

MÁSTER

MÁSTER EN INTERIORISMO, DISEÑO Y
DECORACIÓN DE INTERIORES Y 3D

esneca
BUSINESS SCHOOL

PRMAS032

- CON ESTANCIAS FORMATIVAS EN EMPRESA
GARANTIZADAS -

DESTINATARIOS

El Máster en Interiorismo, Diseño y Decoración de Interiores y 3D está dirigido a empresarios, directivos, emprendedores, trabajadores, y cualquier persona que pretenda adquirir los conocimientos directivos y técnicos necesarios para una excelente gestión de interiorismo y decoración. La titulación permite conocer el origen y la evolución, el perfil del interiorista y del decorador de interiores, la iluminación, los principios de diseño, la comprensión de los espacios, la organización de los espacios, los materiales, el esquema decorativo, el mobiliario, el desarrollo del proyecto y los programas que lo hacen posible.

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**.

ESTANCIAS FORMATIVAS

El máster incluye estancias formativas en empresas. Mediante este proceso se suman las habilidades prácticas a los conceptos teóricos adquiridos en el curso. Las estancias formativas serán presenciales, de 3 meses aproximadamente, en una empresa cercana al domicilio del alumno.

FICHA TÉCNICA

CARGA HORARIA
600H



MODALIDAD
MIXTO / ONLINE



CURSO INICIAL
ONLINE



TUTORIAS
PERSONALIZADAS



IDIOMA
CASTELLANO



DURACIÓN
HASTA UN AÑO
*Prorrogable



ESTANCIAS FORMATIVAS
GARANTIZADAS
*En ambas modalidades



IMPORTE

VALOR ORIGINAL: 3920€
VALOR ACTUAL: 980€

CERTIFICACIÓN OBTENIDA

Una vez finalizados los estudios y superadas las pruebas de evaluación, el alumno recibirá un diploma que certifica el **“MÁSTER EN INTERIORISMO, DISEÑO Y DECORACIÓN DE INTERIORES Y 3D”**, de ESNECA BUSINESS SCHOOL, avalada por nuestra condición de socios de la CECAP, AEC 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.

REDES SOCIALES

 www.facebook.com/esnecaschool

 linkedin.com/school/esneca-business-school

 [@esneca.business.school](https://www.instagram.com/esneca.business.school)

 www.esneca.com

 www.twitter.com/ESNECA

 www.esneca.com/blog

CONTENIDO FORMATIVO

MÓDULO 1. INTERIORISMO Y DISEÑO (PARTE TEÓRICA)

PARTE 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
 - Actualizadad

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 española
 - Colegios profesionales

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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ILUMINACIÓN

1. ¿Qué es la luz?
 - Propiedades
2. Tipos de iluminación
 - Según la fuente
 - Iluminación natural
 - Iluminación artificial
 - Según la función
 - Iluminación general
 - Iluminación localizada o de trabajo
 - Iluminación de refuerzo o suplementaria
 - Iluminación de emergencia
 - Según la distribución del flujo luminoso
 - Iluminación directa
 - Iluminación semidirecta
 - Iluminación mixta
 - Iluminación semiindirecta
 - Iluminación indirecta
3. Control de la iluminación

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS

1. Estrategias de organización
 - Estrategia lineal
 - Estrategia cuadrículada
 - Estrategia radial

- Estrategia centralizada
- Estrategia agrupada
- 2. Estrategias de circulación
- 3. Acercamiento, entrada y ruta
- 4. Principios de orden y composición
 - Datum
 - 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

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

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

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ESTILOS DECORATIVOS

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

PARTE 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

PARTE 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

UNIDAD DIDÁCTICA 15. EJECUCIÓN DEL PROYECTO

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

PARTE 4. FASE III: ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO

UNIDAD DIDÁCTICA 16. EVALUACIÓN DEL PROYECTO

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

SOLUCIONARIO

BIBLIOGRAFÍA

MÓDULO 2. SOFTWARE DE DISEÑO DE INTERIORES 3D (PARTE PRÁCTICA)

UNIDAD DIDÁCTICA 1. AUTOCAD (ACCESO A VERSIÓN DEMO PARA REALIZAR LAS PRÁCTICAS)

1. Interfaz 2012
2. Otros elementos de la Interfaz I
3. Otros elementos de la Interfaz II
4. Otros elementos de la Interfaz III
5. Coordenadas Autocad
6. Ayudas visuales
7. Asistente
8. Parámetros
9. Objetos básicos I
10. Objetos básicos II
11. Objetos básicos III
12. Objetos compuestos I
13. Objetos compuestos II
14. Edición simple I
15. Edición simple II
16. Edición simple III
17. Edición avanzada I
18. Edición avanzada II
19. Edición avanzada III
20. Pinzamientos I
21. Pinzamientos II

EJERCICIOS

1. Utilidades para acotar
2. Aplicar restricciones a un dibujo
3. Propiedad anotativo
4. Insertar tablas de EXCEL
5. Dibujar muros de una vivienda
6. Colocación de puertas. Crear bloques
7. Colocación de ventanas. Crear bloques dinámicos
8. Amueblar vivienda. Insertar bloques externos
9. Medir superficies, insertar textos, y acotar.
10. Planos de instalaciones. Referencias externas
11. Presentaciones e impresión
12. Planos de apoyo para los ejercicios
13. Plantas y cotas
14. Plantas Mobiliario
15. Plantas texto y Superficies
16. Plantas Instalaciones Fontanería
17. Plantas Instalaciones Electricidad

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PHOTOSHOP (ACCESO A VERSIÓN DEMO PARA REALIZAR LAS PRÁCTICAS)

1. Aspecto inicial
2. Nuevo documento
3. Herramientas de selección I
4. Herramientas de selección II
5. Herramientas de selección III
6. Herramientas de pincel
7. Herramienta tampón
8. Herramienta blur
9. Herramientas forma
10. Herramientas texto y formato
11. Trabajar con capas
12. Menú imagen
13. Filtros
14. Capas 3D
15. Mano y lupa
16. Menú seleccionar
17. Edición puppet
18. Cambiar de blanco y negro a color
19. Quitar ojos rojos foto
20. Imagen con cambio de planos
21. Integrar imágenes
22. Línea luminosa
23. Texto hielo neón
24. Igualar color

EJERCICIOS

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ILLUSTRATOR (ACCESO A VERSIÓN DEMO PARA REALIZAR LAS PRÁCTICAS)

1. Apariencia del programa
2. Nuevo documento
3. Herramientas de dibujo I
4. Herramientas de dibujo II
5. Herramientas de gradientes
6. Herramientas de gráfico
7. Repaso opciones de menú
8. Herramientas modificadores
9. Herramientas de texto I
10. Herramientas de texto II
11. Capas
12. Efectos especiales
13. Estilos, perfil y objetos
14. Opciones de impresión
15. Ejemplo

EJERCICIOS

1. Herramienta dibujo I
2. Herramienta dibujo II
3. Herramienta texto
4. Herramienta dibujo. Pluma
5. Efectos 3D
6. Outlines
7. Herramienta degradado
8. Caja de herramientas Pathfinder
9. Herramienta create onlines
10. Formato texto
11. Mostrar reglas I
12. Mostrar reglas II
13. Motivos decorativos
14. Organigramas
15. Crear gráficos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INDESIGN (ACCESO A VERSIÓN DEMO PARA REALIZAR LAS PRÁCTICAS)

1. Interface CS
2. Página maestra
3. Color
4. Herramientas de dibujo I
5. Herramientas de dibujo II
6. Herramientas de dibujo III
7. Herramientas de dibujo IV
8. Herramientas de dibujo V
9. Tablas
10. Capas
11. Herramienta Insertar Notas
12. Texto en columna
13. Colocar imágenes
14. Crear archivo PDF

EJERCICIOS

1. Crear artículo de revista I
 2. Crear artículo de revista II
 3. Crear artículo de revista III
 4. Crear artículo de revista IV
 5. Texto utilizado
 6. Trabajar con transparencias
 7. Creación de un Cartel
 8. Presentación de un menú I
 9. Presentación de un menú II
- Soluciones ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. 3D STUDIO MAX (ACCESO A VERSIÓN DEMO PARA REALIZAR LAS PRÁCTICAS)

1. Vista general
2. Objetos 2D I
3. Objetos 2D II
4. Objetos 3D I
5. Objetos 3D II
6. Mover, rotar y simetría
7. Modificadores
8. Booleanas
9. Objetos extendidos
10. Matriz
11. Escalar, simetría y selección
12. Animación con trayecto
13. Render I
14. Luces I
15. Luces II
16. Luces III
17. Luces IV
18. Cámara I
19. Cámara II
20. Materiales
21. Partículas
22. Animación I + Render
23. Animación II
24. Animación III + Track View

EJERCICIOS

1. Crear objeto
2. Establecer unidades
3. Realizar dibujo
4. Cilindro
5. Rectángulos y cilindros
6. Mallas - Torcer
7. Torcer
8. Matriz
9. Conos
10. Cabaña
11. Casco
12. Manipulación de aristas
13. Crear y manipular un objeto 2D
14. Crear una caja
15. Creación de un armario
16. Creación de un ojo
17. Creación de una tetera
18. Mostrar y ocultar objetos
19. Rotar
20. Aplicar materiales a objetos
21. Menús Quad

UNIDAD DIDÁCTICA 5. COREL DRAW (ACCESO A VERSIÓN DEMO PARA REALIZAR LAS PRÁCTICAS)

1. Inicio
2. Polígonos
3. Formas básicas
4. Herramientas de texto
5. Contorno y relleno
6. Mezcla
7. Silueta
8. Efectos texto
9. Extrusión
10. Lente
11. Adaptar texto
12. Dar forma
13. Ejemplo completo
14. Imprimir
15. Corrector ortográfico
16. Plantillas
17. Importar imágenes
18. Mapa de Bits
19. Mano Alzada
20. Repaso

EJERCICIOS

1. Texto
2. Texto y Degradado
3. Girar y Reflejar
4. Extrusión
5. Mezcla
6. Contornos
7. Medios Artísticos
8. Manipulación texto
9. Nodos
10. Siluetas
11. Cuadriculas
12. Efectos especiales
13. Recopilatorio
14. Ejercicio Final 1
15. Ejercicio Final 2
16. Ejercicio Final 3
17. Ejercicio Complementario 1
18. Ejercicio Complementario 2
19. Ejercicio Complementario 3
20. Ejercicio Complementario 4
21. Anuncio
22. Anuncio (2)
23. Artístico
24. Cliparts
25. Mapa de Bits 1
26. Mapa de Bits 2

27. Mapa de Bits 3
28. Mezcla
29. Tarjeta
30. Ejercicio Extra
31. Diagrama de flujos
32. Mezcla Interactiva
33. Mezcla Interactiva 2
34. Efectos
35. Medios Artísticos
36. Ejercicios Adicionales