



GUIA DOCENTE

# Tecnología digital aplicada al diseño de interiores 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 | @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<br>50% autónomo |

### DATOS DEL PROFESORADO

|                         |   |
|-------------------------|---|
| Docente/s responsable/s | Miguel Angel García, Rafaela Morales, Jose Luis Estrada, Jose Vidal |
| 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                                    |
| <b>SUBTOTAL</b>         |   |  | <b>75</b>                            |

### 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,...  |  |            |
| <b>SUBTOTAL</b>                    |  |  | 75         |
| <b>TOTAL</b>                       |  |  | <b>150</b> |

## → 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><b>BLOQUE I (60% de la nota final)</b></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"> <li>• Modelado de formas complejas.</li> <li>• Levantamiento de un espacio 3D.</li> <li>• Animación básica y comunicación gráfica.</li> <li>• Creación de materiales y aplicación de texturas.</li> <li>• Técnicas Iluminación para interiores.</li> <li>• Investigación de tecnologías para la comunicación.</li> </ul> <p>Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 5.</p> <p><b>BLOQUE II (40% de la nota final)</b></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"> <li>• El grado de asimilación de los recursos técnicos vistos durante el curso y correcta realización de la propuesta</li> <li>• Calidad de las ambientaciones obtenidas mediante parámetros de iluminación y efectos de postproducción.</li> <li>• Actitud positiva y participación proactiva en el aula, asistencia y puntualidad.</li> <li>• Entrega en el plazo establecido.</li> </ul> <p><b>CRITERIOS DE CALIFICACIÓN</b></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"> <li>• <b>Bloque I</b> 60% de la nota final</li> <li>• <b>Bloque II</b> 40% de la nota final</li> </ul> | <p>RA1,RA2,RA3,RA4,R<br/>RA5, RA6</p> <p>RA1,RA2,RA3,RA4,R<br/>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<br/>A5,RA6</p> |



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

*\* 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 |
|---|-------------------------------------|
| 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.<br>Para aprobar la asignatura, los alumnos/as deben alcanzar una calificación mínima de 5. | 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 |
|---|-------------------------------------|
| 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.<br><br>El examen supondrá un 50% y los trabajos un 50% de la nota final. | RA1,RA2,RA3,RA4,R<br>A5,RA6         |

*\* 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

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

Wyszolmirski, M. (2022). *Corona Renderer for Cinema 4D: A practical guide*. CreateSpace Independent Publishing.



Frischer, B. (2022). *Corona Renderer: High-performance photorealistic rendering for architects and designers*. Packt Publishing.

## Recursos web – Software oficial

SketchUp. (s. f.). *SketchUp Campus*. Trimble. Recuperado el 5 de septiembre de 2025, de <https://learn.sketchup.com>

Chaos. (s. f.). *Corona Renderer – Documentation*. Chaos. Recuperado el 5 de septiembre de 2025, de <https://docs.chaos.com/display/CR>

Maxon. (s. f.). *Cinema 4D – Learn & Support*. Maxon. Recuperado el 5 de septiembre de 2025, de <https://www.maxon.net/en/learn>

SketchUcation. (s. f.). *Plugin Store*. SketchUcation. Recuperado el 5 de septiembre de 2025, de <https://sketchucation.com/pluginstore>

SketchUp. (s. f.). *Extension Warehouse*. Trimble. Recuperado el 5 de septiembre de 2025, de <https://extensions.sketchup.com>

## Recursos audiovisuales

Chaos Corona. (s. f.). *Corona for Cinema 4D tutorials*. YouTube. Recuperado el 5 de septiembre de 2025, de <https://www.youtube.com/@ChaosCoronaOfficial>

SketchUp School. (s. f.). *SketchUp tutorials*. YouTube. Recuperado el 5 de septiembre de 2025, de <https://www.youtube.com/c/SketchUpSchool>

The SketchUp Essentials. (s. f.). *The SketchUp Essentials – Tutorials*. YouTube. Recuperado el 5 de septiembre de 2025, de <https://www.youtube.com/c/TheSketchUpEssentials>

TutorialsUp. (s. f.). *SketchUp plugins tutorials*. YouTube. Recuperado el 5 de septiembre de 2025, de <https://www.youtube.com/c/TutorialsUp>

## Recursos web – Repositorios de modelos 3D

SketchUp. (s. f.). *3D Warehouse*. Trimble. Recuperado el 5 de septiembre de 2025, de <https://3dwarehouse.sketchup.com>

LightBean. (s. f.). *Free 3D models for interior design & architecture*. LightBean. Recuperado el 5 de septiembre de 2025, de <https://lightbean.us>

Design Connected. (s. f.). *3D models of designer furniture*. Design Connected. Recuperado el 5 de septiembre de 2025, de <https://www.designconnected.com>

CGTrader. (s. f.). *3D models marketplace*. CGTrader. Recuperado el 5 de septiembre de 2025, de <https://www.cgtrader.com>

## Recursos web – Texturas PBR y HDRI

AmbientCG. (s. f.). *Free physically based materials*. AmbientCG. Recuperado el 5 de septiembre de 2025, de <https://ambientcg.com>





HDRI Haven. (s. f.). *Free HDRI maps*. HDRI Haven. Recuperado el 5 de septiembre de 2025, de <https://hdrihaven.com>

Poly Haven. (s. f.). *Textures, HDRIs & 3D models*. Poly Haven. Recuperado el 5 de septiembre de 2025, de <https://polyhaven.com>

Texture Haven. (s. f.). *Free textures for 3D artists*. Texture Haven. Recuperado el 5 de septiembre de 2025, de <https://texturehaven.com>