

TÍTULO SUPERIOR

  
**DISEÑO DE  
INTERIORES**

Plan de Estudios



Dentro del Universo - Proyecto diseñado para el Festival Llum Bcn 2016

# DISEÑO DE INTERIORES

## Título Superior

Títulos Universitarios Oficiales de cuatro años de duración (240 ECTS).

El IED Barcelona ofrece Títulos Superiores en Diseño, equivalentes a Grados Universitarios, de cuatro años de duración (240 ECTS), cuyo objetivo es transformar la pasión, el talento y la creatividad en conocimientos y capacidades que permitan a los futuros profesionales del diseño desarrollar sus carreras en los ámbitos del Diseño, la Moda, la Comunicación Visual y el Management.

**50 años de experiencia**

**100% network mundial**

**11 sedes en el mundo**

**10.000 estudiantes al año**

**+100 nacionalidades**

**+1000 acuerdos con empresas**



Petr Tanko, Proyecto Efímero.

## INFORMACIÓN GENERAL

**Idioma:** Español

**Créditos:** 240 ECTS

**Duración:** 4 años

**Horario:** Lunes a viernes, tiempo completo

**Calendario:** Septiembre - Junio

**Directores de área:** Raffaella Perrone y Oriol Guimerà

Proyecto de Ali Lahlou en colaboración con la empresa Medwinds.



## DESCRIPCIÓN DEL CURSO

**“IED Design forma diseñadores que anticipan y resuelven las necesidades de la sociedad y de las personas y su interacción con los objetos y espacios.”**

Tanto el diseñador de interiores como el diseñador de producto o de transporte tienen como objetivo plantear soluciones innovadoras, eficaces y comprometidas con el desarrollo sostenible. Estudiando en IED Design se tiene la oportunidad de colaborar con empresas de diseño e instituciones del sector junto con centros de innovación. Todos los docentes son profesionales en activo y los talleres de la escuela son completamente nuevos, equipados con las mejores herramientas y materiales para el desarrollo de proyectos.



# DISEÑO DE INTERIORES

El curso forma diseñadores capaces de asumir extensas tipologías de proyectos de espacio interior (o exterior), permanente o efímero. El diseñador de interiores de IED Design es versátil y se beneficia de una formación multidisciplinar basada en las competencias necesarias para desarrollar la percepción espacial y multisensorial, el pensamiento creativo, la dimensión estético-emocional y la capacidad de gestión e innovación. También se centra en la experiencia del usuario, el control de luz, acabados, tecnologías y materiales. La diversa procedencia de los estudiantes del IED va configurando en el alumno las habilidades para trabajar en un mundo global.



The Pattern Experience, Filipa Marques en colaboración con Gira.

## ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

El Título Superior en Diseño de Interiores transmite a los futuros profesionales los conocimientos necesarios para diseñar y comunicar proyectos de espacios teniendo en cuenta los usuarios, la accesibilidad, la sostenibilidad de recursos y materiales, y la función social y comunicativa. El curso abarca desde espacios de hábitat, contract, retail, hospitality, efímeros, hasta espacios urbanos, corporativos, institucionales o del sector público.

Turman, Daria Dogadaylo  
en colaboración con Gira.



## **OPORTUNIDADES DE TRABAJO**

Diseñador de interiores free-lance o en departamentos de diseño, marketing, color&trim o I+D de empresas y estudios de interiorismo o arquitectura. Investigador en materiales, modelador 3D, project manager en empresas dedicadas a la innovación y estrategia. Director creativo o de arte en revistas especializadas del sector o en empresas que tienen el diseño como eje principal de su negocio. Otras salidas son consultor para interiores en la industria del transporte, escenógrafo en teatro, cine o televisión y escaparatista.

# PRIMER AÑO

## DISEÑO DE INTERIORES

### FORMACIÓN BÁSICA : 60 ECTS

#### Primer Semestre Créditos

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO I	6
TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN I	6
COMUNICACIÓN DE PROYECTO I	4
INTRODUCCIÓN AL MARKETING	4
CIENCIA APLICADA AL DISEÑO	4
COLOR Y FORMA	3

#### Segundo Semestre Créditos

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO II	6
TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II	4
COMUNICACIÓN DE PROYECTO II	6
DIBUJO TÉCNICO I	4
SOCIOLOGÍA	4
VOLUMEN I	3

#### Anual Créditos

HISTORIA DE LAS ARTES Y DEL DISEÑO	6
------------------------------------	---

**1 ECTS** = 25 horas totales de trabajo.

Las horas totales de trabajo = horas lectivas (clase frontal) + horas de trabajo personal.

La Dirección del Instituto Europeo de Design se reserva el derecho de modificar el plan de estudios en función de las exigencias que puedan surgir en relación a los objetivos didácticos.

Joaquim Rivas, acuarela del proyecto Toca M.



**FUNDAMENTOS DEL DISEÑO I**

Introducir los conocimientos básicos del diseño: estructura, forma, color, espacio y volumen. Análisis de la forma, composición y percepción. Crítica del diseño desde un punto de vista interdisciplinar. Teoría, metodología, ideación y concepción de un proyecto.

**TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN I**

Utilizar el dibujo de observación, expresión y representación. Análisis de la forma y el espacio. Valoración y representación de la luz. Memorización y movimiento.

**COMUNICACIÓN DE PROYECTO I**

Introducir al alumno en la construcción, composición y transmisión de ideas, pensamientos e información, composición y percepción visual.

**INTRODUCCIÓN AL MARKETING**

Conocer las diferentes áreas de trabajo del marketing, así como las principales herramientas fundamentales aplicables a cada una de las áreas. Aplicación de principios y herramientas al análisis de casos. Ofrecer una visión general del análisis y la planificación del marketing.

**CIENCIA APLICADA AL DISEÑO**

Entender y aplicar el método científico. Métodos para el análisis y la simulación. Investigación y experimentación en la ciencia aplicada al diseño. Conocimientos de matemáticas, física y química aplicados al diseño. Metodologías para la valoración del impacto medioambiental de los procesos y materiales. Desarrollo sostenible.

**COLOR Y FORMA**

Introducir al alumno en la percepción, estructura y psicología del color. Modelos y normalización del color. Significación del color. El color en el diseño.

**FUNDAMENTOS DEL DISEÑO II**

Teoría y metodología, ideación y concepción del proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de los procesos de diseño.

**TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II**

Saber utilizar las técnicas instrumentales de la estructura, expresión y representación bidimensional y tridimensional. Construcción, composición y transmisión de ideas, pensamientos e información. El dibujo en el proyecto del diseño.

**COMUNICACIÓN DE PROYECTO II**

Representar gráficamente utilizando la tecnología digital. Gestión de la información. Dispositivos y estrategias digitales. Tendencias para el control y la comunicación de la información.

**DIBUJO TÉCNICO I**

Introducir al estudiante en la geometría plana y descriptiva. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. El lenguaje gráfico técnico y su dimensión comunicativa en el ámbito del diseño.

**SOCIOLOGÍA**

Conocer las principales teorías sociológicas que tienen relación con el diseño. Conocer las microteorías útiles aplicables a la realidad cotidiana. Capacitar al estudiante para que pueda leer y crear herramientas sociológicas cualitativas y cuantitativas. Conocer los diferentes tipos de sociedad para entender sus mecanismos de funcionamiento generales. Conocer las herramientas de debate, creación y presentación de ideas.

**VOLUMEN I**

Investigar el volumen y la concepción espacial. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

**HISTORIA DE LAS ARTES Y DEL DISEÑO**

Dotar al alumno de las herramientas adecuadas para encontrar elementos del arte del pasado que continúan vigentes en la actualidad. Vincular conceptos de historia del arte en el campo profesional del diseño. Reflexionar sobre la interacción entre la producción artística y su contexto. Poder reconocer los espacios institucionales y alternativos de las prácticas artísticas. Conocimiento, análisis y significado del arte. Historia de las artes, la arquitectura, el diseño y la moda. Sociedad y arte.



# SEGUNDO AÑO

## DISEÑO DE INTERIORES

60 ECTS

### Primer Semestre

Créditos

<b>WORKSHOP MULTIDISCIPLINAR</b>	<b>2</b>
MÓDULO HABITAT	
<b>HISTORIA DEL DISEÑO DE INTERIORES I</b>	<b>4</b>
<b>VOLUMEN DISEÑO DE INTERIORES I</b>	<b>4</b>
<b>PROYECTO VIVIENDA</b>	<b>6</b>
<b>INFORMÁTICA DE DISEÑO DE INTERIORES I</b>	<b>4</b>
MÓDULO ENTORNO Y SOCIEDAD	
<b>COMUNICACIÓN DE PROYECTO DE DISEÑO DE INTERIORES I</b>	<b>4</b>
<b>SEMIÓTICA</b>	<b>4</b>
<b>PROYECTO DE DESARROLLO PERSONAL</b>	<b>4</b>

### Segundo Semestre

Créditos

<b>PROYECTO INTERDISCIPLINAR</b>	<b>4</b>
<b>TECNOLOGÍA DE DISEÑO DE INTERIORES I</b>	<b>6</b>
MÓDULO TECNOLÓGICO	
<b>TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN DE DISEÑO DE INTERIORES I</b>	<b>4</b>
<b>DIBUJO TÉCNICO DE DISEÑO DE INTERIORES I</b>	<b>4</b>
MÓDULO ESPACIO DE TRABAJO	
<b>INFORMÁTICA DE DISEÑO DE INTERIORES II</b>	<b>4</b>
<b>PROYECTO ESPACIO DE TRABAJO</b>	<b>6</b>



Dominika Durechova, modelo para Comunicación de proyecto de Interiores I.

**WORKSHOP MULTIDISCIPLINAR I**

Taller práctico en el que se trabaja un tema para hacer crecer la creatividad y la motivación.

**HISTORIA DEL DISEÑO DE INTERIORES I**

Dotar al alumno de las herramientas adecuadas para encontrar elementos del pasado que continúen vigentes en la actualidad y se puedan relacionar con el diseño de interiores. Desarrollar razonamiento crítico y cultura del diseño.

**VOLUMEN DISEÑO DE INTERIORES I**

Investigar sobre el volumen y la concepción espacial. Métodos de investigación y experimentación propios del material, centrándose en las tipologías típicas del interiorismo y en las escalas más comunes 1:1, 1:10, 1:20 y 1:50.

**PROYECTO VIVIENDA**

Adquirir las herramientas necesarias para proyectar tomando conciencia de las cualidades del espacio y la interacción entre las personas y el medio en cada momento. Asimilar y conocer las normas básicas para el control dimensional del espacio, sus condicionantes, y las relaciones dimensionales óptimas entre el cuerpo humano y su entorno al realizar las funciones que definen el habitar. Investigar sobre nuevos modos de habitar el espacio doméstico.

**INFORMÁTICA DE DISEÑO DE INTERIORES I**

Introducir al alumno en la utilización del sistema CAD (Computer Aided Design) en dos dimensiones, desde una óptica práctica. Reconocer la potencialidad de esta herramienta hacia el sistema tradicional del dibujo. Familiarizar a los alumnos en el software gráfico principalmente para la aplicación de planos técnicos y generación de planimetrías bidimensionales.

**COMUNICACIÓN DE PROYECTO DE DISEÑO DE INTERIORES I**

Utilizar la representación gráfica y la tecnología digital. Gestión de la información. Dispositivos y estrategias digitales.

**SEMIÓTICA**

Estudiar el concepto de lenguaje, códigos, signos y sistemas fundamentales de la semiótica para llegar a tener un punto de vista crítico teniendo en cuenta el mundo del diseño, el arte, la sociedad y la cultura como sistemas de códigos. Analizar semióticamente proyectos de diseño desde la modernidad hasta el mundo actual para el desarrollo de una mayor conciencia de las estructuras y sistemas de comunicación.

**PROYECTO DE DESARROLLO PERSONAL**

Desarrollar estrategias de diseño enfocadas a definir el futuro profesional del alumno y estudiar los espacios urbano como contexto de actuación.

**PROYECTO INTERDISCIPLINAR**

Introducir a la visión global e interdisciplinar del proyecto de diseño en el que se trabaja un tema desde diferentes perspectivas. Ejercer la creatividad, la motivación y el trabajo en grupo

**TECNOLOGÍA DE DISEÑO DE INTERIORES I**

Dar las herramientas necesarias a los alumnos para que puedan decidir el material más adecuado en un determinado proyecto. Dotar al alumno de una visión amplia de los materiales utilizados en el diseño de interiores. Obtener competencias para analizar y hacer detalles constructivos, entendiendo que son una parte del lenguaje de comunicación de la profesión.

**TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN DE DISEÑO DE INTERIORES I**

Aprender las técnicas instrumentales de la estructura, expresión y la representación bidimensional y tridimensional. Experimentar con la construcción, composición y transmisión de ideas, pensamientos e información. Ejercer el dibujo de observación, expresión y representación. Análisis de la forma y el espacio. Valoración y representación de la luz. Memorización y movimiento.

**DIBUJO TÉCNICO DE DISEÑO DE INTERIORES I**

Dar a los alumnos los instrumentos técnicos y prácticos para llegar a un conocimiento completo de las convenciones y códigos gráficos entendidos como lenguaje proyectual de representación.

**INFORMÁTICA DE DISEÑO DE INTERIORES II**

Profundizar en la utilización del sistema CAD (Computer Aided Design) en dos dimensiones, desde una óptica práctica para la aplicación de planos técnicos y generación de planimetrías.

**PROYECTO ESPACIO DE TRABAJO**

Introducir conceptos de sostenibilidad, biofilia y eficiencia en la organización funcional del espacio de trabajo. Investigar y asimilar la relación espacio-materia, contenedor y contenido, y el empleo eficiente del material en el diseño del espacio de trabajo.

# TERCER AÑO

## DISEÑO DE INTERIORES

60 ECTS

### Primer Semestre

Créditos

MÓDULO SMART LIVING

<b>TECNOLOGIA DISEÑO DE INTERIORES II</b>	<b>6</b>
<b>PROYECTO ILUMINACIÓN</b>	<b>4</b>
<b>PROYECTO ERGONOMIA - MOBILIARIO</b>	<b>4</b>

MÓDULO REHABILITACIÓN

<b>PROYECTO TÉCNICO DE INTERIORES</b>	<b>4</b>
<b>GESTIÓN DE OBRA</b>	<b>4</b>
<b>PROYECTO REHABILITACIÓN DE VIVIENDA</b>	<b>4</b>
<b>TALLER DE DIBUJO INFORMÁTICO I</b>	<b>4</b>

### Segundo Semestre

Créditos

<b>WORKSHOP MULTIDISCIPLINAR II</b>	<b>2</b>
-------------------------------------	----------

MÓDULO HORECA

<b>COMUNICACIÓN DE PROYECTO DE DISEÑO DE INTERIORES II</b>	<b>4</b>
<b>TENDENCIAS</b>	<b>4</b>
<b>PROYECTO MATERIALES URBANOS</b>	<b>6</b>

MÓDULO RETAIL

<b>PROYECTO ESPACIO COMERCIAL</b>	<b>6</b>
<b>TALLER DE DISEÑO DE INTERIORES I</b>	<b>8</b>



Daniel Gluka para Proyecto Espacios Comerciales.

## **TECNOLOGÍA DE DISEÑO DE INTERIORES II**

Dotar a los alumnos de los conocimientos necesarios y desarrollar su sentido crítico para valorar en sus trabajos las diferentes soluciones posibles. Crear la necesidad de tener una formación continua hacia la materia. Ser capaz de plasmar los procesos constructivos, las instalaciones como las patologías de la edificación a través de planimetría técnica, memorias constructivas y detalles constructivos.

## **PROYECTO ILUMINACIÓN**

Adquirir los conocimientos básicos para desarrollar un proyecto de iluminación de interiores. Conocer el lenguaje propio de la luz y sus capacidades expresivas.

## **PROYECTO ERGONOMÍA - MOBILIARIO**

Hacer una aproximación práctica del diseño de mobiliario. Saber mantener la coherencia respecto al briefing y hacia todos sus detalles. Adquirir la capacidad de análisis a través de la parte visual del proyecto y la comunicación que representa para el diseño de interiores, el dibujo y la maqueta.

## **PROYECTO TÉCNICO DE INTERIORES**

Conocer y entender las características específicas y técnicas de cada espacio, local o vivienda que permitan al diseñador comunicar y formalizar los requisitos que hay detrás de una idea o encargo. Conocer más concretamente los procesos constructivos para la realización de un espacio.

## **GESTIÓN DE OBRA**

Dar las herramientas necesarias para materializar un proyecto real. Dotar al alumno de las nociones de estructuras, medidas, presupuestos, comparativas, contratos y coste de la obra en su totalidad. Dotar al alumnado de las herramientas para poder gestionar una reforma y un proyecto teniendo en cuenta los tiempos de cada parte dentro del global.

## **PROYECTO REHABILITACIÓN DE VIVIENDA**

Adquirir la capacidad para llegar de una idea a la realización en obra. Aprender a trabajar específicamente dentro de un marco de influencias como pueden ser los clientes, proveedores y colaboradores en cada proyecto. Entender la figura del interiorista a diferencia del arquitecto en la remodelación de espacios domésticos.

## **TALLER DE DIBUJO INFORMÁTICO I**

Profundizar en herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del diseño. Tecnología digital aplicada al diseño de interiores.

## **WORKSHOP MULTIDISCIPLINAR II**

Taller práctico en el que se trabaja un tema para hacer crecer la creatividad y la motivación.

## **COMUNICACIÓN DE PROYECTO DE DISEÑO DE INTERIORES II**

Representación gráfica utilizando la tecnología digital. Gestión de la información. Dispositivos y estrategias digitales. Tendencias para el control y la comunicación de la información.

## **TENDENCIAS**

Dotar al alumno de las herramientas adecuadas para encontrar los elementos que se pueden ver hoy en día en el mundo del interiorismo y el diseño. Dotar al alumnado de un espíritu crítico hacia las nuevas tendencias.

## **PROYECTO MATERIALES URBANOS**

Aproximar al alumno al diseño de espacios exteriores y a sus materiales en el mobiliario urbano. Saber mantener la coherencia respecto al briefing y hacia todos sus detalles. Adquirir la capacidad de análisis a través de la observación del contexto y transmitir la síntesis, de la información y los datos analizados, a través de soportes visuales.

## **PROYECTO ESPACIOS COMERCIALES**

Realizar una aproximación práctica al diseño de espacios comerciales. Introducción al diseño de espacios comerciales y su evolución gracias a las tecnologías aplicadas. Investigación de la comunicación de contenidos en un espacio específico. Aprender a diferenciar el carácter de la marca como herramienta diferenciadora de un espacio. Aprender a presentar digital y oralmente el desarrollo completo de un proyecto. Estudio del presupuesto y viabilidad de la idea.

## **TALLER DE DISEÑO DE INTERIORES I**

Familiarizar a los alumnos en el uso del software gráfico y herramientas de representación principalmente para la aplicación de planos técnicos, generación de planimetría tridimensional y bocetos. Proveer a los alumnos de los conocimientos avanzados para renderizar, representar y hacer animaciones tridimensionales de espacios y objetos tanto analógica, como digitalmente.

# CUARTO AÑO

## DISEÑO DE INTERIORES

60 ECTS

### Primer Semestre Créditos

PRÁCTICAS PROFESIONALES	6
PROYECTO DESIGN MANAGEMENT	4
PROYECTO DE INTERIORES DE TRANSPORTE	6
PROYECTO EFÍMERO	4
COMUNICACIÓN DE PROYECTO DE DISEÑO INTERIORES III	4
TALLER DISEÑO DE INTERIORES II	4
WORKSHOP MULTIDISCIPLINAR III	2

### Segundo Semestre Créditos

PROYECTO FINAL DE CURSO	30
-------------------------	----

Ali Lahlou en colaboración con la empresa Medwinds.



## PRÁCTICAS PROFESIONALES

Adquirir una experiencia profesional de los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas durante los 3 años anteriores.

## PROYECTO DESIGN MANAGEMENT

Ser capaz de definir uno o varios productos a partir de la identificación de una oportunidad de mercado. Se valora la capacidad crítica para analizar la información que se irá generando durante el proyecto, así como su capacidad de comunicación.

## PROYECTO INTERIORES DE TRANSPORTE

Investigar sobre la necesidad de definir nuevas acciones en el interior de los vehículos, estudio de nuevos materiales, sistemas e iluminaciones. Utilización de interfaces: comunicación del objeto/ espacio con el usuario.

## PROYECTO EFÍMERO

Realizar una aproximación práctica al diseño de espacios efímeros a través del diseño de espacios expositivos. Introducción a la historia del diseño de exposiciones y a su evolución, gracias a la evolución de las tecnologías aplicadas. Investigación de la comunicación de contenidos en un espacio específico. Enseñar al alumno la potencialidad de trabajar con alumnos de otras especialidades.

## COMUNICACIÓN DE PROYECTO DE DISEÑO DE INTERIORES III

Explicar la importancia de una buena presentación de los proyectos y desarrollar la realización del portafolio personal.

## TALLER DISEÑO DE INTERIORES II

Familiarizar a los alumnos en el uso del software gráfico y herramientas de representación principalmente para la aplicación de planos técnicos, generación de planimetría tridimensional y bocetos. Proveer a los alumnos de los conocimientos avanzados para renderizar, representar y hacer animaciones tridimensionales de espacios y objetos tanto analógica, como digitalmente.

## WORKSHOP MULTIDISCIPLINAR III

Taller práctico en el que se trabaja con temas para hacer crecer la creatividad y la motivación.

## PROYECTO FINAL DE CURSO

Controlar todas las fases del diseño, desde la investigación inicial, formalización y comunicación del proyecto. Especial importancia en la definición del usuario y en la identidad de la marca con la que se trabaja. Saber aplicar los conocimientos técnicos y los materiales adecuados, teniendo en cuenta el estudio de la sostenibilidad ambiental. El proyecto se realiza con la colaboración de una empresa, por lo tanto, los alumnos tienen que saber seguir un brief dado proponiendo a la empresa ideas innovadoras.



# ADMISIÓN Y REQUISITOS

CURSO	REQUISITOS	PROCESO DE ADMISIÓN
<b>TÍTULO SUPERIOR</b> (4 años, 240 créditos ECTS)	<b>BACHILLERATO</b> (cualquier modalidad o CFGS)	<b>PRUEBA DE ACCESO</b> Más entrevista con el departamento de orientación y admisiones.



**ALUMNI** (ESTUDIANTES QUE TRABAJAN O HAN TRABAJADO EN): **Barcelona Design Week, BM Light Lighting Design, BMW, Capmar, Cazaly Sylvain, Ferrari, FICO Cables, Gama Ubica, Home Design, Hyundai, Ibisland Invest, Lamborghini, Llum Bcn, McLaren, Mercedes-Benz, MID i Disseny per viure al Museu del Disseny de Barcelona, MTL Brands, Orbitel, Projeckta, SA Mobilities, Scutum Logistics, Seat, Telefónica I+D, Tous, Volvo, VMoto Europa, Zicla, etc.**

**NOTAS:**





