

TÉCNICO

TÉCNICO EXPERTO EN INTERIORISMO Y DECORACIÓN
DE INTERIORES

esneca
BUSINESS SCHOOL

T024

- DIPLOMA AUTENTIFICADO POR NOTARIO EUROPEO -



DESTINATARIOS

Este curso está dirigido a empresarios, directivos, emprendedores, trabajadores y cualquier persona que pretenda adquirir los conocimientos directivos y técnicos necesarios para el la decoración de interiores.

Permite conocer y sentar las bases de técnico experto en interiorismo y diseño, los principios básicos del interiorismo y la decoración de interiores, la ubicación de los elementos en el espacio, materiales empleados en decoración, así como el desarrollo del proyecto y su posterior ejecución y análisis. Además, al final de cada unidad didáctica el alumno encontrará ejercicios de autoevaluación para poder evaluar el nivel y los conocimientos adquiridos en cada apartado.

En ambas modalidades el alumno recibirá acceso a un curso inicial donde encontrará información sobre la metodología de aprendizaje, la titulación que recibirá, el funcionamiento del Campus Virtual, qué hacer una vez el alumno haya finalizado e información sobre Grupo Esneca Formación. Además, el alumno dispondrá de un servicio de **clases en directo**.

FICHA TÉCNICA

CARGA HORARIA
300H 

MODALIDAD
MIXTA, ONLINE 
*Ambas modalidades incluyen
módulos con clases en directo.

CURSO INICIAL
ONLINE 

TUTORÍAS
PERSONALIZADAS 

IDIOMA
ESPAÑOL 

DURACIÓN
HASTA UN AÑO 
*Prorrogable

IMPORTE

VALOR ORIGINAL: ~~1580 €~~
VALOR ACTUAL: 395 €

CERTIFICACIÓN OBTENIDA

Una vez finalizados los estudios y superadas las pruebas de evaluación, el alumno recibirá un diploma que certifica el **“TÉCNICO EXPERTO EN INTERIORISMO Y DECORACIÓN DE INTERIORES (INCLUYE AUTOCAD Y 3DS MAX)”**, de ESNECA BUSINESS SCHOOL, avalada por nuestra condición de socios de la CECAP y AEEN, máximas instituciones españolas en formación y de calidad.

Los diplomas, además, llevan el sello de Notario Europeo, que da fe de la validez, contenidos y autenticidad del título a nivel nacional e internacional.

** Opción de acceso a la prueba gratuita de los programas 3DS MAX y AUTOCAD.*

CONTENIDO FORMATIVO

PARTE 1

INTERIORISMO Y DECORACIÓN DE INTERIORES

INTRODUCCIÓN

MÓDULO 1. PRINCIPIOS BÁSICOS DEL INTERIORISMO Y DE LA DECORACIÓN DE INTERIORES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ORIGEN Y EVOLUCIÓN

1. Conceptualización
 - Diferencia entre interiorismo y decoración de interiores
2. Historia del interiorismo y de la decoración
 - Mundo clásico: Grecia y Roma
 - Bizancio y Edad Media
 - Renacimiento
 - Barroco
 - Rococó, palladiano y neoclásico
 - Arts and Crafts, Art Nouveau y Beaux Arts
 - Siglo XX
 - Actualidad

Resumen

Espacio didáctico

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PERFIL DEL INTERIORISTA Y DEL DECORADOR DE INTERIORES

1. Conceptos y definiciones
2. Habilidades y competencias
 - Identidad e imagen corporativa
 - Directorio
 - Portafolio
 - CV y carta de presentación
3. Otros perfiles profesionales
4. Legislación
 - Colegios profesionales

Resumen

Espacio didáctico

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ELEMENTOS FUNDAMENTALES Y COMPLEMENTARIOS EN LA CONSTRUCCIÓN

1. Elementos fundamentales
 - Estructuras entramadas
 - Estructuras de carga
 - Escaleras
 - Suelos
 - Paredes

2. Elementos complementarios

- Puertas y ventanas
- Instalaciones
 - Suministro de agua
 - Suministro de electricidad
 - Suministro de gas
 - Calefacción, ventilación y aire acondicionado

Resumen

Espacio didáctico

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ILUMINACIÓN

1. ¿Qué es la luz?
 - Propiedades
2. Tipos de iluminación
 - Iluminación según la fuente
 - Iluminación según la función
 - Iluminación según la distribución del flujo luminoso
3. Control de la iluminación

Resumen

Espacio didáctico

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PRINCIPIOS DE DISEÑO

1. Dimensiones humanas
 - Antropometría
 - Proxémica
 - Ergonomía
2. Escala y sistemas de proporción
 - Proporción áurea
 - Sistema Ken
 - Sistema de tamaños prefabricados
 - Números de Fibonacci
 - Le Modulor

Resumen

Espacio didáctico

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COMPRENSIÓN DE LOS ESPACIOS

1. Mediciones
2. Boceto
3. Dibujo técnico
 - Plano
 - Escala
 - Planta
 - Sección y alzado
 - Dibujo axonométrico y en perspectiva
 - Maqueta
 - Diseño asistido por ordenador

Resumen

Espacio didáctico

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS

1. Estrategias de organización
 - Estrategia lineal
 - Estrategia cuadriculada
 - Estrategia radial
 - Estrategia centralizada
 - Estrategia agrupada
2. Estrategias de circulación
3. Acercamiento, entrada y ruta
4. Principios de orden y composición
 - Eje, simetría y asimetría
 - Equilibrio y contraste
 - Ritmo y repetición
 - Foco o punto focal
5. Estancias
 - Cocina
 - Distribución por zonas
 - Comedor y sala de estar
 - Criterios dimensionales en un comedor
 - Distribución de una sala de estar
 - Dormitorio
 - Cuarto de baño
 - Oficina
 - Restaurante

Resumen

Espacio didáctico

UNIDAD DIDÁCTICA 8. MATERIALES

1. Materiales de construcción
2. Durabilidad de los materiales
3. Propiedades de los materiales
 - Propiedades físicas
 - Propiedades mecánicas
4. Resistencia de los materiales

5. Tipología y selección de los materiales

- Madera
 - Tipos
 - Aplicaciones
- Piedra
 - Tipos
 - Aplicaciones
- Ladrillos y baldosas
 - Tipos
 - Aplicaciones
- Hormigón y yeso
 - Tipos
 - Aplicaciones
- Metal
 - Tipos
 - Aplicaciones
- Vidrio
 - Tipos
 - Aplicaciones
- Textiles
 - Tipos
 - Aplicaciones
- Papel
 - Tipos
 - Aplicaciones
- Pintura
 - Tipos
 - Aplicaciones

6. Diseño verde

Resumen

Espacio didáctico

SOLUCIONARIO

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESQUEMA DECORATIVO

1. ¿Qué es un esquema decorativo?
2. Color
 - Clasificación de los colores
 - Colores fríos, calientes y templados
 - Colores aditivos y sustractivos
 - Colores primarios, secundarios y terciarios
 - Propiedades del color
 - Matiz
 - Valor o luminosidad
 - Saturación
 - Percepción y efectos del color
 - Psicología del color
 - Esquema cromático
3. Textura
 - Estampado
4. Forma

Resumen

Espacio didáctico

UNIDAD DIDÁCTICA 10. MOBILIARIO

1. Distribución de los muebles
2. Tipos de muebles
 - Muebles tapizados
 - Muebles sin tapizar
 - Muebles de época
3. Reciclaje y restauración de muebles

Resumen

Espacio didáctico

UNIDAD DIDÁCTICA 11. TOQUES FINALES

1. Ambiente agradable
 - Atención a los detalles
 - Sencillez o acumulación
2. Adornos y complementos
 - Plantas
 - Láminas, cuadros y fotografías
 - Espejos
 - Platos
 - Alfombras, cortinas, ropa de hogar y cojines
 - Velas
 - Otros

Resumen

Espacio didáctico

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ESTILOS DECORATIVOS

1. Estilo rústico
2. Estilo nórdico
3. Estilo minimalista
4. Estilo industrial
5. Mezcla de estilos

Resumen

Espacio didáctico

MÓDULO 2. FASE I: DESARROLLO DEL PROYECTO

UNIDAD DIDÁCTICA 13. ANTEPROYECTO

1. Metodología proyectual
2. Perfil del cliente y detección de sus necesidades
3. Análisis
4. Desarrollo del concepto
5. Propuesta del diseño
6. Presupuesto
 - Facturación de los servicios de interiorismo y decoración de interiores
7. Memoria

Resumen

Espacio didáctico

MÓDULO 3. FASE II: PRESENTACIÓN Y EJECUCIÓN DEL PROYECTO

UNIDAD DIDÁCTICA 14. PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN DEL PROYECTO

1. Presentación al cliente
 - Consejos para la presentación oral
 - Paneles de presentación
 - Maquetas y dibujos de presentación
2. Aprobación del proyecto
 - Contrato

Resumen

Espacio didáctico

UNIDAD DIDÁCTICA 15. EJECUCIÓN DEL PROYECTO

1. Planificación de tareas
2. Dibujos de obra
3. Papel del interiorista o del decorador de interiores

Resumen

Espacio didáctico

MÓDULO 4. FASE III: ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO

UNIDAD DIDÁCTICA 16. EVALUACIÓN DEL PROYECTO

1. Balance presupuestario
2. Archivado
3. Análisis de actuación

Resumen

Espacio didáctico

SOLUCIONARIO

BIBLIOGRAFÍA

PARTE 2

AUTOCAD

MÓDULO 1. FUNDAMENTOS DE AUTOCAD

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN Y REQUISITOS DEL SISTEMA

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTERFAZ DE BIENVENIDA

1. Acciones principales
2. Espacio 'Aprendizaje'

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTERFAZ DE ESPACIO DE TRABAJO

1. Componentes del espacio de trabajo
 - Espacio 'Modelo'
 - Espacio 'Papel'
2. Barra de herramientas
 - Cintas de opciones
 - Visualización personalizada de herramientas
3. Herramientas de navegación
 - ViewCube
 - Herramientas rápidas de navegación
4. Sistema de coordenadas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ATAJOS DE TECLADO

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 2. PROCEDIMIENTOS BÁSICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CREACIÓN DE UN DIBUJO

1. Creación libre
2. Plantillas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONFIGURACIÓN DE UN DIBUJO INICIAL

1. Unidades de dibujo
2. Capas
3. Estilos de dibujo, línea y grosor
 - Estilos de dibujo
 - Estilos de línea y grosor

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GUARDADO DE UN ARCHIVO Y VERSIÓN

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 3. CAPAS Y ESTILOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CAPAS

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROPIEDADES DE CAPA

1. Definición de propiedades de capa
2. Ventana de 'Administrador de propiedades de capas'
 - Apartado 'Filtro'
 - Apartados 'Estado' y 'Nombre'
 - Apartado 'Propiedades'
3. Creación de capas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE CAPAS

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HERRAMIENTAS DE VISUALIZACIÓN DE CAPAS

1. Filtrado de capas
2. Agrupación de capas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CREACIÓN Y APLICACIÓN DE ESTILOS

1. Opción 'Sombreado'
2. Opción 'Degradado'
3. Opción 'Contorno'

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 4. MATERIALES, TEXTURAS Y LUCES

UNIDAD DIDÁCTICA 1.MATERIALES

1. Usos
2. Tipos

UNIDAD DIDÁCTICA 2.TEXTURAS

UNIDAD DIDÁCTICA 3.LUCES

1. Usos
2. Tipos

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 5. MODELADO 2D I

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ESTRUCTURA DE TRABAJO

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

1. Selección de objetos
2. Herramientas 'Dibujo'
 - Elementos lineales
 - Elementos curvos
 - Elementos poligonales
 - Herramientas auxiliares

3. Herramientas 'Modificar'
 - Herramientas de movimiento
 - Herramientas básicas
 - Herramientas para modificar dimensiones
 - Herramientas de unión y separación
 - Herramientas auxiliares
4. Herramientas 'Anotación'

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PALETA DE PROPIEDADES

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 6. MODELADO 2D II

UNIDAD DIDÁCTICA 1. HERRAMIENTAS AVANZADAS

1. Herramienta 'Selección rápida'
2. Herramienta 'Matriz'
 - Herramienta 'Matriz regular'
 - Herramienta 'Matriz de camino'
 - Herramienta 'Matriz polar'

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONJUNTOS DE OBJETOS

1. Herramienta 'Grupo'
2. Herramienta 'Bloque'
 - Creación de un 'Bloque'
 - Edición de un 'Bloque'
 - Importación de un 'Bloque'

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PARAMETRIZACIÓN DE OBJETOS

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 7. 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ESTRUCTURA DE TRABAJO

1. Herramientas 3D
2. Vista del espacio de trabajo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN DE OBJETOS 3D

1. Modelado 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EDICIÓN DE OBJETOS 3D

1. Sección 'Malla'
2. Sección 'Editar sólidos'

UNIDAD DIDÁCTICA 4. RENDERIZADO DE IMÁGENES Y ANIMACIONES

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 8. COTAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANOTACIONES

1. Tipologías de anotaciones
2. Normas básicas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN DE UN ESTILO DE COTA

1. Ventana de 'Administrador de estilo de cotas'
2. Ventana de configuración 'Crear estilo de cota'

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COTAS DINÁMICAS

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 9. FORMATOS DE ARCHIVO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. COMPATIBILIDAD ENTRE ARCHIVOS

1. Archivos referenciados
 - Crear un archivo referenciado
 - Visualizar un archivo referenciado

UNIDAD DIDÁCTICA 2. REFERENCIAS EXTERNAS

1. Opciones de inserción

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROGRAMAS COMPATIBLES

1. Formato IFC
2. Importar y exportar archivos IFC

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 10. NORMALIZACIÓN DE PROYECTOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INFORMACIÓN GENERAL

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TERMINOLOGÍA Y NORMAS

UNIDAD DIDÁCTICA 3. HERRAMIENTAS NORMALIZADAS

1. Administración de información
2. Sección 'Normas de CAD'

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 11. ESPACIO 'PAPEL'

UNIDAD DIDÁCTICA 1. MAQUETACIÓN

1. Configurar espacio 'Papel'
 - Ventana de 'Configurador de página'
2. Tipos de maquetación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

1. Ventanas de visualización
2. Escala de dibujo
3. Cajetín parametrizado

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 12. EXPORTACIÓN E IMPRESIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EXPORTACIÓN DE ARCHIVOS

UNIDAD DIDÁCTICA 2. IMPRESIÓN DE ARCHIVOS

1. Plano simple
2. Herramienta 'Trazado de lotes'

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

SOLUCIONARIO

PARTE 3

3DS MAX

INTRODUCCIÓN

MÓDULO 1. FUNDAMENTOS DE 3DS MAX

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN Y REQUISITOS DEL SISTEMA

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTERFAZ DE BIENVENIDA

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTERFAZ DE ESPACIO DE TRABAJO

1. Tipos de espacios de trabajo
2. Cuadro de diálogo 'Customize User Interface'
3. Barra de herramientas principal
4. Panel de comandos
 - Pila de modificadores
5. *Time slider* y *track bar*

UNIDAD DIDÁCTICA 5. VIEWPORTS

1. Herramientas de control y navegación
2. Menú 'Quad'
 - Panel de configuración 'Quad'
 - Cuadrantes
3. Controles de navegación 'ViewCube'
 - Panel de 'ViewCube'
 - Herramientas 'ViewCube'
4. Controles de navegación 'SteeringWheels'
 - Panel de 'SteeringWheels'
 - Herramientas 'SteeringWheels'

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ATAJOS DE TECLADO

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 2. CONFIGURACIÓN DE UN PROYECTO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CREACIÓN Y GUARDADO

1. Creación de un proyecto
 - Gestión de archivos de autoguardado
2. Configuración de las unidades del programa
 - Cuadros de diálogo 'Units Setup' y 'System Unit Setup'
3. Plantillas
 - Operaciones básicas
4. Guardado de un proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FORMAS BÁSICAS O PRIMITIVES

1. Formas 'Standard Primitives'
2. Formas 'Extended Primitives'

3. Primeros modificadores
 - Modificador 'Edit Poly'

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MATERIALES Y TEXTURAS

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LUCES Y CÁMARAS

1. Set lumínico básico

UNIDAD DIDÁCTICA 5. RENDER

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 3. MODIFICACIÓN DE OBJETOS I

UNIDAD DIDÁCTICA 1. SELECCIONAR OBJETOS

1. Selección múltiple
2. Cuadro de diálogo 'Select From Scene' y panel de 'Scene Explorer'
3. Filtros de selección

UNIDAD DIDÁCTICA 2. OCULTAR O MOSTRAR OBJETOS

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MOVER, ROTAR Y ESCALAR OBJETOS

1. *Gizmos*
2. Control 'Transform Managers'
 - Lista 'Reference Coordinate System drop-down'
 - Control 'Transform Center Flyout'
 - Opción 'Axis Constraint'

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRANSFORMAR OBJETOS

1. Herramienta 'Transform Tollbox'
2. Herramienta 'Mirror'
 - Modificador 'Mirror'
3. Herramienta 'Array'
 - Cuadro de diálogo 'Array'
 - Creación de matrices
4. Herramienta 'Spacing Tool'
5. Herramienta 'Clone and Align'

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ALINEAR OBJETOS

1. Herramienta 'Quick Align'
2. Herramienta 'Normal Align'
3. Herramienta 'Place Highlight'
4. Herramienta 'Align Camera'
5. Herramienta 'Align to View'

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CLONAR OBJETOS

1. Consideraciones generales

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 4. MODIFICACIÓN DE OBJETOS II

UNIDAD DIDÁCTICA 1. GRUPOS

1. Características generales
2. Transformar y modificar grupos
3. Desagrupar, extraer, abrir y cerrar grupos
4. Combinar objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CAPAS

1. Cuadro de diálogo 'Layer Explorer'
 - Crear una capa
 - Mover objetos entre capas
 - Ocultar y mostrar capas
 - Congelar capas
2. Cuadro de diálogo 'Layer Properties'
 - Pestaña de 'General'
 - Pestaña de 'Advanced Lighting'

UNIDAD DIDÁCTICA 3. OBJETOS AYUDANTES

1. Opción 'Standard'
 - Herramienta 'Container'
2. Opción 'Atmospheric Apparatus'
3. Opción 'Camera Match'
4. Opción 'Assembly Head'
5. Opción 'Manipulators'
6. Opción 'Particle Flow'
7. Opción 'MassFX'
8. Opción 'CAT'
9. Opción 'VRML97'

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 5. CREACIÓN DE OBJETOS 2D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FORMAS SPLINE

1. Creación de formas 2D
 - Herramienta 'Line'
 - Modificador 'Edit Spline'
2. Renderización de *splines*

UNIDAD DIDÁCTICA 2. SPLINE TEXTUAL

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODIFICADORES DE SPLINES

1. Modificador 'Lathe'
2. Modificador 'Extrude'
3. Modificador 'Surface'

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OPERACION BOOLEANA CON SPLINES

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 6. CREACIÓN DE OBJETOS 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TRANSFORMACIÓN DE PRIMITIVAS EN OBJETOS EDITABLES

UNIDAD DIDÁCTICA 2. NIVELES DE EDICIÓN

1. Opción 'Vertex'
2. Opción 'Edge'
3. Opción 'Border'
4. Opción 'Polygon' y 'Element'
 - Controles 'Smoothing Groups'
5. Opción 'Smart Extrude'
6. Material ID

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONTROL 'SOFT SELECTION'

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MODIFICADORES

1. Aplicación de modificadores
 - Modificadores 'Object- Space'
 - Modificadores 'World Space'

UNIDAD DIDÁCTICA 5. OBJETOS AEC

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EJEMPLO DE CREACIÓN

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 7. MATERIALES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LOS MATERIALES

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTERFAZ 'SLATE MATERIAL EDITOR'

1. Nodos de material
 - Sección 'Sample Slots'
 - Conexión de nodos
 - Menú contextual
2. Ventana de 'Preview'
3. Barra de herramientas
4. Panel de 'Material/Map Browser'
 - Grupos dentro del navegador

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN Y APLICACIÓN DE MATERIALES

1. Mapa de bits
2. Coordenadas de mapeo
3. Mapa de relieve
4. Identificación de *shaders*

UNIDAD DIDÁCTICA 4. BIBLIOTECAS DE MATERIALES

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MATERIALES ESTÁNDAR

1. Componentes de color

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MATERIALES DE AUTODESK

1. Otros materiales
2. Materiales PBR

UNIDAD DIDÁCTICA 7. MATERIALES 'SUBSTANCE'

1. Parámetros 'Substance'

UNIDAD DIDÁCTICA 8. MATERIALES 'INK'N PAINT'

1. Sección 'Basic Material Extensions'
2. Sección 'Paint Controls'
3. Sección 'Ink Controls'

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MODIFICADOR 'VERTEXPAINT'

1. Mapa de canales y vértices
2. Sistema de capas de pintura
3. Panel de 'VertexPaint'
 - 'Selection'
 - 'Poly Tools'
 - 'Channel'
 - 'Assign Vertex Colors'

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 8. LUCES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS LUCES

1. Luz 'Standard'
 - Luz 'Target Spotlight'
 - Luz 'Target Direct'
 - Luz 'Free Spot' y 'Free Direct'
 - Luz 'Omni'
 - Luz 'Skylight'
2. Luz 'Photometric'
 - Formas de distribución
 - Formas de luz para crear sombras
 - Iluminación de una escena antigua
3. Luz 'Arnold'
 - Panel de 'Modify' para configurar 'Arnold'

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A LAS SOMBRAS

1. Opción 'Shadow Map'
2. Opción 'Ray-Traced Shadow'
3. Opción 'Advanced Ray-Traced'
4. Opción 'Area Shadows'

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EFECTOS Y ELEMENTOS ATMOSFÉRICOS

1. Luz volumétrica
 - Aplicación de la luz volumétrica

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OPCIÓN 'LIGHT LISTER'

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 9. ANIMACIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS ANIMACIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DOCE PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PRIMERA ANIMACIÓN

1. Creación de fotogramas clave
2. Copia de fotogramas clave
3. Interfaz 'Track View – Curve Editor'
 - Interpretación de las curvas de animación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. REFINAMIENTO DE LA ANIMACIÓN

1. Edición de curvas de animación
2. *Squash and Stretch*
3. *Timing*
4. Segunda capa de animación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODIFICADOR XFORM

1. Animando el Modificador XForm
2. Corrección de la rotación

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 10. RENDER

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL RENDER

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CUADRO DE DIÁLOGO 'RENDER SETUP'

1. Modos de renderizado
2. Elección del motor de *render*
3. Configuración de renderizado
 - Pestaña de 'Common'
 - Pestaña de 'Renderer'
 - Pestaña de 'Render Elements'
 - Pestaña de 'Raytracer'
 - Pestaña de 'Advanced Lighting'

UNIDAD DIDÁCTICA 3. VENTANA DE 'RENDERED FRAME WINDOW'

1. Controles 'Rendered Frame Window'
 - Barra de proceso 'Render'

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CÁMARAS

1. Creación de una cámara
2. Animación de una cámara
3. Límites seguros del *render*

UNIDAD DIDÁCTICA 5. RAYTRACING

1. Reflexión con *raytracing*.
2. Refracción con *raytracing*

UNIDAD DIDÁCTICA 6. RENDERIZACIÓN DE UNA ANIMACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 7. RENDERIZACIÓN CON 'ARNOLD'

1. Controles 'Ray Depth'

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 11. IMPORTACIÓN, EXPORTACIÓN E IMPRESIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. IMPORTACIÓN Y EXPORTACIÓN

1. Importación de archivos
2. Exportación de archivos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TEXTURAS

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUSIÓN DE ESCENAS 'MERGE'

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OPCIÓN 'ARCHIVE'

UNIDAD DIDÁCTICA 5. IMPRESIÓN

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

SOLUCIONARIO

PARTE 4

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE INTERIORES 4D CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DEFINICIÓN E IMPORTANCIA EN LA ERA CONTEMPORÁNEA

1. Influencia del Metaverso en la arquitectura y el interiorismo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DOMÓTICA Y CASAS INTELIGENTES

1. Sistemas de automatización del hogar
2. *Confort*, ahorro energético y seguridad personal

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTEGRACIÓN CON ASISTENTES VIRTUALES

1. Asistentes de voz inteligentes
2. *Hubs* y controladores para hogares inteligentes
3. Termostatos inteligentes
4. Iluminación inteligente
5. Cámaras y sistemas de seguridad
6. Enchufes e interruptores inteligentes

UNIDAD DIDÁCTICA 4. AUTOMATIZACIÓN EN ESPACIOS PÚBLICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE SOFTWARE DE DISEÑO DE INTERIORES CON IA

1. AutoCAD
2. Sketchup
3. VRay
4. Foyr Neo
5. Homestyler
6. Interior AI
7. Prome
8. LookX IA

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CAMBIOS EN LA CONCEPCIÓN DE LAS VIVIENDAS

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

PARTE 5

INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA AL DISEÑO DE INTERIORES

INTRODUCCIÓN

MÓDULO 1. INTERIORISMO Y DISEÑO DE INTERIORES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRINCIPIOS BÁSICOS DEL INTERIORISMO Y DISEÑO DE INTERIORES

1. Organización del espacio interior
2. Mobiliario
3. Materiales y acabados
4. Iluminación
5. Textiles y decoración
6. Ergonomía y funcionalidad

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESPACIOS FUNDAMENTALES DEL INTERIORISMO

1. Espacios habituales en viviendas
 - Dormitorios
 - Salas de estar
 - Cocinas
 - Baños
 - Comedores
 - Despachos y *home office*
 - Vestidores y armarios
 - Recibidores y zonas de tránsito
 - Terrazas, balcones y jardines interiores
2. Espacios colectivos o semipúblicos
 - Oficinas y *coworkings*
 - Locales comerciales
 - Restauración
 - Hoteles y alojamientos turísticos
 - Espacios de salud
3. Espacios de ocio y entretenimiento
 - Salas de cine
 - Zonas de *gaming* o simulación VR
 - Espacios *fitness* o *wellness*

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROYECTO DE INTERIORISMO

1. Análisis del proyecto
2. Concepto
3. Anteproyecto
4. Presupuesto detallado
5. Proyectos de ejecución
6. Ejecución
7. Decoración

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 2. INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL CAMPO DEL DISEÑO DE INTERIORES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

1. *Machine learning*
2. Visión por computador
3. Procesamiento del lenguaje natural
4. Modelos generativos
5. Sistemas expertos y algoritmos de optimización

UNIDAD DIDÁCTICA 2. APLICACIÓN DE LA IA EN EL DISEÑO DE INTERIORES

1. Funciones
 - Asistente inteligente
 - Generación del diseño
 - Reconocimiento de planos de planta con IA
 - Recorridos en 3D y RV
 - Creación de planos de planta
 - Selección de muebles y decoración
 - Visualización del espacio
 - Optimización del espacio y de los recursos
 - Personalización a gran escala
 - Eficiencia y sostenibilidad
 - Automatización de tareas
 - Visualización en 2D y 3D
 - Generación de múltiples opciones
 - Aceleración del proceso de diseño
2. Beneficios

UNIDAD DIDÁCTICA 3. APLICACIONES DE IA ÚTILES PARA EL INTERIORISMO

1. REImagine Home
2. Planner 5D
3. Homestyler
4. DecorMatters
5. MyEdit
6. Remodel AI
7. Room AI
8. RoomSketcher
9. Interior AI
10. HomeByME
11. SketchUp
12. LookX AI
13. Modsy
14. PromeAI
15. Midjourney
16. DALL·E 3
17. Stable Diffusion
18. Chat GPT

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 3. INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA INTELIGENCIA

ARTIFICIAL GENERATIVA

1. Tipos de contenido generado
 - Texto
 - Imágenes
 - Vídeo
 - Audio
 - Datos estructurados
2. Métodos de generación
 - Generación autorregresiva
 - Generación basada en ruido latente
 - Entrenamiento adversarial
 - Técnicas de enmascaramiento

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MODELOS FUNDACIONALES O FOUNDATION MODELS

1. Entrenamiento y adaptación
2. Representaciones generadas por los modelos
 - Multimodales
 - Multilingües

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ARQUITECTURAS PRINCIPALES

1. Redes generativas antagónicas (GAN)
2. Autocodificadores variacionales
3. Transformadores o *transformers*
4. Arquitecturas híbridas y emergentes

UNIDAD DIDÁCTICA 4. APLICACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

1. Asistencia creativa
2. Automatización de contenido
3. Generación de datos sintéticos
4. Simulación de escenarios
5. Interacción natural multimodal

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 4. INGENIERÍA DE PROMPT O PROMPT ENGINEERING

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA INGENIERÍA DE PROMPT O PROMPT ENGINEERING

1. Elementos de un *prompt*
2. Principios del diseño
3. Parámetros de generación
 - Métodos deterministas
 - Técnicas de *sampling*

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TÉCNICAS

1. *Prompt* sin entrenamiento previo o *zero-shot*
2. *Prompt* con pocas muestras o *few-shot*
3. Cadena de pensamiento o *chain of thought*
4. Generación aumentada por recuperación

5. ReAct
6. Autoconsistencia
7. Encadenamiento de instrucciones o *prompt chaining*
8. *Prompt* basado en roles o *role prompting*
9. Conocimiento generado
10. Marcos del árbol de pensamiento o *tree of thoughts*
11. *Prompt* activo
12. Estímulo direccional
13. Ingeniería automática de *prompts*
14. Personalización de *prompt* o *prompt reframing*

UNIDAD DIDÁCTICA 3. BUENAS PRÁCTICAS

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PLATAFORMAS PARA LA GESTIÓN Y OPTIMIZACIÓN DE *PROMPTS*

1. Prompthub
2. PromptBase
3. FlowGPT
4. PromptLayer

UNIDAD DIDÁCTICA 5. *PROMPT ENGINEERING* EN EL DISEÑO DE INTERIORES

1. Generación asistida de conceptos de diseño
2. Soporte en documentación técnica
3. Simulación del diálogo interdisciplinar
4. Adaptación comunicativa según el destinatario
5. Apoyo en procesos educativos y formativos
6. Desarrollo de especificaciones descriptivas y técnicas
7. Definición de escala

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 5. GESTIÓN DE PROYECTOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PROYECTO DE DISEÑO DE INTERIORES MEDIANTE EL USO DE LA IA

1. Creación de cronogramas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROCESO Y EVOLUCIÓN DEL PROYECTO

1. Definición de parámetros y objetivos
 - Establecimiento de las bases del proyecto
 - Identificación de la ubicación geográfica
 - Definición del proyecto
 - Desarrollo de preferencias estéticas
2. Diseño creativo y personalización
 - Fijación de parámetros y estilos
3. Evaluación y selección del diseño final

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ANÁLISIS DEL *BIG DATA*

1. Recopilación y procesamiento de grandes volúmenes de datos
 - Diseño, construcción y funcionamiento del edificio
 - Uso del espacio
 - Flujo de personas
 - Eficiencia energética

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 6. DISEÑO CREATIVO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRODUCCIÓN DE ESPACIOS

1. Proceso creativo
 - Identificación de tendencias emergentes
 - Optimización de la distribución
 - Diseño de espacios inteligentes
 - Diseño colaborativo en la nube
 - Optimización de materiales y sostenibilidad

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELEMENTOS A TENER EN CUENTA

1. Materiales y texturas
 - Precio
 - Calidad
 - Fiabilidad
 - Estética
 - Contrastes
2. Colores y diseño
3. Ergonomía y confort
4. Acústica
5. Iluminación
6. Sostenibilidad y eficiencia energética
7. Normativa y accesibilidad
8. Psicología ambiental
9. Seguridad y prevención de riesgos
10. Mantenimiento a largo plazo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DECORACIÓN SEGÚN EL ESTILO

1. Estilo moderno
2. Estilo costero
3. Estilo escandinavo
4. Estilo zen
5. Estilo rústico
6. Estilo *boho chic*
7. Estilo mediterráneo
8. Estilo minimalista
9. Estilo tropical
10. Estilo contemporáneo
11. Estilo industrial
12. Estilo biofílico
13. Estilo bohemio
14. Estilo *cottagecore*
15. Estilo ciberpunk
16. Estilo *art déco*
17. Estilo rústico

18. Estilo japonés
19. Estilo *art nouveau*
20. Estilo granja
21. Estilo *vintage*
22. Estilo barroco
23. Estilo tribal

UNIDAD DIDÁCTICA 4. USO DE SOFTWARE

1. Plataformas de diseño asistido por IA
2. *Software* de modelado 3D y realidad virtual
3. Aplicaciones de realidad aumentada
4. Sistemas de recomendación basados en IA

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 7. CREACIÓN DE IMÁGENES Y VÍDEOS GENERATIVOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. GENERACIÓN DE IDEAS

1. Propuestas de diseño
 - Empleo de *moodboards*
2. Algoritmos de aprendizaje automático para el análisis predictivo y las recomendaciones de diseño

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN DE IMÁGENES

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN DE VÍDEO GENERATIVO

1. Diseño de espacios inteligentes
2. Entornos personalizados
3. Diseño de mobiliario e iluminación
4. Eficiencia energética y optimización espacial
5. Escenografía y diseño de espacios inmersivos generativos
6. *Home staging* y visualización inmobiliaria
7. Escaparates interactivos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MODELOS TRIDIMENSIONALES

1. Conversión 2D a 3D automática
2. Modelado 3D asistido
3. Escaneo de espacios reales

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 8. *BUILDING INFORMATION MODELING*

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL *BUILDING INFORMATION MODELING* (BIM)

1. Asistencia de la IA en el *building information modeling*

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FUNCIONES

1. Generación automática de documentación técnica
2. Optimización de costes, tiempos y sostenibilidad

3. Aumento de la precisión de los análisis
4. Reducción y prevención de errores
5. Integración con las nuevas tecnologías de visualización

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROCESO DEL PROYECTO

1. Fase de diseño
2. Fase de construcción
3. Fase de operaciones y mantenimiento

UNIDAD DIDÁCTICA 4. IMPLEMENTACIÓN DE LA IA EN LOS PROYECTOS BIM

1. Estudios preliminares y de viabilidad
2. Análisis predictivo
3. Automatización de tareas repetitivas
4. Diseño generativo
5. *Clash detection* predictivo
6. Renderizado

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS FUNDAMENTALES

1. Autodesk Revit
2. AI *plugins*
 - Spacemaker
 - TestFit

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 9. GENERACIÓN DE MOBILIARIO Y DECORACIÓN PERSONALIZADA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DISEÑO DE MUEBLES

1. Generación de piezas personalizadas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. APLICACIONES CONCRETAS DE LA IA

1. Diseño generativo
2. Optimización estructural
3. Fabricación digital
4. Simulación visual previa
5. Personalización masiva

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EMPLEO DE HERRAMIENTAS

1. ShapeDiver
2. Gravity Sketch AI
3. DreamFusion

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

SOLUCIONARIO

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA