



GUIA DOCENTE

Tecnología digital aplicada al diseño de interiores 2024-25

Especialidad: **Diseño de interiores**

Curso **2024/2025**

→ 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	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	OE. Obligatoria de especialidad	Tipo de asignatura	50% presencial 50% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Miguel Angel García
Correo electrónico	
Horario tutorías	Consultar horarios profesorado
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.		30
<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.		32
<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 trabajos, proyectos, etc.		9
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.		4
SUBTOTAL			75

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.		65
<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			75
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 (60% 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> <p>BLOQUE II (40% 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. <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 60% de la nota final • Bloque II 40% de la nota final 	<p>RA1,RA2,RA3,RA4,R RA5, RA6</p> <p>RA1,RA2,RA3,RA4,R RA5,RA6</p>

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>	<p>RA1,RA2,RA3,RA4,R A5,RA6</p>



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.</p> <p>Para aprobar la asignatura, los alumnos/as deben alcanzar una calificación mínima de 5.</p>	Según la prueba a realizar

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>	RA1,RA2,RA3,RA4,R A5,RA6



→ 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>