

4. Planificación de las enseñanzas

Código del plan de estudios: 1334

4.1 Estructura básica de las enseñanzas

Tipos de materia		Nº créditos ECTS
Ob	Obligatorias	45
Op	Optativas	0
PE	Prácticas Externas	0
TFM	Trabajo Fin de Máster (obligatorio en Máster)	15
	Créditos totales	60

4.2 Organización temporal de las asignaturas

PRIMER CURSO

PRIMER CUATRIMESTRE				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
207875	Comunicación y nuevas tecnologías	Obligatoria(OB)	3	Primero
207876	Construcción, sostenibilidad y paisajismo	Obligatoria(OB)	3	Primero
207877	El color y los materiales	Obligatoria(OB)	3	Primero
207878	Ergonomía, mobiliario, decoración , imagen y gráfica	Obligatoria(OB)	3	Primero
207879	Escaparatismo, showroom y visual merchandising	Obligatoria(OB)	3	Primero
207880	Historia y análisis de tendencias. percepción y psicología ambiental	Obligatoria(OB)	3	Primero
207881	Iluminación. Instalaciones. Baños y cocinas	Obligatoria(OB)	3	Primero
207882	Normativa, materiales e iluminación	Obligatoria(OB)	3	Primero
207883	Proyecto de espacio comercial	Obligatoria(OB)	3	Primero



207884	Retail pop up stores	Obligatoria(OB)	3	Primero
Total ECTS			30	

SEGUNDO CUATRIMESTRE				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
207885	Diseño de espacios sanitarios. Rehabilitación	Obligatoria(OB)	3	Primero
207886	Diseño de exposiciones. Diseño cultural	Obligatoria(OB)	3	Primero
207887	Diseño de interiores educativos y de oficinas. Diseño institucional	Obligatoria(OB)	3	Primero
207888	Diseño urbano. Urban interior design	Obligatoria(OB)	3	Primero
207889	Interiorismo para la hostelería. Diseño para el ocio	Obligatoria(OB)	3	Primero
	Prácticas profesionales	Optativa (OP)	3	Primero
207890	Trabajo Fin de Master	Trabajo Fin de Título (TFT)	15	Primero
Total ECTS			33	

ANUALES				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
Total ECTS			0	

SEGUNDO CURSO

PRIMER CUATRIMESTRE				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
Total ECTS			0	



SEGUNDO CUATRIMESTRE				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
Total ECTS			0	

ANUALES				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
Total ECTS			0	

TERCER CURSO

PRIMER CUATRIMESTRE				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
Total ECTS			0	

SEGUNDO CUATRIMESTRE				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
Total ECTS			0	

ANUALES				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
Total ECTS			0	

4.3 Estructura en base a itinerarios formativos (si los hubiese)

No procede.

4.4 Descripción detallada de las asignaturas

ASIGNATURAS PRIMER CURSO

Asignatura: Comunicación y nuevas tecnologías				Código: 207875	
Carácter: Obligatoria(OB)		ECTS: 3	Curso: Primero	Cuatrimestre: Primero	
Idiomas de impartición: Español					
Porcentajes de modalidad de impartición					
<ul style="list-style-type: none"> • Presencial: 0 % • Virtual: 100 % • Híbrido: 0 % 					
Profesores					
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos	
Maria	Sortino		Externo	1	
Beatriz	Escribano Belmar		Interno	2	
Resultados de aprendizaje previstos					
Tipo de resultado	Descripción			Código	
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7,CB8,CB9,CB10,CG1 Específicas: CE1 CE2				
Habilidades o Destrezas (HD)	Dotar de los mínimos conocimientos para representar correctamente el proyecto.. Capacidad para comunicar el proyecto de manera sencilla y directa, velando por la identidad de LA MARCA y basándose en una correcta expresión. Además, sabrán mostrar sus proyectos a través de la realidad aumentada y conocerán apps imprescindibles para su desarrollo laboral.				
Tabla de evaluacion					
Prueba	Tipo	% Ponderado			
Calidad y coherencia del trabajo	Continua	80			
Asistencia y Participación en clase	Continua	10			
Presentación y comunicación del proyecto	Continua	10			
Descripción de contenidos					
La coherencia entre la representación y el modelo y concepto de proyecto desarrollado. Dotar al proyecto de la adecuada identidad en su forma de presentación (logotipos, tipografías, colores, portada, encuadernación). Desarrollar el ámbito personal adecuado vinculado A LA MARCA ANALIZADA. Desarrollar la identidad digital en la red (creación de					



página web, blog, posicionamiento en las redes sociales). Se conseguirá que el alumno pueda mostrar sus trabajos en realidad aumentada, marcando la diferencia. Se le mostrarán una selección de apps punteras en diseño de Interior para que las pueda dominar.

Asignatura: Construcción, sostenibilidad y paisajismo	Código: 207876
--	-----------------------

Carácter: Obligatoria(OB) **ECTS:** 3 **Curso:** Primero **Cuatrimestre:** Primero

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- **Presencial:** 0 %
- **Virtual:** 100 %
- **Híbrido:** 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Luis	Barrero Pérez		Interno	1
Roberto	Silguero Ayuso		Externo	2

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7,CB8,CB9,CB10,CG1 Específicas: CE1 CE2	
Habilidades o Destrezas (HD)	Capacidad técnica para materializar proyectos de interiores residenciales, interpretar necesidades técnicas, de normativa o relativas a la sostenibilidad en el ámbito del diseño, el conocimiento de los sistemas constructivos, los materiales y los aspectos relativos a la exigencia del presupuesto.	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Calidad y coherencia del trabajo	Continua	80
Asistencia y Participación en clase	Continua	10
Presentación y comunicación del proyecto	Continua	10

Descripción de contenidos

El alumno aprenderá a elegir los materiales para su propio proyecto, y el sistema constructivo mas adecuado. Considerando las características físicas, constructivas, técnicas, ergonómicas y psicológicas asociadas.

Asignatura: El color y los materiales

Código: 207877

Carácter: Obligatoria(OB) **ECTS:** 3 **Curso:** Primero **Cuatrimestre:** Primero

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- **Presencial:** 0 %
- **Virtual:** 100 %
- **Híbrido:** 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Luis	Barrero Pérez		Interno	3

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7,CB8,CB9,CB10,CG1 Específicas: CE1 CE2	
Habilidades o Destrezas (HD)	Los estudiantes adquirirán los conocimientos, aptitudes y habilidades relacionadas con la influencia que el color tiene en los interiores residenciales, tanto a nivel psicológico como físico. Los estudiantes adquirirán los conocimientos, aptitudes y habilidades relacionadas con la capacidad de generar espacios donde los materiales determinen la calidad del espacio.	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Asistencia y Participación en clase	Continua	10
Calidad y coherencia del trabajo	Continua	80
Presentación y comunicación del proyecto	Continua	10

Descripción de contenidos

Se conocerán los colores y sus múltiple combinaciones, teniendo como base el círculo cromático y diferentes cartas de colores. Analizaremos los componentes psicológicos que tienen los materiales tradicionales y contemporáneo que hacen que entendamos un espacio como comúnmente se designa "acogedor", "frío", "hogareño"...

Asignatura: Ergonomía, mobiliario, decoración , imagen y gráfica				Código: 207878	
Carácter: Obligatoria(OB)		ECTS: 3	Curso: Primero	Cuatrimestre: Primero	
Idiomas de impartición: Español					
Porcentajes de modalidad de impartición					
<ul style="list-style-type: none"> • Presencial: 0 % • Virtual: 100 % • Híbrido: 0 % 					
Profesores					
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos	
Luis	Barrero Pérez		Interno	1	
María Almudena	Frechilla Alonso		Interno	2	
Resultados de aprendizaje previstos					
Tipo de resultado	Descripción			Código	
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7,CB8,CB9,CB10,CG1 Específicas: CE1 CE2				
Habilidades o Destrezas (HD)	<p>Los estudiantes adquirirán los conocimientos, aptitudes y habilidades relacionadas con la capacidad de elegir un mobiliario y su disposición en términos de ergonomía física y cognitiva en un interior residencial. Los estudiantes adquirirán los conocimientos, aptitudes y habilidades relacionadas con la capacidad del dominio de todos los accesorios que podemos tener en una vivienda: menaje, interruptores, tiradores, centros de mesa...También se desarrollará el dominio de la imagen, más concretamente la capacidades para la elección de estampados. Dotar de los mínimos conocimientos para representar correctamente el proyecto. Capacidad para comunicar el proyecto de manera sencilla y directa, velando por la identidad de los usuarios del espacio doméstico y basándose en una correcta expresión.</p>				
Tabla de evaluación					
Prueba	Tipo	% Ponderado			
Calidad y coherencia del trabajo	Continua	80			
Asistencia y Participación en clase	Continua	10			
Presentación y comunicación del proyecto	Continua	10			
Descripción de contenidos					



Se analizarán las características del mobiliario de un interior residencial en términos de ergonomía. También se analizarán los movimientos que los usuarios realizan en un espacio interior y la disposición más adecuada de este mobiliario en el espacio en términos de ergonomía cognitiva y de accesibilidad. Se describirán los distintos tipos de accesorios de un hogar, y se comunicará como en muchos casos, estos accesorios pueden determinar el carácter de una estancia. La mala elección de un toallero, interruptor, o vajilla pueden generar espacios inadecuados. Se desarrollará la conciencia de la importancia de la imagen en espacios domésticos, especialmente en los infantiles. Se abordarán los diferentes tipos de estampado, su utilización y su combinación, ya sea en textiles, papeles pintados...

Asignatura: Escaparatismo, showroom y visual merchandising				Código: 207879
Carácter: Obligatoria(OB)	ECTS: 3	Curso: Primero	Cuatrimestre: Primero	
Idiomas de impartición: Español				
Porcentajes de modalidad de impartición				
<ul style="list-style-type: none"> • Presencial: 0 % • Virtual: 100 % • Híbrido: 0 % 				
Profesores				
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Maria	Sortino		Externo	1
Aquilino	González Barrio		Interno	2
Resultados de aprendizaje previstos				
Tipo de resultado	Descripción	Código		
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7,CB8,CB9,CB10,CG1 Específicas: CE1			
Habilidades o Destrezas (HD)	Se generaran conceptos, ideas y propuestas aplicadas al diseño de Showroom y escaparates, que puede ser tanto técnica como emocional. Se representaran conceptos, ideas y términos abstractos, para una comprensión más lógica o como preparación para una posterior aplicación material del diseño de escaparates y visual merchandising.			
Tabla de evaluación				
Prueba	Tipo	% Ponderado		
Calidad y coherencia del trabajo	Continua	80		
Presentación y comunicación del proyecto	Continua	10		
Asistencia y Participación en clase	Continua	10		
Descripción de contenidos				
Desarrollo y ejecución de escaparates comercial: Después de una base teórica acerca del diseño de escaparates y visual merchandising, se acercará al alumno al desarrollo de un proyecto profesional de visual merchandising.				

Asignatura: Historia y análisis de tendencias. percepción y psicología ambiental

Código: 207880

Carácter: Obligatoria(OB) **ECTS:** 3 **Curso:** Primero **Cuatrimestre:** Primero

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- **Presencial:** 0 %
- **Virtual:** 100 %
- **Híbrido:** 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Luis	Barrero Pérez		Interno	2
Carlos	Trigueros Mori		Interno	1

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7,CB8,CB9,CB10,CG1 Específicas: CE1	
Habilidades o Destrezas (HD)	Los estudiantes adquirirán los conocimientos, aptitudes y habilidades relacionadas con el análisis de las tendencias históricas y actuales, con la finalidad de detectar problemas y necesidades de las sociedades, que sean susceptibles de ser resueltos aplicando el diseño de espacios residenciales. Se enseñará a seleccionar eficazmente la información y analizarla con la suficiente objetividad con la finalidad de generar una idea de proyecto.	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Calidad y coherencia del trabajo	Continua	80
Asistencia y Participación en clase	Continua	10
Presentación y comunicación del proyecto	Continua	10

Descripción de contenidos

Se realizará una breve revisión histórica visual de todos los campos asociados al espacio residencial, se desarrollará un taller de crítica donde se podrán analizar, comparar, y juzgar distintos ejemplos históricos de cierta relevancia. Analizar, entender y desarrollar la evolución histórica de un determinado diseño nos ayuda a tener referencias que nos aporten un valor añadido a la hora de proyectar un correcto espacio residencial. Los estudiantes adquirirán los conocimientos, aptitudes y habilidades relacionadas con la influencia que nuestro sistema de percepción tiene sobre la creación de



espacios residenciales, y la importancia que tiene la imagen a la hora de generar estos espacios. Los estudiantes adquirirán los conocimientos, aptitudes y habilidades relacionadas con la capacidad de generar un espacio residencial de acuerdo a un usuario y un cliente. La forma de ser, la formación, la ocupación o el estatus económico y social. Con el análisis de dos personajes filmicos, en principio, opuestos, se pretende abordar la relación del usuario con el espacio en términos de percepción visual e imagen. Analizaremos como podemos hacer un espacio más grande o más pequeño con pequeñas decisiones de proyecto, o como la mera introducción de imágenes en un interior nos hace percibirlo de otra manera. Se pretende abordar la relación del usuario con el espacio en términos de, psicología ambiental. La forma de ser, la formación, la ocupación o el estatus económico y social del usuario o cliente nos permitirá generar ambientes psicológicamente adecuados. También pondremos en práctica la forma de utilizar filtros espaciales como son la transparencia, el reflejo, el encuadre y la permeabilidad.

Asignatura: Iluminación. Instalaciones. Baños y cocinas		Código: 207881		
Carácter: Obligatoria(OB)	ECTS: 3	Curso: Primero	Cuatrimestre: Primero	
Idiomas de impartición: Español				
Porcentajes de modalidad de impartición				
<ul style="list-style-type: none"> • Presencial: 0 % • Virtual: 100 % • Híbrido: 0 % 				
Profesores				
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Luis	Barrero Pérez		Interno	1
Román	Andrés Bondía		Externo	2
Resultados de aprendizaje previstos				
Tipo de resultado	Descripción	Código		
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7,CB8,CB9,CB10,CG1 Específicas: CE4			
Habilidades o Destrezas (HD)	Los estudiantes adquirirán los conocimientos, aptitudes y habilidades relacionadas con la capacidad del dominio creativo y técnico de la luz en un espacio residencial.			
Tabla de evaluación				
Prueba	Tipo	% Ponderado		
Asistencia y Participación en clase	Continua	10		
Presentación y comunicación del proyecto	Continua	10		
Calidad y coherencia del trabajo	Continua	80		
Descripción de contenidos				
<p>Uno de los aspectos más importantes en un interior como diseñador es el dominio de la luz. Se planteará los conocimientos básicos técnicos sobre la luz como fenómeno y se desarrollarán proyectos donde en muchos casos la luz determina el interés de su diseño.</p>				

Asignatura: Normativa, materiales e iluminación

Código: 207882

Carácter: Obligatoria(OB) **ECTS:** 3 **Curso:** Primero **Cuatrimestre:** Primero

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- **Presencial:** 0 %
- **Virtual:** 100 %
- **Híbrido:** 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Maria	Sortino		Externo	2
Román	Andrés Bondía		Externo	1
Beatriz	Escribano Belmar		Interno	0

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Habilidades o Destrezas (HD)	Capacidad técnica para materializar proyectos de Stands comerciales, interpretar necesidades técnicas, de normativa o relativas a la sostenibilidad en el ámbito del diseño, el conocimiento de los sistemas constructivos, los materiales y los aspectos relativos a la exigencia del presupuesto.	
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10, CG1 Específicas: CE1 CE2	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Calidad y coherencia del trabajo	Continua	80
Asistencia y Participación en clase	Continua	10
Presentación y comunicación del proyecto	Continua	10

Descripción de contenidos

El alumno aprenderá a elegir los materiales para su propio proyecto, y el sistema constructivo mas adecuado. Considerando las características físicas, constructivas, técnicas, ergonómicas y psicológicas asociadas.



Asignatura: Proyecto de espacio comercial				Código: 207883	
Carácter: Obligatoria(OB)		ECTS: 3	Curso: Primero	Cuatrimestre: Primero	
Idiomas de impartición: Español					
Porcentajes de modalidad de impartición					
<ul style="list-style-type: none"> • Presencial: 0 % • Virtual: 100 % • Híbrido: 0 % 					
Profesores					
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos	
Maria	Sortino		Externo	3	
Beatriz	Escribano Belmar		Interno	0	
Resultados de aprendizaje previstos					
Tipo de resultado	Descripción			Código	
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7,CB8,CB9,CB10,CG1 Específicas: CE4				
Habilidades o Destrezas (HD)	Los estudiantes adquirirán los conocimientos, aptitudes y habilidades relacionadas con la capacidad del dominio creativo y técnico del desarrollo de un proyecto de interiorismo comercial.				
Tabla de evaluación					
Prueba	Tipo		% Ponderado		
Calidad y coherencia del trabajo	Continua		80		
Presentación y comunicación del proyecto	Continua		10		
Asistencia y Participación en clase	Continua		10		
Descripción de contenidos					
<p>Uno de los aspectos más importantes en un interior como diseñador es la capacidad de materializar sus ideas en un proyecto de interiorismo comercial. Se planteará los conocimientos básicos para desarrollar un proyecto de forma similar a como se realiza en el mundo profesional.</p>					

Asignatura: Retail pop up stores		Código: 207884		
Carácter: Obligatoria(OB)	ECTS: 3	Curso: Primero	Cuatrimestre: Primero	
Idiomas de impartición: Español				
Porcentajes de modalidad de impartición				
<ul style="list-style-type: none"> • Presencial: 0 % • Virtual: 100 % • Híbrido: 0 % 				
Profesores				
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Maria	Sortino		Externo	1
Aquilino	González Barrio		Interno	2
Resultados de aprendizaje previstos				
Tipo de resultado	Descripción	Código		
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7,CB8,CB9,CB10,CG1 Específicas: CE1 CE2			
Habilidades o Destrezas (HD)	Se generaran conceptos, ideas y propuestas aplicadas al diseño de retail, showroom y pop up store, que puede ser tanto técnica como emocional. Se representaran conceptos, ideas y términos abstractos, para una comprensión más lógica o como preparación para una posterior aplicación material del diseño comercial.			
Tabla de evaluacion				
Prueba	Tipo	% Ponderado		
Asistencia y Participación en clase	Continua	10		
Calidad y coherencia del trabajo	Continua	80		
Presentación y comunicación del proyecto	Continua	10		
Descripción de contenidos				
Desarrollo y materialización de un stand de tipo comercial, SHOWROOM Y POP STORE. Después de una base teórica acerca del diseño de stand, se acercará al alumno al desarrollo de un proyecto profesional de stands comerciales.				

Asignatura: Diseño de espacios sanitarios. Rehabilitación			Código: 207885	
Carácter: Obligatoria(OB)	ECTS: 3	Curso: Primero	Cuatrimestre: Segundo	
Idiomas de impartición: Español				
Porcentajes de modalidad de impartición				
<ul style="list-style-type: none"> • Presencial: 0 % • Virtual: 100 % • Híbrido: 0 % 				
Profesores				
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Roberto	Silguero Ayuso		Externo	2
Aquilino	González Barrio		Interno	1
Resultados de aprendizaje previstos				
Tipo de resultado	Descripción	Código		
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7,CB8,CB9,CB10,CG1, CG2 Específicas: CE1, CE2, CE3, CE4, CE5			
Habilidades o Destrezas (HD)	Los estudiantes adquirirán los conocimientos, aptitudes y habilidades para desarrollar un proyecto de diseño inclusivo, teniendo en cuenta de la influencia que nuestro sistema de percepción tiene sobre la creación de espacios, y la importancia que tiene la imagen a la hora de generar estos espacios.			
Tabla de evaluación				
Prueba	Tipo	% Ponderado		
Asistencia y Participación en clase	Continua	10		
Presentación y comunicación del proyecto	Continua	10		
Calidad y coherencia del trabajo	Continua	80		
Descripción de contenidos				
\-Adaptación y Acondicionamientos de Espacios por el Cambio de Uso. \-Rehabilitación de espacios históricos y conversión a espacios adaptados. \-Diseño de Espacios Sanitarios.				

Asignatura: Diseño de exposiciones. Diseño cultural	Código: 207886
--	-----------------------

Carácter: Obligatoria(OB) **ECTS:** 3 **Curso:** Primero **Cuatrimestre:** Segundo

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- **Presencial:** 0 %
- **Virtual:** 100 %
- **Híbrido:** 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Silbia	Idoate Pérez		Externo	1
Beatriz	Escribano Belmar		Interno	2

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7,CB8,CB9,CB10,CG1, CG2 Específicas: CE1, CE2, CE3, CE4, CE5	
Habilidades o Destrezas (HD)	El alumno aprenderá las técnicas para materializar proyectos dedicados a la cultura y al ocio, desde el Análisis de las necesidades, la gestión y el comisariado de proyectos culturales acabando en la producción. Se desarrollarán capacidades técnicas, de normativa o relativas a la sostenibilidad en el ámbito del diseño para la cultura, el conocimiento de los sistemas constructivos, los materiales y los aspectos relativos a la exigencia del presupuesto. Se desarrollarán diferentes proyectos con el objetivo de poner en valor a través de la cultura y el ocio el edificio existente. Después de una base teórica, con ejemplos realizados, se acercará al alumno al desarrollo de un proyecto profesional de interiores lúdicos y culturales. Se generarán conceptos, ideas y propuestas aplicadas al diseño para la cultura y el ocio, creando espacios emocionales sin olvidar nunca la base técnica.	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Calidad y coherencia del trabajo		80
Asistencia y Participación en clase		10
Presentación y comunicación del proyecto		10



Descripción de contenidos

\-Gestión cultural. \-Producción y diseño de stands. \-Producción y Diseño de Espacios Expositivos. \-Escenografía.

Asignatura: Diseño de interiores educativos y de oficinas. Diseño institucional			Código: 207887	
Carácter: Obligatoria(OB)	ECTS: 3	Curso: Primero	Cuatrimestre: Segundo	
Idiomas de impartición: Español				
Porcentajes de modalidad de impartición				
<ul style="list-style-type: none"> • Presencial: 0 % • Virtual: 100 % • Híbrido: 0 % 				
Profesores				
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Maria	Sortino		Externo	1
Aquilino	González Barrio		Interno	2
Resultados de aprendizaje previstos				
Tipo de resultado	Descripción	Código		
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7,CB8,CB9,CB10,CG1, CG2 Específicas: CE1, CE2, CE3, CE4, CE5			
Habilidades o Destrezas (HD)	Los estudiantes adquirirán los conocimientos, aptitudes y habilidades para desarrollar un proyecto de interiores para la salud, el trabajo y la educación, desde el análisis de las diferentes tipologías de usuarios, pacientes, hasta el estudio de la ergonomía para la salud del trabajador y el estudiante. El proyecto de espacios para la salud, el trabajo y la educación han adquirido siempre mayor importancia siendo lugares donde el hombre pasa la mayoría de su tiempo. Se pretende abordar la relación del usuario con el espacio, ya sea como paciente, alumno o trabajador. Analizaremos cómo podemos hacer un espacio vivible y humano a través de pequeñas decisiones de proyecto, se estudiará la psicología ambiental, del color y de las formas, ciencias capaces de dominar el estrés, algo definitivamente prioritario en los lugares sanitarios, laborales y educativos.			
Tabla de evaluación				
Prueba	Tipo	% Ponderado		
Calidad y coherencia del trabajo	Continua	80		
Asistencia y Participación en clase	Continua	10		
Presentación y comunicación del proyecto	Continua	10		



Descripción de contenidos

\-Interiorismo en guarderías, colegios y universidades. \-Espacios asociados a la enfermedad del Alzheimer. \-Influencia del diseño del aula en el aprendizaje del alumno. \-Influencia del diseño interior de la oficina en el rendimiento del trabajador.

Asignatura: Diseño urbano. Urban interior design			Código: 207888	
Carácter: Obligatoria(OB)	ECTS: 3	Curso: Primero	Cuatrimestre: Segundo	
Idiomas de impartición: Español				
Porcentajes de modalidad de impartición				
<ul style="list-style-type: none"> • Presencial: 0 % • Virtual: 100 % • Híbrido: 0 % 				
Profesores				
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Emiliano	Díez Villoria		Interno	1
Dominika Zofia	Wojcik		Interno	1
Román	Andrés Bondía		Externo	1
Resultados de aprendizaje previstos				
Tipo de resultado	Descripción	Código		
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7,CB8,CB9,CB10,CG1, CG2 Específicas: CE1, CE2, CE3, CE4, CE5			
Habilidades o Destrezas (HD)	El alumno será capaz de generar un diseño en un espacio exterior, de entender las relaciones que se establecen entre el entorno urbano, social, cultural económico y los intereses particulares de diferentes agentes (ciudadanos, empresarios, clientes...).			
Tabla de evaluación				
Prueba	Tipo	% Ponderado		
Asistencia y Participación en clase		10		
Calidad y coherencia del trabajo		80		
Presentación y comunicación del proyecto		10		
Descripción de contenidos				
\-El diseño como forma de hacer rentable, revalorizar y/o activar un espacio. \-Mobiliario Urbano. \-Diseño de Terrazas. \-Instalaciones Efímeras. \-Acción Urbana: Instalaciones, Performance, Graffiti, Arte Urbano. \-Arquitectura Textil				



Asignatura: Interiorismo para la hostelería. Diseño para el ocio	Código: 207889
---	-----------------------

Carácter: Obligatoria(OB) **ECTS:** 3 **Curso:** Primero **Cuatrimestre:** Segundo

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- **Presencial:** 0 %
- **Virtual:** 100 %
- **Híbrido:** 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Aquilino	González Barrio		Interno	2
Javier	Balmori Calvo		Externo	1

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7,CB8,CB9,CB10,CG1, CG2 Específicas: CE1, CE2, CE3, CE4, CE5	
Habilidades o Destrezas (HD)	Se desarrollarán capacidades técnicas, de normativa o relativas a la sostenibilidad en el ámbito del turismo y la hostelería, el conocimiento de los sistemas constructivos, los materiales y los aspectos relativos a la exigencia del presupuesto.	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Presentación y comunicación del proyecto	Continua	10
Calidad y coherencia del trabajo	Continua	80
Asistencia y Participación en clase	Continua	10

Descripción de contenidos

\-El turismo y la hostelería como forma de activación y revitalización de un espacio. \-Diseño de interiores: restaurantes, bares y cafeterías. \-Interiorismo en hoteles. \-Interiorismo en centros de turismo rural.

Asignatura: Prácticas profesionales			Código:	
Carácter: Optativa (OP) ECTS: 3	Curso: Primero	Cuatrimestre: Segundo		
Idiomas de impartición: Español				
Porcentajes de modalidad de impartición				
<ul style="list-style-type: none">• Presencial: 50 %• Virtual: 50 %• Híbrido: 100 %				
Profesores				
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
María Almudena	Frechilla Alonso		Interno	2
Luis	Barrero Pérez		Interno	1
Resultados de aprendizaje previstos				
Tipo de resultado	Descripción	Código		
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10, CG1, CG2 Específicas: CE1, CE2, CE3, CE4, CE5			
Tabla de evaluación				
Prueba	Tipo	% Ponderado		
Calidad y coherencia del trabajo	Continua	20		
Informe Final.	Final	80		
Descripción de contenidos				
El objetivo de esta asignatura es aumentar el conocimiento del alumno sobre el ámbito profesional.				

Asignatura: Trabajo Fin de Master			Código: 207890	
Carácter: Trabajo Fin de Título (TFT) Segundo		ECTS: 15	Curso: Primero	Cuatrimestre:
Idiomas de impartición: Español				
Porcentajes de modalidad de impartición				
<ul style="list-style-type: none"> • Presencial: 0 % • Virtual: 100 % • Híbrido: 0 % 				
Profesores				
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Roberto	Silguero Ayuso		Externo	0
Román	Andrés Bondía		Externo	0
Javier	Balmori Calvo		Externo	0
Beatriz	Escribano Belmar		Interno	0
Maria	Sortino		Externo	0
Aquilino	González Barrio		Interno	0
Luis	Barrero Pérez		Interno	0
Resultados de aprendizaje previstos				
Tipo de resultado	Descripción	Código		
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7,CB8,CB9,CB10,CG1, CG2 Específicas: CE1, CE2, CE3, CE4, CE5			
Tabla de evaluación				
Prueba	Tipo	% Ponderado		
Entrega de TFM.	Final	100		
Descripción de contenidos				
<p>El alumno aplicará a lo largo de un proyecto profesional todos los conocimientos y capacidades desarrolladas en todos los proyectos desarrollados anteriormente. Una vez finalizado el periodo de formación (los tres primeros bloques) comenzará el periodo de desarrollo de un proyecto final de Máster y la realización de las prácticas voluntarias. El proyecto estará tutorizado durante todo el periodo de desarrollo. Finalmente el proyecto se expondrá ante un tribunal, se podrá realizar esta exposición de forma presencial o por videoconferencia.</p>				



ASIGNATURAS SEGUNDO CURSO (si lo hubiera)

ASIGNATURAS TERCER CURSO (si lo hubiera)

4.5 Actividades y metodologías docentes

Las Actividades formativas se centran en workshops y conferencias.

Los workshops tienen una carga de trabajo y participación muy alta y muy personalizada. Las clases teóricas, de introducción y profundización de la materia, se intercalan con trabajos prácticos en el que el alumno tendrá que aplicar los conocimientos teóricos adquiridos

Para los workshop se prevé la entrega de un ejercicio práctico, con unos requisitos definidos por el tutor del workshop. En el caso de los workshop que colaboran empresas y otras administraciones públicas se valorará también su materialización física.

El Máster, en caso de encontrarlo oportuno, organizará dentro de cada taller, charlas formativas y de experiencias con profesionales del sector, para profundizar y ampliar el conocimiento del panorama actual.

4.6 Calendario de comienzo y fin del programa

4.6.1 Duración del programa en meses: 12

4.6.2 Fechas de inicio

Primer edición: Entre 15 de septiembre y 15 de diciembre

- Del 02-11-2025 al 30-10-2026

Segunda edición:

- Del 01-03-2024 al 28-02-2025

4.6.3 Número de ediciones: 1