



Máster en Enseñanzas Artísticas en diseño de interiores sostenible

GUIA DOCENTE

Comunicación de proyectos de interiores sostenibles 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	Máster en enseñanzas Artísticas en diseño de interiores sostenible		
Departamento	Tecnología y ciencias aplicadas		
Mail del departamento	masterinteriores@easdvalencia.com		
Asignatura	Comunicación de proyectos de interiores sostenibles		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Consultar en la aplicación de esta guía.		
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano
Tipo de formación	Obligatoria	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Juan Carlos Izquierdo Garay
Correo electrónico	jcizquierdo@easdvalencia.com
Horario tutorías	Consultar en la aplicación de esta guía.



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

La asignatura de Comunicación de proyectos de interiores sostenibles aborda, en su conjunto, las diferentes fases que intervienen en el desarrollo de un proyecto de interiores, desde su definición y conceptualización en base a criterios de sostenibilidad, hasta la ejecución, obtención de planos técnicos y comunicación gráfica de ambientes.

Se busca mejorar los conocimientos necesarios y las habilidades comunicativas de los estudiantes con el objetivo de prepararlos para presentar de manera efectiva sus ideas y proyectos de diseño de interiores sostenibles en un entorno profesional.

Los objetivos generales de la asignatura son:

- **Desarrollo de habilidades de comunicación visual:** Capacitar a los estudiantes en la creación de representaciones visuales efectivas, para comunicar sus propuestas de diseño.
- **Dominio de herramientas tecnológicas:** Familiarizar a los estudiantes con software comúnmente utilizado en el diseño de interiores (Twinmotion, SketchUp, D5 Render, Unreal Engine) para la creación de presentaciones visuales profesionales.
- **Entendimiento del público objetivo:** Enseñar estrategias para adaptar la presentación del diseño de interiores según las necesidades y expectativas del público al que se dirige.
- **Gestión de presentaciones y proyectos:** Desarrollar habilidades en la planificación y estructuración de presentaciones, la gestión del tiempo y la respuesta a preguntas y comentarios.
- **Desarrollo de un portafolio profesional:** Instruir a los estudiantes en la selección y presentación de proyectos para construir un portafolio efectivo que refleje sus habilidades y estilo personal.
- **Énfasis en la estética y narrativa visual:** Desarrollar la habilidad de transmitir la visión creativa y conceptual de los proyectos, destacando aspectos estéticos, inspiraciones y conceptos fundamentales.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Dibujo y representación gráfica, tecnologías de la información y CAD, habilidades en herramientas de diseño gráfico, comprensión de sistemas de iluminación y materiales, y cultura visual y tendencias de diseño.

Estos conocimientos previos proporcionarán una base sólida para que los estudiantes se sumerjan en la comunicación efectiva de proyectos de diseño de interiores sostenibles. Sin embargo, es importante señalar que parte del aprendizaje puede ocurrir durante el curso, y los estudiantes pueden adquirir nuevas habilidades y conocimientos a medida que avanzan en la asignatura.



→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Comunicación de proyectos de interiores sostenibles.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT02	Compartir tareas y responsabilidades trabajando en equipo de forma colaborativa en entornos multiculturales y/o multidisciplinares.
CT04	Trabajar de forma autónoma, con responsabilidad e iniciativa.

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB01	Adquirir conocimientos avanzados en un contexto de investigación especializado, y demostrar una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos a partir de una metodología de trabajo en varios campos de estudios.
CB02	Saber aplicar e integrar los conocimientos adquiridos y comprendidos, su fundamento teórico y práctico, y sus capacidades de resolución de problemas en entornos nuevos o poco definidos, incluyendo reflexiones sobre responsabilidades medioambientales, sociales y éticas, dentro de contextos más amplios o multidisciplinares, relacionados con áreas de estudio especializadas.
CB04	Ser capaces de comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que las sustentan– a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
CB05	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE06	Desarrollar la comunicación de proyectos de interiorismo sostenible seleccionando las tecnologías digitales idóneas.
CE10	Ser capaz de aplicar nuevas técnicas y estrategias de comunicación y representación en base a necesidades reales y clientes potenciales.



→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Conocer y utilizar diferentes formatos 3D para su correcto uso en diferentes aplicaciones.	CT02 CB01, CB02
R2 - Aplicar conceptos de iluminación a proyectos digitales 3D para generar resultados realistas.	CT02 CB01, CB02, CB05
R3 - Generar y utilizar materiales PBR en proyectos digitales 3D para la obtención de visualizaciones realistas.	CT02 CB01, CB02, CB05
R4 - Realizar proyectos de Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA) para comunicar proyectos de interiorismo.	CT04, CB02, CB04 CE06, CE10
R5 - Producir recorridos virtuales para comunicar proyectos de interiorismo.	CT04, CB02, CB04 CE06, CE10

→ 6. Contenidos

Unidad 1. Introducción a la comunicación de proyectos de interiores sostenibles

Introducción a la asignatura

Tipologías de presentaciones de proyectos

Unidad 2. Formatos 3D. Usos y configuraciones

Tipos de formatos 3D para la comunicación de proyectos de interiores

Intercambio entre diferentes aplicaciones

Aplicaciones para la comunicación de proyectos de interiores

Unidad 3. Iluminación digital

Tipos de iluminación digital

Configuración del entorno: iluminación ambiental

Técnicas de iluminación exterior

Técnicas de iluminación interior

Unidad 4. Materiales digitales



Tipos de materiales digitales
Materiales PBR
Aplicación de materiales digitales
Técnicas de creación de materiales digitales

Unidad 5. Proyectos de Realidad Virtual y Realidad Aumentada

Creación de proyectos de Realidad Virtual
Creación de proyectos de Realidad Aumentada

Unidad 6. Recorridos virtuales

Creación de recorridos virtuales

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

Dado el carácter práctico-profesionalizante de la asignatura se establece una metodología inicial basada en la presentación al alumnado de los conceptos básicos que deben conocer y que influyen en una correcta comunicación de proyectos de interiorismo.

Se trabajará con la iluminación y los materiales para conseguir una comunicación de proyectos de interiorismo lo más realista posible.

Se aplicará todo lo aprendido en el proyecto que realizan paralelamente en la asignatura Proyectos I.

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.	R1 a R5	20
<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.	R2 a R5	50



<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.	R1 a R5	15
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1 a R5	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.	R1 a R5	15
<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.	R1 a R5	35
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1 a R5	10
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

→ 8. Recursos

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

- Recursos multimedia (Cañón de proyección, material audiovisual)
- Intranet y aula virtual
- Internet
- Recursos Software (Twinmotion, Unreal Engine, PTGui Pro y 3dvista Virtual Tour Pro)



→ 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
<p>Cuestionario sobre formatos 3D. Supone el 5% de la calificación total.</p> <p>Trabajos prácticos. Suponen el 95% de la calificación total.</p> <p>Se realizarán una serie de trabajos sobre los siguientes temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Iluminación digital: 20% de la nota final ● Creación y aplicación de materiales digitales: 20% de la nota final ● Proyecto de RV o RA (grupal): 20% de la nota final ● Proyecto de recorrido virtual (grupal): 35% de la nota final <p>Cada trabajo/proyecto se calificará de 0 a 10.</p> <p>Se considerará que la asignatura está superada, si la calificación obtenida en todos y cada uno de los trabajos es igual o superior a 5.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer al alumnado.</p> <p>Se podrán presentar durante la semana de exámenes aquellas tareas que no se hayan superado para optar a su recuperación.</p>	<p>R1</p> <p>R2, R3, R4, R5</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>Cuestionario sobre formatos 3D. Supone el 5% de la calificación total.</p> <p>Trabajos prácticos. Suponen el 95% de la calificación total.</p> <p>Se realizarán una serie de trabajos sobre los siguientes temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Iluminación digital: 20% de la nota final ● Creación y aplicación de materiales digitales: 20% de la nota final ● Proyecto de RV o RA (individual): 20% de la nota final ● Proyecto de recorrido virtual (individual): 35% de la nota final <p>Cada trabajo/proyecto se calificará de 0 a 10.</p> <p>Se considerará que la asignatura está superada, si la calificación obtenida en todos y cada uno de los trabajos es igual o superior a 5.</p>	<p>R1</p> <p>R2, R3, R4, R5</p>



Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer al alumnado.

Además, se deberá entregar una memoria descriptiva del proceso técnico llevado a cabo para la resolución de cada uno de los trabajos

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Cuestionario sobre formatos 3D. Supone el 5% de la calificación total.</p> <p>Trabajos prácticos. Suponen el 95% de la calificación total.</p> <p>Se realizarán una serie de trabajos sobre los siguientes temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Iluminación digital: 20% de la nota final ● Creación y aplicación de materiales digitales: 20% de la nota final ● Proyecto de RV o RA (grupal): 20% de la nota final ● Proyecto de recorrido virtual (grupal): 35% de la nota final <p>Cada trabajo/proyecto se calificará de 0 a 10.</p> <p>Se considerará que la asignatura está superada, si la calificación obtenida en todos y cada uno de los trabajos es igual o superior a 5.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer al alumnado.</p> <p>Se podrán presentar durante la semana de exámenes aquellas tareas que no se hayan superado para optar a su recuperación.</p>	<p>R1</p> <p>R2, R3, R4, R5</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>Cuestionario sobre formatos 3D. Supone el 5% de la calificación total.</p> <p>Trabajos prácticos. Suponen el 95% de la calificación total.</p> <p>Se realizarán una serie de trabajos sobre los siguientes temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Iluminación digital: 20% de la nota final ● Creación y aplicación de materiales digitales: 20% de la nota final ● Proyecto de RV o RA (individual): 20% de la nota final ● Proyecto de recorrido virtual (individual): 35% de la nota final <p>Cada trabajo/proyecto se calificará de 0 a 10.</p> <p>Se considerará que la asignatura está superada, si la calificación obtenida en todos y cada uno de los trabajos es igual o superior a 5.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer al alumnado.</p> <p>Además, se deberá entregar una memoria descriptiva del proceso técnico llevado a cabo para la resolución de cada uno de los trabajos.</p>	<p>R1</p> <p>R2, R3, R4, R5</p>
---	---------------------------------

→ 10. Bibliografía

Mitton, M. (2018). *Interior design Visual presentation: A Guide to Graphics, Models and Presentation Methods*. John Wiley & Sons.

Lewis, K. (2015). *Graphic Design for Architects: A Manual for Visual Communication*. Routledge.

Travis, S. (2015). *Sketching for Architecture + Interior Design*. Hachette UK.

Powell, D. (1990). *Presentation techniques: A Guide to Drawing and Presenting Design Ideas*. Orbit Books.

Seidler, D. R. (2020). *Digital Drawing for Designers: A Visual Guide to AutoCAD 2021*. Bloomsbury Publishing USA.

Mychals, B. (2012). *How to Read a Client from Across the Room: Win More Business with the Proven Character Code System to Decode Verbal and Nonverbal Communication*. McGraw Hill Professional.



Gallo, C. (2009). *The Presentation Secrets of Steve Jobs: How to Be Insanely Great in Front of Any Audience*. McGraw Hill Professional.

Henderson, E., & Borsics, A. (2015). *Styled: Secrets for Arranging Rooms, from Tabletops to Bookshelves*. Potter Style.