

Curso 2023-2024



**Comunidad
de Madrid**

Dirección General de Universidades
y Enseñanzas Artísticas Superiores
VICEPRESIDENCIA, CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y
UNIVERSIDADES

**CENTRO SUPERIOR DE DISEÑO Y
ARTE DIGITAL**

Centro privado autorizado



GUÍA DOCENTE DE Proyectos en el Espacio. Integración

Especialidad de Diseño: **_**. DISEÑO de INTERIORES

Titulación

Título Superior de Diseño

FECHA DE ACTUALIZACIÓN: septiembre 2023



TITULACIÓN: Título de Grado en Diseño de Interiores

ASIGNATURA: Proyectos en el Espacio. Integración

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de especialidad
Carácter	Clases teórico-prácticas
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de Interiores
Materia	Proyectos en el Espacio
Periodo de impartición	1º semestre. 3º Curso
Número de créditos	8 ECTS
Numero de horas	240 horas totales/ 120 horas lectivas
Departamento	Proyectos
Prelación/requisitos previos	Proyectos en el Espacio. Desarrollo
Idioma/s en los que se imparte	Castellano

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
García Tapia, Bernardo	bernardotgarcia@cesdesign.es

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
García Tapia, Bernardo	bernardotgarcia@cesdesign.es	DINTE 1-3
Luengo Arana, Israel	israel.luengo.ces@gmail.com	DINTE 1-3



4.COMPETENCIAS

Presentación de la asignatura

Definición y realización de proyectos de interiores, Aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.

Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Estudios de presupuesto y análisis de viabilidad.

Elaboración de proyectos interdisciplinarios integrados. Dirección y ejecución de proyectos de diseño de interiores.

Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación.

Elaboración de proyectos interdisciplinarios integrados. Definición y desarrollo y comunicación de proyectos complejos. El proyecto como producto final: análisis de viabilidad.

Gestión y optimización de recursos en la redacción de proyectos

Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Se consideran requisitos previos, haber alcanzado las competencias de las asignaturas:

Proyectos en el Espacio. Desarrollo.

Tecnología Digital

Competencias transversales

- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

Competencias generales

- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

- Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- 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.
- Dominar la metodología de investigación.
- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

Competencias específicas

- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.
- Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.
- Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de interiores.
- Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores. Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.
- Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores.
- Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del interiorismo.
- Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.
- Ser capaces de encontrar soluciones ambientales sostenibles.

5. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Capacitar al alumno para interpretar las condiciones de entorno y de contorno sociales.
- Capacitar al alumno para sintetizar una idea que sea la base del proyecto de diseño y especular con ella.
- Interpretación formal.
- Interpretación funcional.
- Capacitar al alumno para realizar un proyecto.
- Capacitar al alumno para comunicar un proyecto.
- Capacitar al alumno para ejecutar un proyecto.

6. CONTENIDOS

Bloque temático	Tema
INTEGRACION DEL PROYECTO DE INTERIORISMO	Tema 1. _ CASO PRACTICO USO PROGRAMA DE NECESIDADES PROGRAMA FUNCIONAL DIMENSIONADO Y CUADRO DE SUPERFICIES ERGONOMIA INFRAESTRUCTURAS Y ESTRUCTURAS NORMATIVA SOSTENIBILIDAD
	Tema 2. _ PROYECTO REFERENCIAS CONTEXTO SOCIAL. EL CLIENTE CONDICIONES DE ENTORNO INTERPRETACION SOLUCION CONCEPTUAL. EL LEMA SOLUCION ADOPTADA ORDENACION
	Tema 3. _ COMUNICACION DOCUMENTACION ESCRITA DOCUMENTACION GRAFICA DOCUMENTACION IMAGEN PRESENTACION

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	20...horas
Actividades prácticas	100...horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (seminarios, etc.)	20...horas
Realización de pruebas	16...horas
Horas de trabajo del estudiante	64...horas
Preparación de prácticas	20...horas
Total de horas de trabajo del estudiante	240 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<p>Análisis de modelos. Arquetipos, vanguardias, contemporáneos.</p> <p>Bases de planificación.</p> <p>Las clases se desarrollarán del modo teórico-práctico de tal modo que habrá sesiones exposición teóricas, sesiones de trabajo practico que se alternarán con otras de corrección pública y otras individuales.</p>
Actividades prácticas	<p>Método por proyectos: Unidades de Trabajo o Proyectos. Cada alumno tendrá asignado un proyecto para desarrollar individualmente o en grupo.</p> <p>La dinámica general será de corrección analítica de los proyectos que los estudiantes van realizando.</p> <p>Definición de la concepción y percepción abstracta del proyecto, principalmente mediante medios manuales de representación gráfica y maquetas</p> <p>Formales Funcionales Ergonomía, Accesibilidad y Uso Responsabilidad social y sostenibilidad Materiales y constructivos</p> <p>Presentación y exposición razonada y ordenada del Proyecto. Tecnología Digital. Sesión critica en común. Autoevaluación.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	No se programan.

9. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

<p>Actividades teóricas</p>	<p>La adecuación de los resultados entregados según objetivos propuestos La asistencia y participación ACTIVA en las clases y actividades que se desarrollen Nivel de las capacidades de expresión oral y escrita. Nivel de esfuerzo e iniciativa personal en la experimentación y búsqueda de un estilo propio Capacidad de trabajo en grupo Saber detectar carencias en el propio conocimiento y buscar herramientas para superarlas. Compromiso con el proyecto, el grupo y la clase</p>
<p>Actividades prácticas</p>	<p>_Trazabilidad del trabajo personal de aprendizaje, conservación del trabajo personal: CARPETA PERSONAL: Block de notas, Referencias, Imágenes. Croquis, collage. Audio video. Dibujos conceptuales. Muestrario personal de materiales y modelos. Pantone. _Documentación de la propuesta: PLANOS. Plantas, Secciones, Alzados, Detalles, Esquemas estructura e instalaciones. CAD 2D MAQUETA MATERIAL: ejecución, materiales, escala MAQUETA VIRTUAL: CAD 3D, Sketchup IMAGEN: fotografía, infografía, video. PRESENTACION: Formatos, leyendas, sellos, descripción, firma. Diseño gráfico. Documentar adecuadamente un proyecto de Interiorismo. Organización de los contenidos: escritos, gráficos, imagen. Jerarquía documentación. Uso correcto de las herramientas de trabajo. Tecnologías Digitales.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</p>	<p>No se programan. Según oferta del momento</p>

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

<p>Actividades teóricas</p>	<p>Comprensión de modelos arquitectónicos y su contexto histórico y cultural.</p> <p>Utilizar con eficacia métodos de investigación para la búsqueda de la innovación en el ejercicio profesional. Relacionar y utilizar adecuadamente el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad en el diseño. Comprender la actividad del diseño desde una perspectiva globalizadora e integradora que aúne distintas áreas, configurando a esta disciplina como un importante catalizador cultural de la sociedad actual</p>
<p>Actividades prácticas</p>	<p>Adecuación a las necesidades de conceptualización y justificación de las distintas fases del trabajo. Análisis formal y funcional del modelo arquitectónico. ESTADO ORIGINAL _aprender el modelo. CONOCIMIENTO Análisis crítico y descontextualización del modelo. ESTADO INICIAL _el modelo como contenedor. PROPUESTA y PRESUPUESTO. Síntesis formal y funcional. Interpretación del modelo como referente del proyecto de interiorismo. PROYECTO Desarrollar eficientemente los procesos de ideación, planificación y realización de proyectos atendiendo a los requerimientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos, propios de cada caso Idear y ejecutar proyectos de diseño de interiores que incidan en la mejora de la calidad, funcionalidad y comercialización de las producciones. Desarrollar propuestas de diseño que atiendan a criterios funcionales, formales y técnicos que faciliten el uso práctico de los espacios de interiores.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</p>	<p>No se programan. Según oferta del momento</p>

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación %
Actividades teóricas	10
Actividades prácticas	70
Actividades complementarias	10
Actitud y participación	10
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación %
Actividades teóricas	10
Actividades prácticas	90
Actividades complementarias	0
Actitud y participación	0
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación %
Actividades teóricas	0
Actividades prácticas	100
Actividades complementarias	0
Actitud y participación	0
Total	100%

9.1.3. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta la diversidad de los alumnos.

Instrumentos	Ponderación %
Actividades teóricas	10
Actividades prácticas	90
Actividades complementarias	0
Actitud y participación	0
Total	100%

10. PLANIFICACION TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGIA Y EVALUACION

SEMANA	Actividades teóricas:	Actividades prácticas	Actividades formativas	Evaluación	Total, horas si	Total, horas no
Semana 01 05/02/24	0. PRESENTACION ASIGNATURA					
05	Guía Docente				2	
06	Grupos				2	
07	1er semestre			asistencia	2	
08	Lema: El Fuego				2	
Semana 02 12/02/24	1. ESCENOGRAFIA. Imagen Personal					
12	Análisis Funcional	Referencias		T grupo	2	
13		P Necesidades		T grupo	2	
14		Ergonomía		T grupo	2	
15		Sostenibilidad		T grupo	2	
Semana 03 19/02/24	ESCENOGRAFIA. Imagen Personal					
19	Análisis Formal	Planos		T individual	2	
20		Imagen		T individual	2	
21				T individual	2	
22					0	
Semana 04 26/02/24	ESCENOGRAFIA. Imagen Personal					
26	Propuesta	Imagen		T grupo	2	
27		Comunicación		T grupo	2	
28		Presentación		T grupo	2	
29				T grupo	2	
Semana 05 04/03/24	2. RESIDENCIAL PUBLICO. BAÑO PREFABRICADO PARA HABITACION DE HOSTEL PARA 4 PERSONAS. Porcelanosa					
04	Análisis Funcional	Referencias		T individual	2	
05		P necesidades		T individual	2	
06		Ergonomía		T individual	2	
07		Sostenibilidad		T individual	2	
Semana 06 11/03/24	RESIDENCIAL PUBLICO. BAÑO PREFABRICADO PARA HABITACION DE HOSTEL PARA 4 PERSONAS. Porcelanosa					
11	Análisis Formal	Planos		T grupo	2	
12		Imagen		T grupo	2	
13		Maqueta 3D		T grupo	2	
14		Comunicación		T grupo	2	
Semana 07 18/03/24	RESIDENCIAL PUBLICO. BAÑO PREFABRICADO PARA HABITACION DE HOSTEL PARA 4 PERSONAS. Porcelanosa					
18	Propuesta	Imagen	Propuesta	T individual	2	
19		Comunicación		T individual	2	
20		Presentación		T individual	2	
21				T individual	2	
Semana 00 25/03/24	Semana santa.					



Semana 08 01/03/24	3. ESCAPARATE. Madrid Roca Gallery				
01				0	
02	Análisis espacio	Local		T grupo	2
03		Levantamiento		T grupo	2
04				T grupo	2
Semana 09 08/04/24	ESCAPARATE. Madrid Roca Gallery.				
08	Análisis Funcional	Referencias		T individual	2
09		P necesidades		T individual	2
10		Ergonomía		T individual	2
11		sostenibilidad		T individual	2
Semana 10 15/04/24	ESCAPARATE. Madrid Roca Gallery				
15	Análisis Formal	Planos		T grupo	2
16		Imagen		T grupo	2
17		Maqueta 3D		T grupo	2
18		Comunicación		T grupo	2
Semana 11 22/04/24	ESCAPARATE. Madrid Roca Gallery				
22				T individual	2
23				T individual	2
24				T individual	2
25				T individual	2
Semana 12 29/04/24	MASTERCLASS				
29	workshop	presentación		T grupo	2
30		presentación		T grupo	2
01					
02					
Semana 13 06/05/24	4 EL PROYECTO DE INTERIORISMO. ESPACIO EXPOSITIVO. Centro Cultural Carril del Conde				
06	Análisis Funcional	Referencias		T grupo	2
07		P necesidades		T grupo	2
08		Ergonomía		T grupo	2
09		Sostenibilidad		T grupo	2
Semana 14 13/05/24	EL PROYECTO DE INTERIORISMO. ESPACIO EXPOSITIVO. Centro Cultural Carril del Conde				
13	Análisis Formal	Planos		T individual	2
14		Imagen		T individual	2
15					
16		Comunicación		T individual	2
Semana 15 20/05/24	EL PROYECTO DE INTERIORISMO. ESPACIO EXPOSITIVO. Centro Cultural Carril del Conde				
20	Propuesta			T individual	2
21		Imagen		T individual	2
22		Comunicación		T individual	2
23		Presentación		T individual	2
Semana 16 27/05/24	EVALUACION ORDINARIA				
27	Si continua	Entrega			
28	Si continua	Entrega			
29	Si continua	Entrega			
30	No continua	Entrega			



Semana 17 03/06/24	EVALUACION EXTRAORDINARIA					
03	Ejercicio examen					
04	Ejercicio examen					
05	Ejercicio examen					
06	Ejercicio examen					
Semana 18 10/06/24	CALIFICACION					
10	Revisión					
11	Revisión					
12	Revisión	Calificación final				
13						

11. Recursos y materiales didácticos

El Aula Virtual de la será la forma de comunicación profesor-alumno por lo que éste deberá estar atento a la información y documentación que el profesor informe en dicha aula.

11.1. Bibliografía general

Título	“La buena vida”
Autor	Ábalos, Iñaki
Editorial	Gustavo Gili
Título	“Arquitectura: Forma, espacio y orden”
Autor	Ching, F.
Editorial	Gustavo Gili
Título	“Filosofía del diseño: la forma de las cosas”
Autor	Flusser, Vilem; Marina, Pablo.
Editorial	Síntesis. Madrid 2002
Título	“Complejidad y contradicción en arquitectura”
Autor	Venturi, Robert
Editorial	Gustavo Gili
Título	“Neufert. Arte de proyectar en la Arquitectura”
Autor	Ernst Neufert
Editorial	Gustavo Gili

11.2. Bibliografía complementaria

Título	“La casa: Historia de una idea”.
Autor	W. Rybczynki
Editorial	Nerea 2009
Título	“Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas”
Autor	Porter Tom
Editorial	Gustavo Gili
Título	“Ideología y metodología del diseño”.
Autor	Llovet, Jordi
Editorial	Gustavo Gili



11.3. Direcciones web de interés

	urbipedia
	historiasdecasas
Dirección 1	http:// www.archdaily.com
Dirección 2	http:// www.designboom.com
Dirección 3	http:// www.tectónica.es
Dirección 4	https://www.arquitecturaydiseno.es
Dirección 5	https://interiordesign.net
Dirección 6	https://readcereal.com
Dirección 7	https://www.dezeen.com
Dirección 8	http://www.home-designing.com
Dirección 9	https://design-milk.com
Dirección 10	https://www.architecturaldigest.com
Dirección 11	http://karimrashid.com

12. Otros materiales y recursos didácticos

Todas las actividades que se exigirán para poder aprobar la asignatura estarán ideadas para poder ser realizadas con material de dibujo convencional.

Con carácter voluntario, los alumnos podrán utilizar el *software* que consideren oportuno para cada actividad (Autocad, Sketchup, Illustrator, Indesign, Rhinoceros...) si bien el uso de este *software* no se impartirá en la asignatura.