

GUÍA DOCENTE MEDIOS INFORMÁTICOS: DISEÑO DE INTERIORES

Especialidad: INTERIORES

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 1º	Anual/semestral: anual
Tipo de asignatura: Obligatoria especialidad	Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores
Horas de docencia semanales: 4	Horas de trabajo totales: 224
ECTS: 8	
Departamento: Fundamentos Científicos	
Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024	

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

Esta asignatura tiene como objetivos generales la comprensión de los fundamentos teóricos del lenguaje digital y el reconocimiento del papel esencial que los medios digitales han desempeñado, tanto a nivel conceptual como práctico, en la evolución del diseño de interiores. Asimismo, se persigue el conocimiento y uso adecuado de las herramientas informáticas específicas del sector, incorporando de manera crítica y creativa las posibilidades que ofrece la inteligencia artificial en los procesos de ideación, desarrollo y comunicación de proyectos. La materia promueve, además, la integración de estos recursos en los flujos de trabajo habituales del alumnado, fomentando al mismo tiempo el espíritu colaborativo y la capacidad de autoaprendizaje en un contexto tecnológico en constante transformación.

3. COMPETENCIAS

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

→ Competencias generales

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación, CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color, CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio, CG10 Ser capaz de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial

→ 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, CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación, CT5 Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional, CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal, CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo, CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos, CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo, CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad, CT12

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, CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional, CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables, CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional, CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental, CT17 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 específicas

CEI9 Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector, CEI10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores, CEI11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo

→ 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

Tecnología digital aplicada al diseño de interiores. Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Introducción a la informática. Fundamentos de la imagen digital. Lenguaje y técnicas digitales, nivel iniciación: software de edición de la imagen 2D. Software de dibujo y modelado CAD. Software de representación digital 3D. Uso de recursos en línea. Innovaciones en el campo de la edición digital, software CAD y representación digital. Diseño digital asistido. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Trabajo presencial 144 horas	Temporalización de contenidos 224 horas	Trabajo autónomo 80 horas
106	LENGUAJE DIGITAL DEL DISEÑO: CAD 2D y 3D Introducción al lenguaje del diseño asistido por ordenador para la creación de modelos y representaciones técnicas digitales. Elaboración de planos 2D: Aprendizaje de herramientas digitales para el dibujo técnico, normalización y generación de documentación gráfica precisa. Lenguaje del diseño y creación de modelos 3D. Modelización 3D arquitectónica y de interior. Asistentes y agentes IA en el diseño CAD.	68
38	REPRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN Lenguaje y técnicas de edición y organización de información técnica y estética para la presentación profesional de proyectos arquitectónicos y de interior. Asistentes y agentes IA para la representación y comunicación.	12

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial		horas
Asistencia a clases teóricas lectivas		12
Asistencia a clases prácticas lectivas		100
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación		32
TOTAL		144

→ Actividades de trabajo autónomo		horas
Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos		70
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación		10
Talleres de especialización		-
TOTAL		80

6. METODOLOGÍA

El tipo de enseñanza que se propone es de carácter continuo, esto es, basada en un trabajo sostenido a lo largo del curso. La metodología a aplicar se basará principalmente en explicaciones acerca del lenguaje digital y el planteamiento y realización de Prácticas y Proyectos. Complementando lo anterior, se establecerán estrategias que fomenten la Participación Activa: actitud, autonomía y aprendizaje colaborativo.

1.- Información: Explicaciones conceptuales. Bibliografía. Recursos online. Asistentes IA.

Explicaciones: Introducciones descriptivas de conceptos, herramientas, estrategias y flujos de trabajo del lenguaje digital.

Bibliografía: Manuales y textos relacionados con la asignatura.

Recursos online: tutoriales, videotutoriales, foros, etc.

Asistentes/Agentes IA: utilización de asistentes y agentes IA para la resolución de problemas de diseño.

2.- Prácticas

Ejercicios prácticos sobre los que se fundamenta parte de la dinámica habitual de la clase y que tendrán como objetivo conocer las características de las aplicaciones y procesos a estudiar. Se realizarán y se evaluarán de manera individual pero, simultáneamente, se fomentará la colaboración entre los alumnos para su resolución.

3.- Proyectos

Consistirán, básicamente, en el desarrollo individual o grupal de un trabajo extenso que desarrolle y ponga en práctica los contenidos estudiados. Su objetivo esencial será promover la autonomía, la capacidad de investigación y estrategias de colaboración por parte del alumno.

4.- Participación Activa

Actitud: fomento del papel de la asignatura en el marco de los estudios de Diseño.

Autonomía: fomento de la capacidad del alumno de aprender de manera autónoma.

Aprendizaje Colaborativo: resolución de ciertas actividades a través del trabajo en grupo.

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**

Información y explicaciones conceptuales sobre el lenguaje digital. Realización de Prácticas, Proyectos y Pruebas Objetivas.

→ **Actividades de trabajo autónomo**

Investigación. Realización de Prácticas y Proyectos

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, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Instrumentos: Prácticas, Proyectos, Participación y Pruebas Objetivas.

Técnicas, según el caso:

Continua: la observación rigurosa y progresiva del trabajo en aula: Prácticas y Proyectos así como de la Participación Activa. El desarrollo tutelado por el profesor de los mismos promoverá la autonomía, la capacidad de investigación y estrategias de colaboración por parte del alumno. Para mantener al estudiante informado de sus progresos se establecerán mecanismos de información continua: tutoría presencial, aula virtual y correo electrónico.

Final: revisión de Proyectos o Pruebas Objetivas que se propongan como evaluación final.

Nota: la realización de la Prueba Objetiva podrá sustituirse por la entrega de un Proyecto Final (distinto del desarrollado en la Evaluación Continua). Para acogerse a ello, el alumno deberá ponerse en contacto con el profesor con la suficiente antelación, a fin de permitir el seguimiento del trabajo y la verificación de su autoría. Asimismo, será imprescindible respetar las fechas de entrega, tanto parciales como finales, que se le comuniquen. La realización y entrega de este Proyecto Final será equivalente a la realización de la Prueba Objetiva.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Comprender adecuadamente los conceptos fundamentales relacionados con el uso de los medios informáticos. Conocer los conceptos fundamentales del lenguaje digital. Utilizar adecuadamente el software de edición de imagen digital 2D: bitmap y vectorial. Saber resolver problemas de composición y creación gráfica utilizando estrategias edición vectorial y bitmap. Utilizar correctamente el software de CAD en el ámbito del diseño de interiores. Utilizar correctamente el software de representación digital en el ámbito del diseño de interiores. Saber generar representaciones 3D básicas: modelado, materiales, iluminación. Usar adecuadamente los recursos en línea. Conocer y saber usar los entornos de diseño asistido. Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Fechas de entrega: no se admitirá la entrega de Prácticas y Proyectos retrasados sin justificación acreditada.

Autoría: no se admitirán Prácticas y Proyectos que no sean autoría del alumno y presenten copia o asistencia no declarada de IA. Los trabajos presentados en las convocatorias de un curso no se evaluarán en las convocatorias de otro, debiendo realizarse los ejercicios planteados en el curso vigente.

De manera general, los Prácticas, Proyectos y Pruebas Objetivas, deberán tener una calificación mínima de 5,00 para poder mediar.

Nota: la realización de la Prueba Objetiva podrá sustituirse por la entrega de un Proyecto Final (distinto del desarrollado en la Evaluación Continua). Para acogerse a ello, el alumno deberá ponerse en contacto con el profesor con la suficiente antelación, a fin de permitir el seguimiento del trabajo y la verificación de su autoría. Asimismo, será imprescindible respetar las fechas de entrega, tanto parciales como finales, que se le comuniquen. La realización y entrega de este Proyecto Final será equivalente a la realización de la Prueba Objetiva.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comprender adecuadamente los conceptos fundamentales relacionados con el uso de los medios informáticos. Conocer los conceptos fundamentales del lenguaje digital. Utilizar adecuadamente el software de edición de imagen digital 2D: bitmap y vectorial. Saber resolver problemas de composición y creación gráfica utilizando estrategias edición vectorial y bitmap. Utilizar correctamente el software de CAD en el ámbito del diseño de interiores. Utilizar correctamente el software de representación digital en el ámbito del diseño de interiores. Saber generar representaciones 3D básicas: modelado, materiales, iluminación. Usar adecuadamente los recursos en línea. Conocer y saber usar los entornos de diseño asistido. Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	95%
--	-----

EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN	0%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Usar adecuadamente los recursos en línea. Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	5%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS	0%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comprender adecuadamente los conceptos fundamentales relacionados con el uso de los medios informáticos. Conocer los conceptos fundamentales del lenguaje digital. Utilizar adecuadamente el software de edición de imagen digital 2D: bitmap y vectorial. Saber resolver problemas de composición y creación gráfica utilizando estrategias edición vectorial y bitmap. Utilizar correctamente el software de CAD en el ámbito del diseño de interiores. Utilizar correctamente el software de representación digital en el ámbito del diseño de interiores. Saber generar representaciones 3D básicas: modelado, materiales, iluminación. Usar adecuadamente los recursos en línea. Conocer y saber usar los entornos de diseño asistido. Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	100%

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS	0%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comprender adecuadamente los conceptos fundamentales relacionados con el uso de los medios informáticos. Conocer los conceptos fundamentales del lenguaje digital. Utilizar adecuadamente el software de edición de imagen digital 2D: bitmap y vectorial. Saber resolver problemas de composición y creación gráfica utilizando estrategias edición vectorial y bitmap. Utilizar correctamente el software de CAD en el ámbito del diseño de interiores. Utilizar correctamente el software de representación digital en el ámbito del diseño de interiores. Saber generar representaciones 3D básicas: modelado, materiales, iluminación. Usar adecuadamente los recursos en línea. Conocer y saber usar los entornos de diseño asistido. Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	100%

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 todas las actividades evaluables en este curso. 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

PC por alumno. Pantalla mínima de 24". Acceso a licencias educativas de software proporcionadas por el centro. Acceso a Internet. Acceso a disco virtual en la nube. Acceso a asistentes/agentes IA múltiples proporcionado por el centro. Proyector de video HD. Acceso a PCs de render y cálculo de altas capacidades. Horario accesible dual matutino/vespertino a Talleres de Informática y sus recursos.

→ Recursos de la/el estudiante

PC doméstico alumno. Acceso a licencias educativas de software proporcionadas por el centro. Acceso a Internet. Acceso a asistentes/agentes IA múltiples proporcionado por el centro. Acceso a tutorías online individuales lectivas tuteladas por profesor de informática según el principio de DUA supervisado.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Amodei, D. (2024). Machines of loving grace: How AI could transform the world for the better. Anthropic. <https://www.anthropic.com/news/machines-of-loving-grace>
- Carpo, M. (2017). The second digital turn: Design beyond intelligence. MIT Press.
- Harari, Y. N. (2025). Nexus: Una breve historia de las redes de información desde la Edad de Piedra hasta la IA. Debate.
- Heidegger, M. (1994). La pregunta por la técnica. En Conferencias y artículos (E. Barjau, Trad.; pp. 9-37). Ediciones del Serbal. (Obra original publicada en 1953).
- Kurzweil, R. (2012). La singularidad está cerca: Cuando los humanos trascendemos la biología (J. G. López Guix, Trad.). Lola Books. (Obra original publicada en 2005).
- Leach, N. (2025). Architecture in the age of artificial intelligence: An introduction to AI for architects (2ª ed.). Bloomsbury Visual Arts.
- Marx, K. (2007). Fragmento sobre las máquinas. En Elementos fundamentales para la crítica de la economía política (Grundrisse) 1857-1858 (P. Scaron, Trad.; Vol. 2, pp. 216-230). Siglo XXI Editores. (Obra original escrita en 1857-1858 y publicada por primera vez en 1939).
- Sourek, M. (2025). Artificial intelligence in architecture and the built environment: The revolution yet to come. Birkhäuser.

- Tegmark, M. (2018). Vida 3.0: Qué significa ser humano en la era de la inteligencia artificial (A. Santos Mosquera, Trad.). Taurus. (Obra original publicada en 2017).

RECURSOS DIGITALES

Chatbots de propósito General

- Anthropic. (2026). Claude (Versión 3.5/4) [Modelo de lenguaje de gran tamaño]. <https://claude.ai>
- Google. (2026). Gemini (Versión 1.5/2) [Modelo de lenguaje multimodal]. <https://gemini.google.com>
- OpenAI. (2026). ChatGPT (Versión GPT-4o/5) [Modelo de lenguaje de gran tamaño]. <https://chatgpt.com>

Generadores de imagen.

- Black Forest Labs. (2026). FLUX.2 [klein/pro] [Modelo de rectificación de flujo para imágenes de alta fidelidad]. <https://bfl.ai>
- Google. (2026). Nano Banana 2 (Gemini 3 Pro Image) [Modelo de generación y edición de imágenes]. <https://deepmind.google/technologies/imagen>
- Midjourney, Inc. (2026). Midjourney (Versión 8 Alpha) [Modelo de difusión generativa basado en estética artística]. <https://www.midjourney.com>

Generadores de Video.

- Google. (2026). Veo (Versión 3.1) [Modelo de generación de video cinematográfico en 4K]. <https://deepmind.google/technologies/veo>
- OpenAI. (2026). Sora (Versión 2) [Modelo de generación de video con comprensión de la física del mundo real]. <https://openai.com/sora>
- Runway AI, Inc. (2026). Gen-4.5 [Herramientas de edición y generación de video para cine y postproducción]. <https://runwayml.com>