ARGD40 TÉCNICO AUXILIAR EN DISEÑO DE INTERIORES

SKU: EVOL-2020-iNO-B | **Categorías:** ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN, Inmobiliaria

INFORMACIÓN DEL CURSO

Horas	400
Acreditado por Universidad	NO
Créditos ECTS	0

CURSO DE ESPECIALIZACIÓN

Objetivos

Este curso proporciona al alumno la oportunidad de estudiar las principales herramientas y técnicas relacionadas con el diseño de interiores actual, así como una formación sobre las múltiples estrategias para planificar adecuadamente un proyecto de diseño de interiores y utilizar las herramientas profesionales para la ideación, elaboración y ejecución de proyectos de diseño de interiores de gran calidad y funcionalidad.

Contenidos

PARTE 1. PROGRAMAS INFORMÁTICOS DE DISEÑO DE INTERIORES

MÓDULO 1. PRÁCTICAS

1. Instalar y configurar los programas informáticos de dibujo, así como los periféricos necesarios
2. Utilización de los programas de dibujo 2D y 3D, retoque de imágenes y presentación
3. - Gestionar ficheros de dibujo
4. - Emplear equipos periféricos específicos de los programas de dibujo
5. - Ejecutar órdenes de manejo de comandos
6. - Introducir diferentes tipos de coordenadas, absolutas, relativas, cilíndricas, esféricas, etc.
7. - Dibujar figuras geométricas: punto, línea, círculo, elipse, arco, spline, ejes y polígonos
8. - Ejecutar las diferentes órdenes y herramientas de los programas informáticos de Diseño de Interiores
9. - Realizar ejercicios de utilización de comandos de bloques y atributos
10. - Acotar y dimensionar figuras geométricas mediante los comandos del programa informático de Diseño
11. - Organización de ficheros
12. - Utilizar diferentes técnicas de salida gráfica
13. - Determinar los planos de dibujo
14. - Modificación de geometrías en 3D: unión, diferencia, intersección, sección, plano de corte y modificación
15. - Escanear, retocar, y modificar imágenes aplicándolas al diseño del espacio

16. - Realizar modificaciones en color, textura, rugosidad, brillo, y reflejo
17. - Construir fondos virtuales para situar espacios
18. - Visualizar el objeto informáticamente
19. Diseñar espacios determinados utilizando todas las utilidades de los programas utilizados

MÓDULO 2. CONTENIDOS TEÓRICOS

1. Conceptos generales de diseño gráfico y del proceso de comunicación
2. Concepción de las diferentes fases del proceso de diseño
3. Introducción a los equipos informáticos
4. Introducción al sistema operativo
5. Lenguaje informático
6. Introducción a los programas de dibujo, presentación y retoque: (Freehand, Photoshop, etc.).
7. - Gestión de ficheros
8. - Obtención de ayudas
9. - Preparación de la hoja (formato y escala)
10. - Entrada de datos
11. - Entrada de coordenadas
12. - Generación de Geometría
13. - Generación de fuentes de luz
14. - Edición
15. - Generación de planos
16. - Almacenamiento y bases de datos
17. - Organización de ficheros
18. - Conexión de los programas de presentación y dibujo

PARTE 2. TÉCNICAS DE CREACIÓN DE PLANOS Y MAQUETAS

MÓDULO 1. PRÁCTICAS

1. Recopilar los datos del proyecto y realizar un esbozo de la maqueta coherente con ellos
2. Confeccionar el listado de materiales a utilizar
3. Elegir el material informático adecuado para la creación de la maqueta y planos
4. Realizar planos de diferentes espacios utilizando las herramientas de dibujo, líneas, curvo y precisión
5. Construcción de planos modificando los componentes
6. Detectar los errores existentes en planos establecidos y elaborar procesos de corrección
7. Realizar plantillas con materiales primarios
8. Realizar plantillas utilizando los programas informáticos de Diseño
9. Construir maquetas volumétricas con diferentes materiales

MÓDULO 2. CONTENIDOS TEÓRICOS

1. Introducción al diseño de espacios
2. - Ámbitos del Diseño de Interiores
3. - Tipos de productos más comunes en el Diseño de Interiores
4. Conceptos generales de diseño

5. Fases del proceso de trabajo. Desde la concepción del proyecto a la presentación
6. Materiales: características y utilidades
7. Herramientas y su utilización
8. Construcción de siluetas
9. Técnicas de elaboración de planos
10. Técnicas de construcción

PARTE 3. DOCUMENTACIÓN TÉCNICA DEL PROYECTO

MÓDULO 1. PRÁCTICAS

1. A partir de objetos ya diseñados:
2. - Clasificar jerárquicamente los diferentes planos a realizar
3. - Clasificar la documentación a realizar según los fabricantes a intervenir
4. - Dibujar y acotar los distintos planos constructivos de las secciones seleccionadas, aplicando las líneas normalizadas y las normas ISO, UNE o DIN
5. - Plegar y encarpetar planos
6. - Imprimir la documentación
7. - Archivar y registrar la documentación elaborada
8. Elaborar diferentes modelos de ficha técnica
9. Elaborar un planning de plazos de entrega

MÓDULO 2. CONTENIDOS TEÓRICOS

1. Fases de un proyecto
2. Ordenación de los planos, plegar y encarpetar
3. Clasificación de la documentación
4. Norma de archivo de planos y documentación
5. Normativas vigentes en Diseño

PARTE 4. PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN

MÓDULO 1. PRÁCTICAS

1. Realizar clasificaciones de proveedores en función del proyecto a desarrollar, objetivos, niveles de calidad, tiempos, materiales, etc.
2. Crear, organizar y mantener un fichero de proveedores
3. Definir las diferentes fases del proceso de elaboración de un espacio dado
4. Realizar gráficos de procesos de los principales sistemas de construcción, arquitectura efímera, decoración, paisajes, etc.
5. Diferenciar el sistema utilizado partiendo de espacios concretos
6. Clasificar diferentes espacios según sus características técnicas
7. Detectar los errores más comunes en diseño de espacios presentados y establecer sistema de corrección

MÓDULO 2. CONTENIDOS TEÓRICOS

1. Tipología de proveedores de construcción
2. Fases del proyecto diseño de espacios

3. Clasificación de la documentación
4. Tipología de las diferentes técnicas de construcción
5. Políticas medioambientales vigentes en el Diseño de Interior
6. Normativa de la Propiedad Intelectual en el Diseño de Interior