

GUÍA DOCENTE INICIACIÓN AL PROYECTO DE DISEÑO DE INTERIORES**Especialidad: INTERIORES**

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 1º

Anual/semestral: 2do semestre

Tipo de asignatura: Obligatoria especialidad Materia: Proyectos de diseño de interiores

Horas de docencia semanales: 6

Horas de trabajo totales: 168

ECTS: 6

Departamento: Proyectos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

En esta asignatura el alumnado adquiere la capacidad de disponer de un método racional de trabajo que le permita afrontar proyectos, para ello es imprescindible que conozca el lenguaje gráfico y lo aplique a la representación de espacios y formas de la arquitectura de interiores.

Una vez introducido en las bases metodológicas y los fundamentos teóricos que condicionan el desarrollo de los proyectos se proponen varios trabajos donde se resuelvan problemas de espacio y funcionalidad.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos, CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica, CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo, CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente, CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza, CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

→ Competencias específicas

CEI1 Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores, CEI2 Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las

producciones, CEI6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica, CEI15 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.

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de interiores. Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. 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. 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. Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.

Trabajo presencial 108 horas	Temporalización de contenidos 168 horas	Trabajo autónomo 60 horas
18	1. Fases de la realización de proyectos: el anteproyecto. - Fases en el desarrollo de un proyecto: idea, anteproyecto, proyecto básico y proyecto de ejecución. - Ideación: elaboración de diagramas. - Bocetación y realización de planos y memorias. - Definición y realización de modelos, maquetas y prototipos. Prototipación rápida.	5
18	2. Análisis del espacio habitable interior. - Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de interiores residenciales. - Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual referidas al espacio habitable. - Valoración y crítica del trabajo realizado.	10
72	3. EL ESPACIO HABITABLE: NUEVAS FORMAS DE HABITAR - Definición y realización de proyectos de interiores, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación. - Ergonomía y antropometría aplicados al espacio habitable. - Desarrollo de proyectos elementales a nivel conceptual y funcional relacionados con el espacio habitable. - Realización de anteproyecto de un espacio habitable. - Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado del anteproyecto realizado.	45

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	18
Asistencia a clases prácticas lectivas	80
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	10
TOTAL	108

→ Actividades de trabajo autónomo

horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	48
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	12
Talleres de especialización	-
TOTAL	60

6. METODOLOGÍA

Asignatura de carácter teórico-práctica, en la que se alternan explicaciones teóricas, debates de grupo y la aplicación práctica de los contenidos a proyectos concretos. El método para abordar el desarrollo de contenidos se basará en el proceso de interactividad profesor/a-alumno/a, interviniendo el/la profesor/a en aquellas actividades que estos no pueden realizar por sí mismos.

La metodología será preferentemente activa, de carácter constructivo, con gran participación del alumno y con toma de decisiones personales. Estará fundamentada en la enseñanza personalizada con explicaciones generales sobre los conceptos básicos del temario, y con una intervención importante del estudiante, puesto que ha de poner en práctica el método proyectual que debe ir asimilando según va avanzando en el trabajo de los ejercicios prácticos.

Se perseguirá por parte del profesor/a:

- el planteamiento de cuestiones que determinen la actividad mental.
- fomentar la autoevaluación y el sentido crítico.
- conseguir un ambiente complejo en cuanto a densidad de ideas y trabajos simultáneos en clase.
- favorecer soluciones múltiples, por parte del grupo de alumnos.
- desarrollar la capacidad de observación, análisis y síntesis de las formas.
- estimular el trabajo en equipo.
- dotar al alumno de los recursos necesarios para que sepa resolver problemas técnico-artísticos aplicando la técnica y la solución más apropiada.

Aplicaremos una metodología participativa y no dirigida en exceso por el profesor. Se realizarán correcciones públicas por parte del profesor con participación activa del resto de alumnos, así como las explicaciones públicas de los proyectos. El profesor buscará que el alumno trabaje en dos sentidos, y que se implique en el proceso de diseño con responsabilidad e intencionalidad:

- trabajo individual, de interiorización y búsqueda personal,
- trabajo en equipo, de coordinación con otros compañeros fomentando la capacidad de autocrítica.

El proceso metodológico seguirá las fases que a continuación se detallan:

- Esquematización general del tema: permite al alumno situarse en todo momento en qué parte del desarrollo de la unidad se encuentra y en unidades complejas le facilita la interrelación de los contenidos conceptuales.

- Desarrollo de contenidos conceptuales: valoración de la comprensión por parte de los alumnos; Resolución de dudas y preguntas; Debate crítico.
- Desarrollo de los contenidos procedimentales asociados: Elaboración de un protocolo proyectual; Desarrollo por fases; Valoración de resultados. Aportaciones que potencien o minimicen determinados factores.
- Resolución de fallos procedimentales, dudas, etc.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ Actividades de trabajo presencial

- Clases teóricas en las que el profesor explicará los contenidos y mostrará ejemplos.
- Clases teórico-prácticas en las que se potenciará el intercambio de opiniones y el debate entre los miembros del grupo.
- Clases prácticas en las que el alumnado deba aplicar los conocimientos adquiridos a los trabajos del curso.
- Actividades de desarrollo individual: proyectos individuales.
- Actividades de trabajo en grupo: ejercicios y trabajos sobre problemas concretos.
- Tutorías y correcciones individualizadas.
- Presentación y corrección pública de trabajos.

→ Actividades de trabajo autónomo

- Preparación y realización de trabajos y estudios teóricos y prácticos.
- Búsqueda de documentación y análisis de la misma.
- Desarrollo de ideas, maquetas y documentación final del proyecto.

7. EVALUACIÓN

→ Procedimiento de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/os estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final. Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ Estudiantes evaluados por un tribunal

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirles y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

- Evaluación oral, como método para medir los objetivos educativos relativos a la expresión oral.
- Trabajos de análisis y observación.
- Mapas conceptuales.
- Realización de proyectos.
- Pruebas controladas escritas/dibujadas.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Demostrar la capacidad de desarrollar un proyecto a nivel de anteproyecto. Demostrar una visión general y crítica de los métodos proyectuales. Analizar, sintetizar y organizar la información obtenida para el trabajo-proyecto planteado como respuesta a un problema de diseño. Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural. Generar soluciones creativas a los problemas de forma función y tecnológicos dotándolas de la importancia que merece el concepto de "idea" en los proyectos planteados. Aplicar de forma correcta las metodologías creativas básicas en la resolución de proyectos. Generar una idea como elemento vertebrador del desarrollo de un proyecto. Demostrar el sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos. Demostrar capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos. Representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño. Realizar pequeñas maquetas de trabajo conceptuales de la idea del proyecto.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**A. ELABORACIÓN DE PROYECTOS****A.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL PROYECTO**

En este apartado se puntúan los aspectos que contribuyen a que lo diseñado en el proyecto manifieste a las claras una correcta aplicación de los conocimientos adquiridos a lo largo del curso.

A11 Valoración de la idea e innovación, considerando la aportación del proyecto a las líneas de investigación existentes en el campo de la vivienda en el contexto del diseño de interiores. Nivel de innovación comunicativa en relación con diseños de similar tipología o que se vayan a desenvolver en el mismo contexto.

A12 Validez y/o pertinencia de las referencias históricas, sociales, culturales y/o técnicas que se aporten para fundamentar el proyecto.

A.2. DESARROLLO

En este apartado se puntúan los documentos del proyecto desde el punto de vista de su adecuación a lo diseñado, es decir, analizando si sus características son las adecuadas y estudiando la corrección de cada una de sus partes, siendo éstas procesos o resultados.

A21 Grado de resolución de las decisiones tomadas desde la idea original hasta el resultado final, valorando la capacidad de transformación de un concepto o idea en un producto real. Generación de información propia.

A22 Calidad y claridad de los bocetos, estudios, informes o cuantos documentos se hayan utilizado durante el proceso de desarrollo del proyecto.

A.3. COMUNICACIÓN Y TESTIMONIO GRÁFICO

En este apartado se puntúa el proyecto desde el punto de vista de sus propiedades comunicativas. Se recogen aquí todos los criterios que contribuyen a la legibilidad y comprensión de un proyecto, tanto a través de los documentos de proyecto como de la exposición oral.

A31 Calidad y claridad de las ilustraciones, imágenes de síntesis, maquetas, memoria, planos o cuantos documentos se utilicen para la comprensión del resultado. Se valorará positivamente una estructuración clara y precisa de los diferentes documentos de proyecto que organice la información de lo general a lo particular.

A32 Calidad, claridad, estructuración y en la presentación oral del proyecto.

Será obligatoria la presentación de todos los trabajos, y haber obtenido en cada una de ellos una calificación superior a 5,00 para la superación de la asignatura.

Los trabajos y/o proyectos realizados en un curso anterior no tendrán validez en el actual.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Demostrar la capacidad de desarrollar un proyecto a nivel de anteproyecto. Demostrar una visión general y crítica de los métodos proyectuales. Analizar, sintetizar y organizar la información obtenida para el trabajo-proyecto planteado como respuesta a un problema de diseño. Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural. Generar soluciones creativas a los problemas de forma función y tecnológicos dotándolas de la importancia que merece el concepto de "idea" en los proyectos planteados. Aplicar de forma correcta las metodologías creativas básicas en la resolución de proyectos. Generar una idea como elemento vertebrador del desarrollo de un proyecto. Demostrar capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos. Representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño. Realizar pequeñas maquetas de trabajo conceptuales de la idea del proyecto.	90%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN -	0%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Demostrar el sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Demostrar la capacidad de desarrollar un proyecto a nivel de anteproyecto. Demostrar una visión general y crítica de los métodos proyectuales. Analizar, sintetizar y organizar la información obtenida para el trabajo-proyecto planteado como respuesta a un problema de diseño. Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural. Generar soluciones creativas a los problemas de forma función y tecnológicos dotándolas de la importancia que merece el concepto de "idea" en los proyectos planteados. Aplicar de forma correcta las metodologías creativas básicas en la resolución de proyectos. Generar una idea como elemento vertebrador del desarrollo de un proyecto. Demostrar capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos. Representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño. Realizar pequeñas maquetas de trabajo conceptuales de la idea del proyecto.	50%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Demostrar la capacidad de desarrollar un proyecto a nivel de anteproyecto. Demostrar una visión general y crítica de los métodos proyectuales. Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural. Generar soluciones creativas a los problemas de forma función y tecnológicos dotándolas de la importancia que merece el concepto de "idea" en los proyectos planteados. Aplicar de forma correcta las metodologías creativas básicas en la resolución de proyectos. Generar una idea como elemento vertebrador del desarrollo de un proyecto. Demostrar el sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos. Representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño.	50%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Demostrar la capacidad de desarrollar un proyecto a nivel de anteproyecto. Demostrar una visión general y crítica de los métodos proyectuales. Analizar, sintetizar y organizar la información obtenida para el trabajo-proyecto planteado como respuesta a un problema de diseño. Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural. Generar soluciones creativas a los problemas de forma función y tecnológicos dotándolas de la importancia que merece el concepto de "idea" en los proyectos planteados. Aplicar de forma correcta las metodologías creativas básicas en la resolución de proyectos. Generar una idea	50%
---	-----

como elemento vertebrador del desarrollo de un proyecto. Demostrar capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos. Representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño. Realizar pequeñas maquetas de trabajo conceptuales de la idea del proyecto.	
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Demostrar la capacidad de desarrollar un proyecto a nivel de anteproyecto. Demostrar una visión general y crítica de los métodos proyectuales. Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural. Generar soluciones creativas a los problemas de forma función y tecnológicos dotándolas de la importancia que merece el concepto de "idea" en los proyectos planteados. Aplicar de forma correcta las metodologías creativas básicas en la resolución de proyectos. Generar una idea como elemento vertebrador del desarrollo de un proyecto. Demostrar el sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos. Representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño.	50%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA

Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En las tareas donde ello se indique. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

- Espacios de trabajo autónomo.
 - Impresora 3D.
 - Plotter.
 - Impresora de corte.
 - Bibliografía.
 - Pantalla/proyector.
 - Conexión internet.
-

→ Recursos de la/el estudiante

- Ordenador personal.
 - Herramientas y material de dibujo.
 - Herramientas y material para la realización de maquetas.
-

10. BIBLIOGRAFÍA

- Binggeli, C., & Ching, F. D. K. (2023). Diseño de interiores: Un manual. Barcelona: Gustavo Gili.
- Fuertes, P., & Monteys, X. (2015). Casa collage: Un ensayo sobre la arquitectura de la casa. Barcelona: Gustavo Gili.
- Monteys, X. (2015). La habitación: Más allá de la sala de estar. Barcelona: Gustavo Gili.
- Paricio, I., & Sust, X. (2004). La vivienda contemporánea: Programa y tecnología. Barcelona: ITEC.