

1. DATOS BÁSICOS

Escuela/ Facultad	Campus creativo
ECTS	6
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial /Online
Semestre	1
Curso académico	2024-25
Docente coordinador	Aida Navarro Redon

2. PRESENTACIÓN

Esta asignatura proporcionará a los estudiantes los conocimientos y habilidades esenciales para conceptualizar, modelar y presentar proyectos de diseño interior utilizando herramientas digitales.

A lo largo del curso, se fomentará la creatividad y la innovación en el desarrollo de espacios interiores, integrando tecnologías que optimizan tanto el proceso de diseño como la comunicación visual. Se desarrollará la capacidad para gestionar proyectos y adaptar técnicas digitales a las necesidades específicas de cada proyecto de diseño interior.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

- CON5, Definir en proyectos de diseño interior las ideas y sus referencias visuales - Describir la modelización geométrica y dimensional del espacio interior 3D. - Definir el proceso de renderizado fotorrealista en proyectos de interiores.

Habilidades

- HAB3, Utilizar tecnología digital 3D para la definición y comunicación adecuada del diseño.
- Aplicar la metodología de Diseño en el entorno digital 3D.
- Diseñar el interior 3D de forma que el equipo informático utilizado tenga un rendimiento adecuado.
- Utilizar los recursos digitales para la creación del interior 3D.
- Aplicar materiales y luces digitales en interiores 3D.

Competencias

- COMP1. Capacidad de demostrar conocimientos avanzados y una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.

COMP4. Capacidad para comunicar a todo tipo de audiencias (especializadas o no) de manera clara y precisa, conocimientos, metodologías, ideas, problemas y soluciones en el ámbito del diseño de interiores.

COMP32. Capacidad para crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original (creatividad)

COMP34. Capacidad para utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la comunicación y el aprendizaje (competencia digital).

COMP38. Capacidad para adaptarse a situaciones adversas, inesperadas, que causen estrés, ya sean personales o profesionales, superándolas e incluso convirtiéndolas en oportunidades de cambio positivo (resiliencia)

COMP26. Capacidad para desarrollar el modelado 3D para el diseño de interiores y la creación de entornos virtuales.

COMP27. Capacidad para realizar el retoque fotográfico y el diseño vectorial utilizando programas digitales.

COMP28. Capacidad para utilizar el mobiliario comercial de bibliotecas digitales en los modelos del proyecto de interiores.

4. CONTENIDOS

- Principios del trabajo simultáneo entre programas Diseño 3D, CAD, y de retoque fotográfico.
- Principios de la representación gráfica 3D para el render fotorrealista.
- Procedimientos del diseño bitmap para la creación de materiales digitales.
- Edición bitmap para crear texturas seamless.
- Optimización del entorno 3D al ordenador personal para el render fotorrealista.
- Visualización del espacio, elementos arquitectónicos y luz en imágenes de interiores 3D.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

Clase magistral/ web conference
Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller
Entornos de simulación

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
---------------------	-----------------

Clases magistrales	12 (100% presenciales)
Seminarios de aplicación práctica	18 (100% presenciales)
Resolución de problemas	8 (50% presenciales)
Investigaciones y proyectos	30 (40% presenciales)
Actividades en talleres y/o laboratorio	4 (100% presenciales)
Trabajo autónomo	56
Debates y coloquios	8 (100% presenciales)
Tutoría	12 (100% presenciales)
Pruebas de evaluación presenciales	2 (100% presenciales)
TOTAL	150

Modalidad virtual:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	12
Clases virtuales síncronas	18
Resolución de problemas	8
Investigaciones y proyectos	30
Actividades síncronas en talleres y/o laboratorio	4
Estudios de contenidos y actividad complementaria	56
Foro virtual	8
Tutoría académica virtual síncrona	12
Pruebas de evaluación presenciales	2(100%presenciales)
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación presenciales	50-60%
Caso/problema	5-10%
Investigaciones y proyectos	20-40%
Cuaderno de prácticas laboratorio/taller	5-10%

Modalidad virtual:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación presenciales	50-60%
Caso/problema	5-10%
Investigaciones y proyectos	20-40%
Cuaderno de prácticas laboratorio/taller	5-10%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades. Además, será necesaria la entrega de al menos el 50 % de las actividades del curso.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba de evaluación final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas. En cualquier caso, el número mínimo de actividades a entregar para poder superar la

convocatoria extraordinaria será del 50% de las actividades realizadas durante el curso, o en su defecto, otra actividad diferente y equivalente a las anteriores a propuesta del docente.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1	Semana 4
Actividad 2	Semana 8
Actividad 3	Semana 12
Actividad 4	Semana 16

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Página web de Sketchucation. <<https://sketchucation.com>>
- Adobe Photoshop (s.f.). <<https://creativecloud.adobe.com/es/learn/app/photoshop>>

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.

3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.