



E S C U E L A
ERGON

CURSO

EXPERTO EN INTERIORISMO + AUTOCAD 2D-3D

ERG009

Escuela asociada a:



DESTINATARIOS

Este curso está dirigido a empresarios, directivos, emprendedores, trabajadores y cualquier persona que pretenda adquirir los conocimientos directivos y técnicos necesarios para el la decoración de interiores.

MODALIDAD

Puedes elegir entre:

- **MIXTO:** la parte teórica la estudiarás mediante el pack formativo que consta de los manuales de estudio que enviaremos a tu domicilio y la parte práctica la estudiarás mediante los ejercicios colgados en nuestro Campus Virtual.
- **ONLINE:** una vez recibida tu matrícula, enviaremos a tu correo electrónico las claves de acceso a nuestro Campus Virtual donde encontrarás todo el material de estudio.

DURACIÓN

La duración del curso es de 300 horas.

IMPORTE

IMPORTE ORIGINAL: ~~1000€~~

IMPORTE ACTUAL: 250€

CERTIFICACIÓN OBTENIDA

Una vez finalizados los estudios y superadas las pruebas de evaluación, el alumno recibirá un diploma que certifica el “EXPERTO EN INTERIORISMO + AUTOCAD 2D-3D”, de la Escuela ERGON, avalada por nuestra condición de socios de la CECAP, AEC y AEEN, máximas instituciones españolas en formación y de calidad.

CONTENIDO FORMATIVO

PARTE 1. TÉCNICO EXPERTO EN INTERIORISMO Y DISEÑO (TEORÍA)

MÓDULO 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
 - Actualidad

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 cuadriculada
 - 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

MÓDULO 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

MÓDULO 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

MÓDULO 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

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

TEMA 1. AUTOCAD (Acceso a versión demo para realizar las prácticas)

1. Interfaz
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

TEMA 2. 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. Menú Quad