



GUIA DOCENTE

Tecnología digital aplicada al diseño de interiores 2026-27

Especialidad: Diseño de interiores

Curso 2026/2027

→ 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, 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

- Uso de tecnologías de inteligencia artificial para la comunicación de diseño 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 BLOQUE I (60% de la nota final) Se realizarán varias actividades de modelado y manejo de herramientas del Software 3D, que contemplarán los siguientes ítems - 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. Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 5. BLOQUE II (40% de la nota final) 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: - 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. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Para aprobar la asignatura, el alumnado deberá obtener al menos una calificación de un 5 sobre 10. 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. Bloque I 60% de la nota final Bloque II 40% de la nota final	RA1,RA2,RA3,RA4,R RA5, RA6 RA1,RA2,RA3,RA4,R RA5,RA6



9.1.2 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. El examen supondrá un 50% y los trabajos un 50% de la nota final.	RA1,RA2,RA3,RA4,R A5,RA6

* Dado el carácter procedimental de la asignatura, solo está permitido el uso de *inteligencia artificial (IA)* en aquellos trabajos académicos donde se indica de manera explícita, concretamente los relacionados con la Unidad 5. El uso indebido 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 y alumnas 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, 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. El examen supondrá un 50% y los trabajos un 50% de la nota final.	RA1,RA2,RA3,RA4,R A5,RA6

* Dado el carácter procedimental de la asignatura, solo está permitido el uso de *inteligencia artificial (IA)* en aquellos trabajos académicos donde se indica de manera explícita, concretamente los relacionados con la Unidad 5. El uso indebido 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>