

Título Superior de las  
Enseñanzas Artísticas Superiores  
de Diseño (nivel grado)

Curso 2017-2018

---

Guía docente de  
**Tecnología Digital para el Diseño de Interiores**

Especialidad de Diseño de Interiores

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)  
 Guía docente de la asignatura **Tecnología Digital para el Diseño de Interiores**

### 1. Identificación de la asignatura

Tipo	Obligatoria de especialidad
Materia	Materiales y Tecnología aplicada al Diseño de Interiores
Especialidad	Diseño de Interiores
Periodo de impartición	1º / 2º semestre
Nº créditos	4
Departamento	Informática y Audiovisuales
Idioma/s	Español

### 2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Rodrigo Herranz, Mar	mrodrigo@esdmadrid.es

### 3. Relación de profesores y grupo a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Rodrigo Herranz, Mar	mrodrigo@esdmadrid.es	M
García San Martín, Rosana	rgarcia@esdmadrid.es	T

### 4. Presentación de la asignatura

Después de haber cursado en el primer semestre *Tecnología Digital*, asignatura de formación básica común a todas las especialidades, se introduce al alumno en una de sus primeras asignaturas específicas de los estudios de nivel Grado de diseño de interiores.

En esta asignatura se inicia al alumno en las herramientas digitales apropiadas tanto para la representación gráfica de sus proyectos como para la concepción de los mismos, haciendo de ella un instrumento de análisis y comprobación de los conceptos de diseño proyectados por el estudiante.

A lo largo del semestre se trabajará la construcción de dibujo 2D y modelado 3D, las interacciones entre los distintos programas y posibilidades tecnológicas de la actualidad, como posibles metodologías proyectuales.

#### 4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Para mejor aprovechamiento y facilidad en el seguimiento de los contenidos, se recomienda haber adquirido las competencias de la asignatura *Tecnología Digital*, impartida durante el primer semestre.

## 5. Competencias

<b>Competencias transversales</b> (comunes a cualquier titulación de grado)
<b>1CT</b> Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
<b>3CT</b> Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
<b>4CT</b> Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
<b>9CT</b> Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
<b>Competencias generales</b> (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)
<b>2CG</b> Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
<b>18CG</b> Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
<b>20CG</b> 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
<b>Competencias específicas</b> (propias de esta asignatura)
<b>4CEI</b> Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
<b>10CEI</b> Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores..
<b>11CEI</b> Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo
<b>Otras competencias específicas</b> (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)
<b>CEI1</b> Entender la tecnología digital como un instrumento para reflejar las ideas propias de cada proyecto.
<b>CEI2</b> Diferenciar e identificar el lenguaje de representación adecuado a cada proyecto.
<b>CEI3</b> Utilizar la tecnología digital como medio de ideación de los proyectos.

## 6. Resultados del aprendizaje

<p>El alumno que ha superado esta asignatura será capaz de:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gestionar adecuadamente archivos de dibujo CAD</li> <li>2. Conocer las herramientas de dibujo 2D adecuadas para realizar planos técnicos de la especialidad</li> <li>3. Dominar los códigos de representación en la comunicación de un proyecto</li> <li>4. Realizar presentaciones insertando elementos de diferentes categorías (dibujos, imágenes, textos.)</li> <li>5. Construir de forma básica elementos tridimensionales relacionados con la especialidad.</li> </ol>
--

## 7. Contenidos

Bloque temático	Tema
<b>BLOQUE I</b> PROGRAMAS Y HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y REPRESENTACIÓN BIDIMENSIONAL	<b>Tema 1. La representación en el interiorismo.</b> Croquis Anteproyecto Proyecto básico Proyecto de ejecución Detalles constructivos Dibujo de concursos

<b>BLOQUE I</b> PROGRAMAS Y HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y REPRESENTACIÓN BIDIMENSIONAL	<b>Tema 2. Introducción a CAD</b> Espacio de trabajo Barras de herramientas Personalización Órdenes y alias Snaps
	<b>Tema 3. Herramientas básicas de dibujo</b> Trazado Sombreados y texturas Rotulación y acotación Modificación
	<b>Tema 4. Herramientas básicas de gestión</b> Capas Bloques Referencias externas Imágenes Estilos: cotas, textos, etc.
	<b>Tema 5. Edición e impresión</b> Plumillas Espacio modelo / espacio presentación Ventanas y escalas gráficas Formatos de salida Maquetación
<b>BLOQUE II</b> REPRESENTACIÓN DE UN PROYECTO DE INTERIORISMO	<b>Tema 6. Análisis de ejemplos significativos</b> Formas de dibujo Escalas Reconocimiento de las herramientas aprendidas
	<b>Tema 7. Códigos de representación</b> Tipos de línea y su significado Simbología de planos técnicos Leyendas Escala gráfica Cajetín
	<b>Tema 8. La representación en planta y sección</b> Coherencia entre planta y sección Encaje y aproximación de un dibujo Recursos de profundidad Representación de elementos propios de interiorismo: luz, materiales, acabados, etc.

<p><b>BLOQUE II</b> REPRESENTACIÓN DE UN PROYECTO DE INTERIORISMO</p>	<p><b>Tema 9. La representación del detalle constructivo</b> Saltos de escala Representación de materiales Referencia del detalle al dibujo general Simbología y rotulación</p>
<p><b>BLOQUE III</b> INICIACIÓN A PROGRAMAS Y HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL</p>	<p><b>Tema 10. Introducción al 3D</b> Iniciación en programas de dibujo tridimensional Comparación de los distintos programas</p>
	<p><b>Tema 11. Modelado</b> Herramientas básicas de modelado Extrusión, escala, rotación, etc.</p>
	<p><b>Tema 12. Gestión de componentes</b> Agrupaciones y jerarquías Utilización de recursos encontrados en la web para nuestras escenas</p>
	<p><b>Tema 13. Introducción a los materiales</b> Aplicación de texturas y materiales en los elementos Creación de materiales y utilización de los existentes en el software</p>
	<p><b>Tema 14. Introducción al renderizado</b> Aplicación de luces Renderizado básico</p>
	<p><b>Tema 15. Comunicación</b> Exportación a otros programas de tratamiento de imágenes</p>

### 8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:	
Ejercicios cortos de entrega semanal	8
Prácticas de larga duración	2
Examen práctico	1

### 9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	60
Otras actividades formativas (a)	4
Realización de pruebas (a)	4

Horas de trabajo del estudiante para preparación de prácticas (b)	38
Preparación de pruebas (b)	14
<b>Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)</b>	<b>120</b>

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

## 10. Metodología

### *Trabajo presencial*

- **Clases teóricas:** Se explicarán los contenidos de la asignatura, apoyándose de presentaciones digitales, vídeos, manejo *in situ* del ordenador.

- **Actividades teórico-prácticas:** Aplicación de los conceptos inmediatamente explicados en clase.

- **Prácticas de larga duración,** donde tendrán que aplicar los conceptos que se hayan visto de cada tema. Se desarrollarán actividades prácticas propias de la asignatura, y otras complementarias a otras asignaturas que los alumnos estén recibiendo en ese curso.

- **Pruebas:** Realización de pruebas para controlar que el alumno adquiere los contenidos vistos de manera progresiva y paulatina.

### *Trabajo autónomo:*

- **Desarrollo** de las prácticas propuestas. **Investigación y análisis** de la comunicación de proyectos de interiores.

## 11. Evaluación y calificación

### 11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

*Actividades teórico-prácticas:* se llevarán a cabo prácticas semanales en relación a los contenidos vistos en la clase.

*Pruebas:* se realizarán al menos una prueba práctica para comprobar si adquieren las competencias propuestas para esta asignatura.

*Prácticas de larga duración:* A lo largo de la asignatura se desarrollarán varios trabajos de larga duración, en relación a los proyectos que estén realizando en ese momento.

*Asistencia y participación:* será necesaria la asistencia a clase, superando el 80% de las clases, siendo valorada la participación activa dentro de las mismas.

### 11.2. Criterios de evaluación

Se valorará en el estudiante:

- Aplica adecuadamente los conocimientos teóricos en las prácticas requeridas
- Demuestra las destrezas y habilidades técnicas suficientes en el dominio del software.
- Propone u ofrece nuevas soluciones a las propuestas dadas por el profesor.
- Sabe aprovechar los recursos disponibles en la red entendidos como fuente de inspiración y no como mera repetición.
- Muestra un grado considerable de creatividad e innovación en la resolución de propuestas.
- Entrega puntualmente los ejercicios requeridos.

### 11.3. Criterios de calificación

Los alumnos serán evaluados, con carácter general, de acuerdo con el siguiente criterio:

- Asistencia y participación activa: 10 %
- Actividades teórico-prácticas: 30 %
- Prácticas de larga duración: 30 %
- Pruebas: 30%

Para superar la asignatura por evaluación continua se deberán entregar al menos un ochenta por ciento de las actividades teórico-prácticas y la totalidad de las prácticas de larga duración propuestas, debiendo tener en todas ellas un mínimo de cinco puntos sobre diez. La impuntualidad en las entregas supondrá que la valoración se efectúe sobre ocho puntos y no sobre los diez totales.

### 11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Asistencia y participación	10 %
Actividades teórico-prácticas	30%
Prácticas de larga duración	30%
Pruebas	30%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

### 11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase se presentarán al examen ordinario, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Realización de prueba de carácter teórico práctico	100%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

No se tendrán en cuenta los ejercicios realizados en clase

### 11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria o aquellos que no superen la asignatura por evaluación continua. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba sobre los contenidos vistos en la asignatura	100%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

No se tendrán en cuenta los ejercicios realizados en clase

### 11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Se determinará la prueba en función del tipo de discapacidad del alumno.	100%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

### 12. Recursos y materiales didácticos

<p>Aulas con cañón proyector.          Acceso a la WiFi de la escuela.          Pizarra blanca y rotulador.          Posibilidad de uso del plóter de corte, cortadora láser, impresora 3D.          Sistema de almacenamiento en la nube (Dropbox)          En el aula virtual se encuentran disponibles los diferentes materiales didácticos de la asignatura:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ Presentaciones realizadas y documentos escogidos por la profesora</li> <li>_ Ejercicios propuestos para el correcto desarrollo de la asignatura</li> <li>_ Base de datos con links de interés, generada por todos los participantes de la asignatura</li> <li>_ Presentaciones realizadas y documentos escogidos por los alumnos</li> </ul>
---

#### 12.1. Bibliografía general

Título	<b><i>Tectónica</i></b>
Autor	Dirección: Marzo, José María; Quintáns, Carlos
Editorial	.ATC Ediciones
Título	<b><i>Detail</i></b>
Autor	Schittich, Christian; Arriola, Blanca
Editorial	Reed Business Information
Título	<b><i>Pasajes</i></b>
Autor	Dirección: Ballesteros, José
Editorial	América Ibérica
Título	<b><i>On Diseño</i></b>
Autor	Varios Autores
Editorial	On Diseño

#### 12.2. Bibliografía complementaria

Título	<b><i>El Croquis</i></b>
Autor	Dirección: Márquez, Fernando; Levene, Richard
Editorial	El Croquis Editorial



Título	<i>Diseño Interior</i>
Autor	Dirección: Marcos Arango, Pilar
Editorial	Globus
Título	<i>Premios Internacionales de Infografía MALOFIEJ16</i>
Autor	Coordinación: Errea, Javier; Gil, Álvaro
Editorial	SND-E

### 12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	Design The Future DTF Magazine <a href="http://www.dtfmagazine.com/">http://www.dtfmagazine.com/</a>
Dirección 2	Designboom <a href="http://www.designboom.com/interiors/">http://www.designboom.com/interiors/</a>
Dirección 3	Architonic <a href="http://www.architonic.com/nttre/design/7030002/7">http://www.architonic.com/nttre/design/7030002/7</a>
Dirección 4	Dezeen Magazine <a href="http://www.dezeen.com/interiors/">http://www.dezeen.com/interiors/</a>
Dirección 5	Design Milk <a href="http://www.design-milk.com/category/interior-design/">http://www.design-milk.com/category/interior-design/</a>
Dirección 6	Diario Design <a href="http://diariodesign.com/category/interiorismo-2/">http://diariodesign.com/category/interiorismo-2/</a>
Dirección 7	Room Diseño <a href="https://www.room-digital.com/interiorismo/">https://www.room-digital.com/interiorismo/</a>

### 12.4. Otros materiales y recursos didácticos

Archivos compartidos en el aula virtual ESDMadrid
Archivos compartidos en la nube: Dropbox

### 13. Profesorado

Nombre y apellidos	Rosana Garcia San Martín
Horario de atención a alumnos	
Correo electrónico	rgarcia@esdmadrid.es
Departamento	Informática y Audiovisuales
Categoría	Profesora de Artes Plásticas y Diseño
Titulación Académica	Licenciada en BBAA
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	

Nombre y apellidos	Mar Rodrigo Herranz
Horario de atención a alumnos	Cita previa
Correo electrónico	mrodrigo@esdmadrid.es
Departamento	Medios Informáticos y Audiovisuales
Categoría	Profesora de Artes Plásticas y Diseño
Titulación Académica	Licenciada en Bellas Artes UCM
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	

**15. Cronograma Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA DIGITAL PARA EL DISEÑO DE INTERIORES

SEMESTRE: 2º

PROFESOR/A: MAR RODRIGO HERRANZ / ROSANA GARCIA SAN MARTIN

CURSO: 1º

ESPECIALIDAD: DISEÑO DE INTERIORES

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	I. PROGRAMAS Y HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y REPRESENTACIÓN BIDIMENSIONAL					II. REPRESENTACIÓN DE UN PROYECTO DE INTERIORISMO			
TEMA	T.1 La representación en el interiorismo	T.2 Introducción a CAD	T.3 Herramientas básicas de dibujo	T.4 Herramientas básicas de gestión	T.5 Edición e impresión	T.6 Análisis de ejemplos significativos	T.7 Códigos de representación	T.8 La representación en planta y sección	T.9 La representación del detalle constructivo
ACTIVIDAD	A.1 Investigación y análisis de ejemplos	A.2 Introducción y configuración del espacio de trabajo	A.3 Dibujo básico	A.4 Capas, bloques y estilos	A.5 Presentaciones y salida de información	A.6 Análisis y revisión	A.7 Comunicación gráfica y simbología	A.8 Representación diseño de interiores	A.9 Representación de detalles constructivos
PRÁCTICA	PRÁCTICA DE LARGA DURACIÓN 1								
METODOLOGÍA	Visionado de páginas web de interés. Lectura y análisis de revistas en papel. Explicación en el aula con proyección.	Explicación en el aula con proyección. Material de apoyo subido al aula virtual. Trabajo guiado del alumno.	Explicación en el aula con proyección. Material de apoyo subido al aula virtual. Trabajo guiado del alumno.	Explicación en el aula con proyección. Material de apoyo subido al aula virtual. Trabajo guiado del alumno.	Explicación en el aula con proyección. Material de apoyo subido al aula virtual. Presentaciones de la P.1	Visionado de páginas web de interés. Lectura y análisis de revistas en papel. Explicación en el aula con proyección.	Explicación en el aula con proyección. Material de apoyo subido al aula virtual. Trabajo guiado del alumno.	Explicación en el aula con proyección. Material de apoyo subido al aula virtual. Trabajo guiado del alumno.	Explicación en el aula con proyección. Material de apoyo subido al aula virtual. Presentaciones de la P.2
COMPETENCIAS	2oCG, 4CEI, 1oCEI, CEI1, CEI2, CEI3					1CT, 4CT, 9CT, 18CG, 2oCG, 1oCEI, CEI1, CEI2, CEI3			

15. Cronograma **Semanas 10 a 18**

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA DIGITAL PARA EL DISEÑO DE INTERIORES

CURSO: 1º

SEMESTRE: 2º

ESPECIALIDAD: DISEÑO DE INTERIORES

PROFESOR/A: MAR RODRIGO HERRANZ / ROSANA GARCIA SAN MARTIN

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUE			III. INICIACIÓN A PROGRAMAS Y HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL						
TEMA	T.10 Introducción al 3D		T.11 Modelado	T.12 Gestión de componentes	T.13 Introducción a los materiales	T.14 Introducción al renderizado	T.15 Comunicación		
ACTIVIDAD	A.10 Iniciación a programas de 3D		A.11 Modelado de un espacio	A.12 Modelado de elementos propios de diseño de interiores	A.13 Aplicación de texturas y materiales	A.14 Luces y renderizado de escena	A.15 Tratamiento de imágenes renderizadas		
PRÁCTICA		PDF	PRÁCTICA DE LARGA DURACIÓN 3						
METODOLOGÍA	<p>Visionado de páginas web de interés. Lectura y análisis de revistas en papel. Explicación en el aula con proyección.</p>		<p>Explicación en el aula con proyección. Material de apoyo subido al aula virtual. Trabajo guiado del alumno.</p>	<p>Explicación en el aula con proyección. Material de apoyo subido al aula virtual. Trabajo guiado del alumno.</p>	<p>Explicación en el aula con proyección. Material de apoyo subido al aula virtual. Trabajo guiado del alumno.</p>	<p>Explicación en el aula con proyección. Material de apoyo subido al aula virtual. Trabajo guiado del alumno.</p>	<p>Explicación en el aula con proyección. Material de apoyo subido al aula virtual. Trabajo guiado del alumno.</p>	<p>Explicación en el aula con proyección. Material de apoyo subido al aula virtual. Presentaciones de la P.3</p>	
COMPETENCIAS		1CT, 9CT, 4CEI, 10CEI, CEI1, CEI2	1 CT, 3CT, 4CT, 2CG, 18CG, 4CEI, 11CE, CEI1, CEI2, CEI3						
								EXAMEN ORDINARIO	EXAMEN EXTRAORDINARIO