



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores:

**GUIA DOCENTE**

## **Lenguajes y Técnicas Digitales**

### 2025-26

Especialidad: Diseño de Interiores

Curso 2025/2026

→ 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	dpto_tecnologia@easdvalencia.com		
Asignatura	Lenguajes y Técnicas Digitales		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Consultar horario de grupo		
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	50% presencial 50% autónomo

##### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Miguel Ángel García, Rafaela Morales, Pablo Moreno, Jose L. Estrada
Correo electrónico	
Horario tutorías	Consultar horario profesorado
Lugar de tutorías	Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnología



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

Esta asignatura contribuye a la titulación dotando al alumno de los conocimientos y metodologías tecnológicas actuales para poder desarrollar su trabajo como diseñador de interiores.

Los objetivos de esta asignatura son:

- Iniciar a los alumnos en los procedimientos básicos empleados en el dibujo y diseño por ordenador (CAD)
- Utilizar las tecnologías de la información y comunicación para el desarrollo y consecución de su trabajo creativo y como instrumento de comunicación y gestión.
- Dominar algunos de los programas informáticos profesionales que resulten adecuados para la realización e interpretación de los proyectos y el tratamiento de la presentación de los mismos de forma adecuada a los tiempos actuales, completando con ello la formación del futuro profesional.

## → 3. Conocimientos previos recomendados

Se recomienda tener conocimientos de informática a nivel de usuario.

## → 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Lenguajes y Técnicas Digitales**.

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
-----	--

### COMPETENCIAS GENERALES

CG2	Dominar los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
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

CE2	Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.
CE11	Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de



	interiorismo.
CE12	Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla la actividad profesional de interiorismo.

## → 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Relaciona y describe las partes de que consta un computador del mercado actual y opera con soltura con las unidades y magnitudes propias de los medios informáticos.	CG10, CE12
R2 - Identifica las diferencias entre los tipos de imagen digital y los parámetros que determinan su calidad. Considera y/o ajusta estas propiedades según su propósito de trabajo y destino final de uso de la imagen.	CG20, CE11
R3 - Distingue las diferentes características del color en el ámbito informático y utiliza software específico para su edición.	CG20, CE11
R4 - Dibuja planos para representar plantas alzados y secciones de espacios u objetos sobre los que se actuarán, correctamente acotados, preparándolos para su impresión a escala, utilizando las herramientas más adecuadas de manera eficiente.	CT4, CG2, CE2
R5 - Crea un modelo 3D a partir de planos 2D con el fin de obtener escenas infográficas básicas.	CT4, CG10, CE2
R6 - Compone imágenes utilizando para ello diferentes recursos gráficos, color, textura e iluminación mediante software específico para el tratamiento de la imagen digital bitmap. Intercambia ficheros con diferentes formatos digitales vectoriales y bitmap y determina un formato adecuado según su propósito comunicativo.	CG2, CG20, CE11



---

→ 6. Contenidos

---

**Unidad 1. La tecnología digital como medio de información, ideación y comunicación proyectual**

Imagen bitmap vs vectorial

El color digital: aplicaciones de la teoría del color

Uso de imágenes digitales

**Unidad 2. Comunicación y representación gráfica por medio de tecnología digital aplicada a la especialidad**

CAD: Conceptos básicos, trabajar con coordenadas, herramientas de dibujo

Trabajar con objetos, capas, bloques y patrones de sombreado

Trazados de planos, técnicas básicas de dibujo, realización de detalles constructivos, composición e impresión a escala

*El conocimiento adquirido en este bloque se aplicará al proyecto general trabajado en la asignatura de proyectos.*

**Unidad 3. Composición de escenas infográficas**

Elementos Básicos y composición: formas 2D a objetos 3D, modelado, transformación y edición de objetos

Aplicación de materiales básicos, mapas

Presentación de escenas infográficas

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia

**Unidad 4. Tratamiento de la imagen digital bitmap. Intercambio de archivos entre programas y sistemas.**

Tratamiento del color, la iluminación y texturas digitales 2D

Composición de imágenes y trabajos preparados para visualización e impresión

Intercambio y compatibilidad de archivos



## → 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)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R3	15
Clases prácticas	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.	R4, R5, R6	40
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Período 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.	R1, R2, R3 R4, R5, R6	12
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3 R4, R5, R6	8
SUBTOTAL			75

### 7.2 Actividades de trabajo autónomo

Trabajo autónomo	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.	R1, R2, R3 R4, R5, R6	50
Estudio práctico	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.	R4, R5, R6	25
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	-	0
SUBTOTAL			75
TOTAL			150



## → 8. Recursos

Los medios que el profesorado utilizará como apoyo a la docencia son:

- 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
A lo largo del curso se realizarán distintas pruebas que permitirán ver la evolución y el esfuerzo del alumnado.	
<b>Prueba 1</b> (R1, R2, R3) Se realizarán pruebas de evaluación/examen para medir el nivel de lo aprendido en las clases correspondientes a la Unidad 1. Esta prueba representará un 5% de la nota final.	R1, R2, R3
<b>Prueba 2</b> (R4) Se realizarán pruebas de evaluación/examen con un programa CAD que comprenda los contenidos de la Unidad 2. Esta prueba representará un 40% de la nota final.	R4, R5, R6
<i>Del porcentaje de este bloque se desprenderá un porcentaje aplicado a la evaluación del proyecto general en función del carácter de la coordinación que se haga durante cada curso.</i>	
<b>Prueba 3</b> (R5) Se realizarán pruebas de evaluación/examen con un programa 3D que comprenderá los contenidos de la Unidad 3. Esta prueba representará un 25% de la nota final.	
<b>Prueba 4</b> (R6) Se realizarán pruebas de evaluación/examen que comprenderá los contenidos de la Unidad 4. Esta prueba representará un 30% de la nota final	
El alumnado aprobará siempre que obtenga una nota mayor o igual a 5 en cada una de las pruebas/examen por separado.	
En cada prueba el profesorado detallará mediante una rúbrica particular el método de calificación que empleará. Dicho instrumento facilitará al alumnado la información de las evidencias que se pretende encontrar para determinar la nota correspondiente.	



#### 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><b>Trabajos prácticos.</b> Suponen el 40% de la calificación total.</p> <p><b>Prueba teórica/práctica.</b> Supone el 60% de la calificación total.</p> <p>Se realizará un examen que incluya los contenidos más importantes de la asignatura. Para aprobar, el alumnado debe obtener 5 puntos o más en el examen final.</p> <p>Para poder hacer este examen, el alumnado deberá entregar previamente todas las tareas realizadas durante el curso obteniendo una calificación mínima de 5 en cada una de ellas.</p> <p>En dicho examen el profesorado detallará mediante una rúbrica particular el método de calificación que empleará. Dicho instrumento facilitará a los estudiantes la información de las evidencias que se pretende encontrar para determinar la nota correspondiente.</p>	<p>R1, R2, R3 R4, R5, R6</p>

\* Se permite el uso de *inteligencia artificial (IA)* en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.

#### 9.2 Convocatoria extraordinaria

##### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El alumnado con derecho a evaluación continua deberá realizar un prueba de evaluación/examen que incluirá aquellos contenidos cuyas pruebas no se superaron con una nota igual o mayor que 5. Para aprobar será suficiente con obtener una nota mayor o igual a 5.</p> <p>En cada prueba el profesorado detallará mediante una rúbrica particular el método de calificación que empleará. Dicho instrumento facilitará al alumnado la información de las evidencias que se pretende encontrar para determinar la nota correspondiente.</p>	<p>R1, R2, R3 R4, R5, R6</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><b>Trabajos prácticos.</b> Suponen el 40% de la calificación total.</p> <p><b>Prueba teórica/práctica.</b> Supone el 60% de la calificación total.</p> <p>Se realizará un examen que incluya los contenidos más importantes de la asignatura. Para aprobar, el alumnado debe obtener 5 puntos o más en el examen final.</p>	<p>R1, R2, R3 R4, R5, R6</p>



Para poder hacer este examen, el alumnado deberá entregar previamente todas las tareas realizadas durante el curso obteniendo una calificación mínima de 5 en cada una de ellas.

En dicho examen el profesorado detallará mediante una rúbrica particular el método de calificación que empleará. Dicho instrumento facilitará a los estudiantes la información de las evidencias que se pretende encontrar para determinar la nota correspondiente.

\* Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.

## → 10. Bibliografía

### Libros

Moss, E. (2022). *Autodesk AutoCAD Architecture 2023 Fundamentals*. SDC Publications.

Muccio, D. (2022). *AutoCAD 2023 for the interior designer: AutoCAD for Mac and PC*. SDC Publications.

Schreyer, A. C. (2021). *Architectural design with SketchUp: Component-based modeling, plugins, rendering and scripting* (2.ª ed.). Routledge.

### Recursos web – Software oficial

Adobe. (s. f.). *Photoshop – Learn & Support*. Adobe. Recuperado el 4 de septiembre de 2025, de <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/learn/tutorials.html>

Autodesk. (s. f.). *AutoCAD – Education Community*. Autodesk. Recuperado el 4 de septiembre de 2025, de <https://www.autodesk.com/education/edu-software/autocad>

CG Architect. (s. f.). *CGarchitect – Architectural Visualization Community*. CG Architect. Recuperado de <https://www.cgarchitect.com>

SketchUp. (s. f.). *SketchUp Campus*. Trimble. Recuperado el 4 de septiembre de 2025, de <https://learn.sketchup.com>



## Recursos web – Repositorios

SketchUp. (s. f.). *3D Warehouse*. Trimble. Recuperado el 4 de septiembre de 2025, de <https://3dwarehouse.sketchup.com>

LightBean. (s. f.). *Free 3D models for interior design & architecture*. LightBean. Recuperado el 4 de septiembre de 2025, de <https://lightbean.us>

Design Connected. (s. f.). *3D models of designer furniture*. Design Connected. Recuperado el 4 de septiembre de 2025, de <https://www.designconnected.com>

CGTrader. (s. f.). *3D models marketplace*. CGTrader. Recuperado el 4 de septiembre de 2025, de <https://www.cgtrader.com>

## Repositorios de texturas PBR y HDRI

AmbientCG. (s. f.). *Free physically based materials*. AmbientCG. Recuperado el 4 de septiembre de 2025, de <https://ambientcg.com>

Poly Haven. (s. f.). *Textures, HDRIs & 3D models*. Poly Haven. Recuperado el 4 de septiembre de 2025, de <https://polyhaven.com>

Texture Haven. (s. f.). *Free textures for 3D artists*. Texture Haven. Recuperado el 4 de septiembre de 2025, de <https://texturehaven.com>

3DTextures.me. (s. f.). *Free PBR textures*. 3DTextures. Recuperado el 4 de septiembre de 2025, de <https://3dtextures.me>

HDRI Haven. (s. f.). *Free HDRI maps*. HDRI Haven. Recuperado el 4 de septiembre de 2025, de <https://hdrihaven.com>