

GUÍA DOCENTE PROYECTOS AVANZADOS DE DISEÑO DE INTERIORES II

Especialidad: INTERIORES

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º

Anual/semestral: 2do semestre

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

Horas de docencia semanales: 5

Horas de trabajo totales: 168

ECTS: 6

Departamento: Proyectos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

Esta asignatura pretende formar al estudiante en la consecución de un método de trabajo racional y útil para su posterior actividad profesional, expresando su visión personal del diseño. Lxs estudiantes tendrán que resolver propuestas de proyectos reales de interiorismo desarrollándolos a nivel de proyecto de ejecución, prestando especial atención al concepto, la idea, al grado de comunicación, a las técnicas constructivas y la materialidad. Los enunciados y ejercicios planteados se entenderán como el guion de un trabajo de investigación que hace de la metodología proyectual parte del propio diseño, en un proceso interactivo que abarca desde la elaboración del programa y la preparación de las herramientas necesarias hasta la elección de los sistemas de representación más pertinentes. En este sentido, cada proyecto deberá proponer sus propios sistemas de generación, evaluación y comparación en función de los parámetros con que se trabaje.

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, CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

→ 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, CT6 Realizar autocritica 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, CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad, CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional, 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

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, CEI4 Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos, CEI5 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto, CEI6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

→ 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. 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. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.

Trabajo presencial 90 horas	Temporalización de contenidos 168 horas	Trabajo autónomo 78 horas
15	1. Arquitectura diagramática: diagramas como compresiones de información. - Diagramas de flujos, de progresión, de distribución, de despiece, de diagnóstico o ideogramas...	8
15	2. Análisis de espacios de ocio. - Función. - Esquema de zonificación. - Objetivos, intenciones. - Análisis de referencias."	8
50	3. PROYECTOS DE OCIO Y RESTAURACIÓN - Definición y realización de proyectos de interiores, aplicando una metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación. - Aplicación de estrategia y criterios de decisión e innovación. - 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 - Realización de proyectos de ejecución en los distintos campos de la especialidad. - Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados	55

	- Aplicación de las técnicas de representación para la comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión conceptual como a su eficacia comunicativa. - Desarrollo de proyectos de ejecución a nivel conceptual, funcional, técnico y de resolución de las técnicas constructivas propuestas. - Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. - Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.	
10	4. Desarrollo de proyectos multidisciplinares: coordinación de técnicos y trabajos en fase de proyecto. Coordinación de trabajos en fase de ejecución.	7

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial		horas
Asistencia a clases teóricas lectivas		15
Asistencia a clases prácticas lectivas		50
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación		25
TOTAL		90
→ Actividades de trabajo autónomo		horas
Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos		58
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación		5
Talleres de especialización	2 (taller de fotografía), 8 (taller de maquetismo y modelismo), 6 (taller de medios informáticos y tecnológicos)	
TOTAL		78

6. METODOLOGÍA

Las metodologías de trabajo se agrupan en dos grandes categorías:

Actividades de carácter presencial.

Actividades de trabajo autónomo.

El método de abordar el desarrollo de contenidos debe estar incluido dentro del proceso de interactividad profesor-alumno, interviniendo el profesor 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 alumno 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: 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. Seguirán las fases que a continuación se detallan:

Explicación de la posición de la unidad didáctica en el contexto general de la asignatura.

Esquematización general del tema.

Elaboración de un protocolo proyectual.

Desarrollo por fases.

Valoración de resultados.

Aportaciones que potencien o minimicen determinados factores. Resolución de fallos procedimentales, dudas, etc...

Además, se fomentará la coordinación horizontal e interdisciplinar respecto a las otras especialidades que se imparten en la escuela. El trabajo común (exposiciones, charlas, publicaciones, etc) con alumnos y profesorado de otros grupos aumentará el análisis crítico de todas las actividades, proyectos e investigaciones generadas en el aula, así como la optimización de recursos didácticos, charlas realizadas por profesionales de reconocido prestigio, talleres compartidos, etc. El profesor podrá contar en el aula, como apoyo a la docencia, con la colaboración de profesionales del ámbito del diseño. También podrá plantear actividades vinculadas a propuestas de diferentes organismos o entidades empresariales, artísticas, docentes y culturales de la Región de Murcia, así como al trabajo de estudios profesionales, asociaciones o colectivos vinculados a los ámbitos del diseño y de la creación.

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/los 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

Analizar correctamente el contingente de datos funcionales y de contexto que forman parte de la problemática de partida de un proyecto, para una consecución contextualizada. Conocer las tendencias de diseño contemporáneas, así como las principales líneas de investigación del trabajo de profesionales contemporáneos destacados en el panorama internacional. Demostrar capacidad de investigación y de utilización de los lenguajes plásticos y el desarrollo de los valores simbólicos. Concebir, planificar y desarrollar correctamente proyectos complejos de ejecución de diseño de interiores, atendiendo al grado de observación y cumplimiento de los requisitos y condicionantes técnico-tecnológicos, funcionales, estéticos, comunicativos, normativos y de sostenibilidad, la realización de maquetas y el correcto análisis, evaluación y verificación de la viabilidad productiva de los mismos, así como la innovación formal producida desde criterios de demanda social, cultural y de mercado. Demostrar altas capacidades comunicativas, de lenguaje y de transmisión gráfica y verbal del contenido de los proyectos, tanto mediante sistemas de comunicación tradicionales (bidimensionales y tridimensionales), como en la incorporación de sistemas audiovisuales, así como de manera verbal. Adquirir el conocimiento, la correcta utilización y la investigación de los lenguajes plásticos y el desarrollo de los valores simbólicos. Trabajar de forma adecuada en equipos de carácter interdisciplinar, para el autoaprendizaje y para la transferencia de los conocimientos.

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 Analizar correctamente el contingente de datos funcionales y de contexto que forman parte de la problemática de partida de un proyecto, para una consecución contextualizada. Conocer las tendencias de diseño contemporáneas, así como las principales líneas de investigación del trabajo de profesionales contemporáneos destacados en el panorama internacional. Demostrar capacidad de investigación y de utilización de los lenguajes plásticos y el desarrollo de los valores simbólicos. Concebir, planificar y desarrollar correctamente proyectos complejos de ejecución de diseño de interiores, atendiendo al grado de observación y cumplimiento de los requisitos y condicionantes técnico-tecnológicos, funcionales, estéticos, comunicativos, normativos y de sostenibilidad, la realización de maquetas y el correcto análisis, evaluación y verificación de la viabilidad productiva de los mismos, así como la innovación formal producida desde criterios de demanda social, cultural y de mercado. Demostrar altas capacidades comunicativas, de lenguaje y de transmisión gráfica y verbal del contenido de los proyectos, tanto mediante sistemas de comunicación tradicionales (bidimensionales y tridimensionales), como en la incorporación de sistemas audiovisuales, así como de manera verbal. Adquirir el conocimiento, la correcta utilización y la investigación de los lenguajes plásticos y el desarrollo de los valores simbólicos. Trabajar de forma adecuada en equipos de carácter interdisciplinar, para el autoaprendizaje y para la transferencia de los conocimientos.	95%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN	0%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Demostrar altas capacidades comunicativas, de lenguaje y de transmisión gráfica y verbal del contenido de los proyectos, tanto mediante sistemas de comunicación tradicionales (bidimensionales y tridimensionales), como en la incorporación de sistemas audiovisuales, así como de manera verbal.	5%

→ **Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Analizar correctamente el contingente de datos funcionales y de contexto que forman parte de la problemática de partida de un proyecto, para una consecución contextualizada. Conocer las tendencias de diseño contemporáneas, así como las principales líneas de investigación del trabajo de profesionales contemporáneos destacados en el panorama internacional. Demostrar capacidad de investigación y de utilización de los lenguajes plásticos y el desarrollo de los valores simbólicos. Concebir, planificar y desarrollar correctamente proyectos complejos de ejecución de diseño de interiores, atendiendo al grado de observación y cumplimiento de los requisitos y condicionantes técnico-tecnológicos, funcionales, estéticos, comunicativos, normativos y de sostenibilidad, la realización de maquetas y el correcto análisis, evaluación y verificación de la viabilidad productiva de los mismos, así como la innovación formal producida desde criterios de demanda social, cultural y de mercado. Demostrar altas capacidades comunicativas, de lenguaje y de transmisión gráfica y verbal del contenido de los proyectos, tanto mediante sistemas de comunicación tradicionales (bidimensionales y tridimensionales), como en la incorporación de sistemas audiovisuales, así como de manera verbal. Adquirir el conocimiento, la correcta utilización y la investigación de los lenguajes plásticos y el desarrollo de los valores simbólicos. Trabajar de forma adecuada en equipos de carácter interdisciplinar, para el autoaprendizaje y para la transferencia de los conocimientos.	50%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Analizar correctamente el contingente de datos funcionales y de contexto que forman parte de la problemática de partida de un proyecto, para una consecución contextualizada. Concebir, planificar y desarrollar correctamente proyectos complejos de ejecución de diseño de interiores, atendiendo al grado de observación y cumplimiento de los requisitos y condicionantes técnico-tecnológicos, funcionales, estéticos, comunicativos, normativos y de sostenibilidad, la realización de maquetas y el correcto análisis, evaluación y verificación de la viabilidad productiva de los mismos, así como la innovación formal producida desde criterios de demanda social, cultural y de mercado. Demostrar altas capacidades comunicativas, de lenguaje y de transmisión gráfica y verbal del contenido de los proyectos, tanto mediante sistemas de comunicación tradicionales (bidimensionales y tridimensionales), como en la incorporación de sistemas audiovisuales, así como de manera verbal.	50%

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Analizar correctamente el contingente de datos funcionales y de contexto que forman parte de la problemática de partida de un proyecto, para una consecución contextualizada. Conocer las tendencias de diseño contemporáneas, así como las principales líneas de investigación del trabajo de profesionales contemporáneos destacados en el panorama internacional. Demostrar capacidad de investigación y de utilización de los lenguajes plásticos y el desarrollo de los valores simbólicos. Concebir, planificar y desarrollar correctamente proyectos complejos de ejecución de diseño de interiores, atendiendo al grado de observación y cumplimiento de los requisitos y condicionantes técnico-tecnológicos, funcionales, estéticos, comunicativos, normativos y de sostenibilidad, la realización de maquetas y el correcto análisis, evaluación y verificación de la viabilidad productiva de los mismos, así como la innovación formal producida desde criterios de demanda social, cultural y de mercado. Demostrar altas capacidades comunicativas, de lenguaje y de transmisión gráfica y verbal del contenido de los proyectos, tanto mediante sistemas de comunicación tradicionales (bidimensionales y tridimensionales), como en la incorporación de sistemas audiovisuales, así como de manera verbal. Adquirir el conocimiento, la correcta utilización y la investigación de los lenguajes plásticos y el desarrollo de los valores simbólicos. Trabajar de forma adecuada en equipos de carácter interdisciplinar, para el autoaprendizaje y para la transferencia de los conocimientos.	50%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Analizar correctamente el contingente de datos funcionales y de contexto que forman parte de la problemática de partida de un proyecto, para una consecución contextualizada. Concebir, planificar y desarrollar correctamente proyectos complejos de ejecución de diseño de interiores, atendiendo al grado de observación y cumplimiento de los requisitos y condicionantes técnico-tecnológicos, funcionales, estéticos, comunicativos, normativos y de sostenibilidad, la realización de maquetas y el correcto análisis, evaluación y verificación de la viabilidad productiva de los mismos, así como la innovación formal producida desde criterios de demanda social, cultural y de mercado. Demostrar altas capacidades comunicativas, de lenguaje y de transmisión gráfica y verbal del contenido de los proyectos, tanto mediante sistemas	50%

de comunicación tradicionales (bidimensionales y tridimensionales), como en la incorporación de sistemas audiovisuales, así como de manera verbal.

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

- Plunket, D. y Reid, O.(2013) El detalle en el diseño contemporáneo de bares y restaurantes. Barcelona: Blume,.
- Santos, D. (2010) Bares y restaurantes. Barcelona: Loft Publications.
- VV.AA. (2014) Elements of Architecture. Venecia: Marsilio.
- Zumthor, P. (2010) Atmósferas. Barcelona: Gustavo Gili.