

Curso 2024-25



**Istituto Europeo di Design**  
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE  
**Laboratorio.**  
**Diseño DMF**

Título de Grado en  
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

**Especialidad de Diseño de Interiores**

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.

Asignatura: Laboratorio. Diseño DMF

### 1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

<b>Tipo</b>	Obligatoria de Especialidad
<b>Carácter</b>	Teórico-práctico
<b>Especialidad/itinerario/estilo/instrumento</b>	Diseño de Interiores
<b>Materia</b>	Proyectos del diseño de interiores
<b>Periodo de impartición</b>	3 <sup>er</sup> Semestre
<b>Número de créditos</b>	4 ECTS
<b>Departamento</b>	Departamento de didáctica especialidad interiores
<b>Prelación/ requisitos previos</b>	Sin prelación
<b>Idioma/s en los que se imparte</b>	Español

### 2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Lozano Correa, María	

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Lozano Correa, María		Interiores

### 4. COMPETENCIAS

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.
CT5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

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.

### **Competencias generales**

CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, estructuras y materiales.

CG9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

CG14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

CG16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

CG21, Dominar la metodología de investigación.

### **Competencias específicas**

CEI1 Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.

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.

CEI7 Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de interiores.

CEI12 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores.

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.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar y ser capaz de aplicar algunos conceptos propios de materiales y colores aplicados al espacio utilizando la abstracción visual, abstracción matérica y teoría del color.
- Identificar la relación entre el uso de un material, una textura y un color, y cómo estos aportan una experiencia del espacio específica.
- Ser capaz de experimentar e innovar en las propuestas aplicación y uso de la materia y el color en un proyecto de diseño de espacios a través del moodboard y su evolución en la paleta de materiales.
- Poder experimentar y producir muestras reales de aplicación material y color.
- Identificar y ser capaz de analizar casos referenciales.

## 6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
Diseño MCF. Moodboards	<b>Tema 1 Introducción y Moodboard</b> Usos y aplicaciones del Moodboard como herramienta viva del proceso de diseño.
	<b>Tema 2 Color</b> Teoría y uso del color. Sensaciones y atmósferas. Color y Grafismo
	<b>Tema 3 Materiales.</b> Tipos de materiales plásticos, cerámicos, fibras, textiles, maderas, pétreos. Tendencias, forma y escala
	<b>Tema 4 Plasticidad y transparencia</b>
	<b>Tema 5. Ritmo, armonía y composición en interiores</b>
	<b>Tema 6. Escala XL-XS</b>
	<b>Tema 7 Fenomenología</b> Introducción a la fenomenología y su relevancia en el diseño de Interiores. <sup>oo</sup>

## 7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	7 horas
Actividades prácticas	21 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	32 horas
Realización de pruebas	12 horas
Horas de trabajo del estudiante	45 horas
Preparación prácticas	3 horas
<b>Total de horas de trabajo del estudiante</b>	<b>120 horas</b>

## 8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<p>Se utiliza principalmente la clase magistral: exposición de contenidos mediante la presentación o explicación por parte del docente y que se apoya en el uso de las TIC's.</p> <p>Muestra de un enfoque crítico que lleve a los alumnos a reflexionar sobre la relación entre el uso de un material, una textura y un color, y la experiencia espacial que provocan.</p> <p>Durante dicha exposición se podrán plantear preguntas, resolver las dudas que puedan presentarse, orientar la búsqueda de información, ocasionar el debate individual o en grupo, etc.</p> <p>En estas sesiones se imparte el contenido de la asignatura proponiendo inputs de información trilaterales (docente-alumno-grupo de alumnos) y desarrollándolos de manera tangible en ejercicios destinados a formar parte de las actividades prácticas.</p> <p>Al finalizar este tipo de sesiones se proponen una serie de trabajos o tareas que el estudiante o grupo de estudiantes desarrolla en las actividades prácticas.</p>
----------------------	---

<p>Actividades prácticas</p>	<p>Las sesiones prácticas se organizan con trabajo en grupo e individual.</p> <p>Durante estas sesiones de trabajo, se utiliza el aprendizaje basado en problemas con el fin de aprender a juzgar entre alternativas, buscar el camino más eficiente para realizar una tarea, revisar las ideas originales, elaborar un plan o resumir los puntos más importantes de un argumento. Todo ello manejando material y cromática en forma de laboratorio de materia y color.</p> <p>Los alumnos trabajarán si las soluciones cumplen sus objetivos mostrando sus razones, que podrán avalar con la producción de muestras, la información que habrán recogido de las sesiones teóricas y de la información que habrán recopilado en sus horas de trabajo del estudiante.</p> <p>Presentación de trabajos: se reserva un tiempo para la exposición de problemas asignados.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</p>	<p>Taller de design: periodo de instrucción realizado con el objetivo de revisar y discutir el desarrollo de muestras y temas presentados en las clases. En estas sesiones de apoyo al trabajo propuesto para el desarrollo de la asignatura el estudiante podrá resolver dudas y profundizar en los contenidos impartidos en las actividades teóricas y/o prácticas. El taller de materia y color se realizará en el espacio del taller de modelística.</p> <p>Taller en showroom de materiales: se visitará un showroom de materiales en el que se pondrán en práctica las conclusiones de la práctica realizada en clase a fin de elaborar moodboards en respuesta a retos propuestos.</p>

## 9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

### 9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

<p>Actividades teóricas</p>	<p>Se solicitará la participación en los debates generados en las sesiones teóricas.</p>
<p>Actividades prácticas</p>	<p>Se planteará el desarrollo de muestras/moodboards (trabajos prácticos), de desarrollo grupal e individual, en relación a cada uno de los temas desarrollados en las actividades teóricas.</p> <p>Se definirán unos requisitos de entrega específicos para cada entrega.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</p>	<p>Se planteará la asistencia y participación en el espacio de taller de design.</p> <p>Se planteará la asistencia a showroom de materiales.</p>

## 9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará:

- Identificar y ser capaz de aplicar algunos conceptos propios de materiales y colores aplicados al espacio utilizando la abstracción visual, abstracción matérica y teoría del color.
- Identificar la relación entre el uso de un material, una textura y un color, y cómo estos aportan una experiencia del espacio específica.
- Ser capaz de experimentar e innovar en las propuestas aplicación y uso de la materia y el color en un proyecto de diseño de espacios a través del moodboard y su evolución en la paleta de materiales.
- Poder experimentar y producir muestras reales de aplicación material y color.
- Identificar y ser capaz de analizar casos referenciales.

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje. Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continua, personalizada e integradora:

- Continua en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno

Actividades teóricas	Participación activa en los debates generados en las sesiones.
Actividades prácticas	<p>Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos de grupo e individuales propuestos relacionados con los contenidos del curso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación de la práctica realizada</li> <li>• Evaluación de las conclusiones o trabajos presentados</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación de las muestras físicas/moodboards realizados</li> <li>• Evaluación de la interacción durante el trabajo en grupo, en su caso</li> </ul>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Asistencia y participación en las sesiones de taller de design organizadas. Asistencia y participación en las visitas a showroom de materiales organizadas.

### 9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será, en principio, del 80% (mínimo).
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua presentará una entrega específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua que podrá constar de aquellas partes que se estimen oportunas, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado en esta guía.
5. Para optar a evaluación continua, se deben entregar todos y cada uno de los trabajos prácticos propuestos en la fecha establecida.

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

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de trabajos prácticos	90%
Participación crítica y argumentada en debates, tutorías en clase y taller de Design	10%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

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

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de todos los ejercicios prácticos del curso	60%
Realización de prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua	40%
<b>Total</b>	<b>100%</b>



### 9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de todos los ejercicios prácticos del curso	60%
Realización de prueba específica para la evaluación extraordinaria	40%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### 9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
<b>Total</b>	<b>100%</b>

## 10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Sesión	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Total horas presenciales	Total horas no presenciales
--------	---	--------------------------	-----------------------------

TEMA 1: Introducción y Moodboards				
Sesión 1 y 2	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (El moodboard como herramienta del proceso de diseño). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1 hora	
	Actividades prácticas	Planteamiento y realización de ejercicio práctico	3 horas	6 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Corrección ejercicio práctico	1 hora	

TEMA 2: Color.				
Sesión 3 y 4	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Color). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs	1 hora	
	Actividades prácticas	Planteamiento y realización de ejercicio práctico	3 horas	6 horas

	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Corrección ejercicio práctico	1 hora	

	<b>TEMA 3: Materiales</b>			
<b>Sesión 5 y 6</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Materiales). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs	1 hora	
	Actividades prácticas	Planteamiento y realización de ejercicio práctico	3 horas	6 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Corrección ejercicio práctico	1 hora	

	<b>TEMA 4: Texturas, Plasticidad y Transparencia</b>			
<b>Sesión 7 y 8</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Texturas, plasticidad y transparencia). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs	1 hora	
	Actividades prácticas	Planteamiento y realización de ejercicio práctico	3 horas	6 horas
	Otras actividades formativas	Visita a exposición/museo	3 horas	
	Evaluación	Corrección ejercicio práctico	1 hora	

	<b>TEMA 5: Ritmo, armonía y composición</b>			
<b>Sesión 9 y 10</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Ritmo, armonía y composición). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs	1 hora	
	Actividades prácticas	Planteamiento y realización de ejercicio práctico	3 horas	
	Otras actividades formativas	Asistencia al taller de Design	4 horas	6 horas
	Evaluación	Corrección ejercicio práctico	1 hora	

<b>TEMA 6: Escala XL- XS</b>				
<b>Sesión 11 y 12</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Escala XL-XS). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs	1 hora	
	Actividades prácticas	Planteamiento y realización de ejercicio práctico	3 horas	6 horas
	Otras actividades formativas	Visita a showroom	3 horas	
	Evaluación	Corrección ejercicio práctico	1 hora	

<b>TEMA 7: Fenomenología</b>				
<b>Sesión 13 y 14</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Fenomenología). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs	1 hora	
	Actividades prácticas	Planteamiento y realización de ejercicio práctico	3 horas	6 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Corrección ejercicio práctico	1 hora	

<b>PRESENTACIÓN FINAL</b>				
<b>Sesión 15</b>	Otras actividades formativas	Taller de design	6 horas	6 horas
	Evaluación	EVALUACIÓN CONTINUA. Presentación de los proyectos de la asignatura. EVALUACIÓN CON PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA: Presentación de los proyectos de la asignatura y prueba específica para esta convocatoria.	2,5 horas	3 horas

<b>EVALUACIÓN</b>				
<b>Sesión 16</b>	Evaluación	Entrega de notas al alumno, correcciones y evaluación final.	2,5 horas	

## 11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Recursos y materiales didácticos disponibles en el campus virtual para cada bloque temático.

### 11.1. Bibliografía general

Título	CMF Design: The Fundamental Principles of Colour, Material and Finish Design
Autor	Becerra, Liliana
Editorial	FRAME

Título	The Materials Sourcebook for Design Professionals
Autor	Thompson, Rob; Thompson Martin
Editorial	Thames & Hudson

### 11.2. Bibliografía complementaria

Título	De lo espiritual en el arte
Autor	Kandinsky, Vassily
Editorial	Paidós

Título	Punto y Línea sobre plano
Autor	Kandinsky, Vassily
Editorial	Paidós

### 11.3. Direcciones web de interés

<http://www.wgsn.com>

<https://www.trendesignbook.com/trendbook>

<http://www.dezeen.com/>

<http://www.designboom.com/>

<https://materialdistrict.com/>

### 11.4. Otros materiales y recursos didácticos

Material adecuado a cada uno de los temas desarrollados.

Muestras materiales.