas de nuevo debidamente corregidas. Para aprobar la asignatura, los alumnos/as deben alcanzar una calificación mínima de 5.</p> | <p>Según la prueba a realizar</p> |

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN | Resultados de Aprendizaje evaluados |
|--|-------------------------------------|
| <p>El alumnado que haya perdido la evaluación continua por superar el 20% de faltas de asistencia será evaluado mediante un examen que incluya los contenidos más importantes de la asignatura. Para poder hacer este examen, el alumno/a deberá entregar previamente todas las pruebas de evaluación realizadas durante el curso obteniendo una calificación mínima de 5 en cada una de ellas.</p> <p>El examen supondrá un 50% y los trabajos un 50% de la nota final.</p> | <p>RA1,RA2,RA3,RA4,R A5,RA6</p> |



→ 10. Bibliografía

Bim, Jeremy (2006). *Iluminación y render*. Anaya Multimedia.

Brightman, Michael (2013). *The Sketchup Workflow for Architecture: Modeling Buildings, Visualizing Design, and Creating Construction Documents with Sketchup Pro and Layout*. John Wiley & Sons.

Calle Cabreo, Julio. (2015). *Sketchup Pro manual básico: manual práctico de aprendizaje y referencia*. Iscar software de arquitectura.

Legrenzi, Francesco (2021). *Corona: The complete guide*. Legrenzi Studio.

Mamgain, Pradeep. *MAXON Cinema 4D R20: a detailed guide to texturing, lighting and rendering*. Independently published.

VVAA (2013). *Photoshop CC..* Anaya multimedia.

<https://docs.chaosgroup.com/display/VRAYRHINO/V-Ray+for+Rhino+Help>

<https://www.sketchup.com/es/learn>

<https://3dcollective.es/>

<https://corona-renderer.com/>

<https://corona-renderer.com/resources/tutorials>