

UNIVERSIDAD RICARDO PALMA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA
AÑO ACADÉMICO 2020
SÍLABO

I. DATOS ADMINISTRATIVOS

1. Asignatura	:	DISEÑO DE INTERIORES
2. Código	:	AR 0661
3. Naturaleza	:	Teórico-práctica
4. Condición	:	Electiva
5. Requisito(s)	:	AR 0512
6. Número de créditos	:	02
	:	01 Horas teóricas
7. Número de horas	:	02 Horas prácticas
8. Semestre académico	:	2020-II
9. Docente	:	
Correo institucional	:	

II. SUMILLA

Asignatura teórica-práctica orientada al conocimiento del estudiante de la diversidad de productos existentes en el mercado que se utilizan para mejorar la imagen del edificio, facilitar su uso o proteger parte de él. Las luminarias, centrales automatizadas, los materiales: cerámico, mármol, terrazo, madera y derivados, el acero, aluminio, cobre, bronce, vidrios, plásticos, aglomerados, pastas y pintura; los muebles, alfombras, falso-cielos, enchapes y otros. Su utilización en el diseño de espacios interiores y fachadas. Ejercicios de combinación entre ellos.

III. COMPETENCIAS GENÉRICAS A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

- Comportamiento ético: desarrolla un comportamiento ético para el crecimiento personal y social que posibilite la formación de seres humanos competitivos globalmente teniendo en cuenta los valores de la universidad.
- Pensamiento crítico y creativo: demuestra sentido crítico y creativo para dar respuesta a las necesidades del continuo cambio del entorno, teniendo en cuenta la realidad local, nacional e internacional.
- Liderazgo compartido: lidera/organiza equipos de trabajo a través del desarrollo de destrezas personales para el crecimiento de la autonomía a partir de la transformación personal y profesional.
- Autoaprendizaje: gestiona su aprendizaje con autonomía para el logro de aprendizajes cognitivos y meta-cognitivos en forma continua en beneficio de su formación personal y profesional.
- Resolución de problemas: Analiza los problemas para idear soluciones que logren fortalecer el aprendizaje integral comprometido con su entorno.
- Investigación científica y tecnológica: Desarrolla investigación científica y tecnológica haciendo uso de la tecnología digital, generando soluciones a problemas sociales para lograr una actitud solidaria y de trabajo en equipo.
- Comunicación efectiva: Demuestra una comunicación asertiva, respetando los elementos lingüísticos para lograr una actitud de diálogo y de respeto a los demás.

IV. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

- Diseña proyectos de arquitectura con creatividad y responsabilidad social, en sus diversas escalas y complejidades, sustentada en los conocimientos históricos, teóricos, tecnológicos y contextuales.
- Desarrolla habilidades para la expresión, representación y comunicación; de lo proyectado con la finalidad de lograr soluciones construidas para satisfacer las necesidades de habitabilidad de actividades humanas presentes y futuras.
- Aplica los procesos tecnológicos y constructivos para el desarrollo de proyectos arquitectónicos considerando las estructuras, las instalaciones de servicio, el acondicionamiento ambiental, seguridad y la viabilidad técnica para la materialización de lo proyectado.
- Proyecta la intervención en el entorno urbano con base en teorías urbanísticas y los aspectos sociales, económicos, culturales y políticos y su impacto en la ciudad; con responsabilidad social, juicio crítico y soluciones creativas en servicio de la sociedad.
- Emplea el conocimiento de hechos y teorías arquitectónicas nacionales y mundiales, en su contexto histórico, como herramienta indispensable para el proceso de diseño con juicio analítico y crítico.
- Investiga en temas de arquitectura en sus diversos campos para el desarrollo de la actividad proyectual, con propósito de innovación.

V. DESARROLLA EL COMPONENTE DE: INVESTIGACIÓN (X) RESPONSABILIDAD SOCIAL (...)

El diseñador de interiores desarrolla habilidades analíticas para lograr en el transcurso de su proceso de diseño ampliar sus conocimientos para recolectar, analizar información, resolver problemas y tomar decisiones eficientes. Parte de esta investigación se relaciona con la responsabilidad social del diseñador para desarrollar propuestas acordes al medio en el que se desenvuelven los hechos, con el uso adecuado de materiales, acabados y eficiencia lumínica para dar calidad espacial y de confort a sus habitantes.

VI. LOGRO DE LA ASIGNATURA

Al finalizar la asignatura el estudiante puede diseñar el espacio interior de un espacio determinado con criterios estéticos y funcionales. Aplica una clara metodología para enfrentar el requerimiento del cliente logrando espacios de calidad y confort con el adecuado manejo del color, materiales y acabados. El estudiante podrá comunicar con una clara representación gráfica bidimensional y tridimensional sus ideas de diseño, plasmadas en un producto final completo para su ejecución.

VII. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

UNIDAD N° 01		CONCEPTOS BÁSICOS DE DISEÑO INTERIOR EL USUARIO Y SU RELACION CON EL PROYECTO		
LOGRO DE APRENDIZAJE		Al finalizar la Unidad el estudiante maneja los conceptos básicos de diseño interior y su importante relación con el usuario (cliente) para lograr la experiencia espacial adecuada a desarrollar en su espacio interior.		
SEMANA	SESIÓN	CONTENIDOS		
		TEMA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA
1	1	<p>Presentación del curso y del silabo en vigencia para el semestre.</p> <p>Conceptos básicos del diseño Interior.</p> <p>Rol del diseñador en el diseño de espacios con identidad.</p> <p>Ejemplos reales según temática a realizar.</p>	<p>Sesión en línea 1:</p> <p>Presentación del sílabo y guía del estudiante. Presentación de la asignatura. Exposición del docente sobre la temática de la sesión. Elección de delegados. Términos y condiciones del curso.</p> <p>Tarea Actividad aplicativa 1:</p> <p>Trabajo practico N°01 Foro de preguntas. Exposición aleatoria del avance de los trabajos.</p>	<p>Investigación formativa</p> <p>Usos digitales multimedia</p>
	2	<p>Conociendo al cliente (usuario).</p> <p>Checklist de necesidades</p> <p>Composición de los elementos que componen la identidad del espacio.</p> <p>Tipologías y estilos.</p>	<p>Sesión en línea 2:</p> <p><i>Entrega del trabajo N°01 (subirlos a la plataforma para su revisión)</i></p> <p>Exposición del docente sobre la temática de la sesión.</p> <p>Tarea Actividad aplicativa 2:</p> <p>Trabajo práctico N°02 (dibujo a mano alzada) Foro de preguntas. Exposición aleatoria del avance de los trabajos.</p>	

UNIDAD N° 02		COLOR Y CONCEPTUALIZACION DEL ESPACIO		
LOGRO DE APRENDIZAJE		Al finalizar la Unidad el estudiante desarrolla su sensibilidad para elegir adecuadamente las combinaciones de color que acompañan el diseño interior. Conceptualiza el diseño interior de un recinto determinado, apoyado del moodboard y tablero conceptual para su comprensión.		
SEMANA	SESIÓN	CONTENIDOS		
		TEMA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA
3	3	<p>Teoría del color y su relación con los espacios interiores.</p> <p>Psicología del color y su aplicación (ejemplos visuales)</p>	<p>Sesión en línea 3:</p> <p>Exposición del docente sobre la temática de la sesión.</p> <p>Tarea Actividad aplicativa 3: Continuación con la segunda parte del Trabajo práctico N°02 (dibujo digitalizado con el uso del color) Foro de preguntas. Exposición aleatoria del avance de los trabajos.</p>	<p>Investigación formativa</p> <p>Usos digitales multimedia</p> <p>Análisis crítico con base en lecturas seleccionadas</p> <p>Aprendizaje con base en proyectos colaborativos</p>
4	4	<p>Conociendo el producto que acompaña el diseño interior.</p> <p>Teoría del Moodboard aplicado al requerimiento del cliente.</p>	<p>Sesión en línea 4: <i>Entrega del trabajo N°02 (subirlos a la plataforma para su revisión)</i></p> <p>Exposición del docente sobre la temática de la sesión.</p> <p>Tarea Actividad aplicativa 4: Trabajo práctico N°03 (dibujo a mano alzada o digital con el uso del color) Foro de preguntas. Exposición aleatoria del avance de los trabajos. Retroalimentación.</p>	<p>Aprendizaje con base en proyectos colaborativos.</p> <p>Usos digitales multimedia</p>

5	5	Teoría sobre la preparación del Tablero Conceptual digital.	<p>Sesión en línea 5: Exposición del docente sobre la temática de la sesión.</p> <p>Tarea Actividad aplicativa 5:</p> <p>Continuación con la segunda parte del trabajo práctico individual N°03 (dibujo digitalizado o maqueta del producto) Foro de preguntas. Exposición de avances. Retroalimentación. Trabajo parcial (primera parte: Desarrollo del Moodboard)</p>	<p>Investigación formativa</p> <p>Usos digitales multimedia</p> <p>Análisis crítico con base en lecturas seleccionadas</p> <p>Aprendizaje con base en proyectos colaborativos</p>
6	6	Moodboard según temática elegida.	<p>Sesión en línea 6: Exposición- diálogo.</p> <p><i>Entrega del trabajo N°03 (subirlos a la plataforma para su revisión)</i></p> <p>Tarea Actividad aplicativa 6: Desarrollo del Moodboard. Foro de preguntas. Exposición de avances. Retroalimentación. Trabajo parcial (segunda parte: Desarrollo del Tablero Conceptual)</p>	<p>Usos digitales multimedia</p> <p>Aprendizaje con base en proyectos colaborativos</p>
7	7	Tablero Conceptual según temática elegida.	<p>Sesión en línea 7: Exposición- diálogo.</p> <p>Tarea Actividad aplicativa 7:</p> <p>Desarrollo del Tablero Conceptual digital. Foro de preguntas. Exposición de avances. Retroalimentación.</p>	<p>Investigación formativa</p> <p>Usos digitales multimedia</p> <p>Aprendizaje con base en proyectos colaborativos</p>

8	8	SEMANA DE EXAMENES PARCIALES	<p>Sesión en línea 8: Evaluación Parcial. (subir a la plataforma virtual lo indicado en los requisitos para su revisión)</p> <p>Tarea Actividad aplicativa 8: Revisar las indicaciones para la siguiente clase en el aula virtual.</p>	Evalúa las capacidades de la primera y segunda unidad
UNIDAD N° 03		MATERIALES, MOBILIARIO, ILUMINACION, MATERIALES Y ACABADOS		
LOGRO DE APRENDIZAJE		Al finalizar la Unidad el estudiante conoce y emplea diversos materiales y acabados para el diseño de interiores y fachadas. Comprende el uso adecuado del mobiliario y adecuada iluminación para proyectar un espacio interior de calidad y confort		
SEMANA	SESIÓN	CONTENIDOS		
		TEMA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA
9	9	Materiales y acabados en diseño interior. Características y Propiedades.	<p>Sesión en línea 9: Exposición del docente sobre la temática de la sesión.</p> <p>Tarea Actividad aplicativa 9: Trabajo práctico N°04 Búsqueda de información. Diagramación inicial de presentación de contenidos. Foro de preguntas. Retroalimentación.</p>	<p>Investigación formativa</p> <p>Usos digitales multimedia</p>
10	10	Materiales y acabados en diseño interior. Características y Propiedades. Iluminación en el diseño Interior	<p>Sesión en línea 10: Exposición del docente sobre la temática de la sesión. Exposición- diálogo</p> <p>Tarea Actividad aplicativa 10: Continuación con la segunda parte del trabajo práctico N°04. Foro de preguntas. Retroalimentación.</p>	<p>Investigación formativa</p> <p>Usos digitales multimedia</p> <p>Aprendizaje con base en proyectos colaborativos</p>

11	11	Antropometría y Ergonométrica aplicada para el diseño de espacios y mobiliario	<p>Sesión en línea 11:</p> <p>Exposición del docente sobre la temática de la sesión. Exposición- diálogo</p> <p><i>Entrega del trabajo individual N°11 (subirlos a la plataforma para su revisión y Exposición)</i></p> <p>Tarea Actividad aplicativa 11:</p> <p>Proyecto final (requisitos y cronograma de asesorías)</p>	<p>Usos digitales multimedia</p> <p>Análisis crítico con base en lecturas seleccionadas</p>
UNIDAD N° 04		PROYECTO FINAL DE DISEÑO INTERIOR		
LOGRO DE APRENDIZAJE		Al finalizar la Unidad el estudiante elabora un proyecto de interiores que cumplan con todos los requerimientos para su ejecución y clara comunicación al cliente.		
SEMANA	SESIÓN	CONTENIDOS		
		TEMA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA
12	12	Tendencias actuales en el diseño de interiores. Planimetría en diseño Interior (representación)	<p>Sesión en línea 12:</p> <p>Exposición del docente sobre la temática de la sesión. Exposición- diálogo</p> <p>Tarea Actividad aplicativa 12:</p> <p>Proyecto final (Cronograma de trabajo. Desarrollo y asesoría) Foro de preguntas. Retroalimentación. Exposición aleatoria del avance de los trabajos.</p>	<p>Investigación formativa</p> <p>Usos digitales multimedia</p> <p>Análisis crítico con base en lecturas seleccionadas</p> <p>Aprendizaje con base en proyectos colaborativos</p>

13	13	Planimetría y Distribución de Mobiliario, Luminarias y cielo raso.	Sesión en línea 13: Exposición- diálogo Tarea Actividad aplicativa 13: Proyecto final (asesorías)	Investigación formativa Usos digitales multimedia Aprendizaje con base en proyectos colaborativos
14	14	Planimetría. Ambientación. Materiales y acabados.	Sesión en línea 14: Exposición- diálogo Tarea Actividad aplicativa 14: Proyecto final (asesorías)	Usos digitales multimedia Aprendizaje con base en proyectos colaborativos
15	15	Presentación final de un proyecto de Diseño Interior.	Sesión en línea 15: Exposición- diálogo Tarea Actividad aplicativa 15: Proyecto final (asesorías)	Usos digitales multimedia Aprendizaje con base en proyectos colaborativos
16	16	SEMANA DE EXAMENES FINALES	Sesión en línea 16: Evaluación Final. <i>(subir a la plataforma virtual lo indicado en los requisitos para su revisión)</i>	Tiene carácter integrador y evalúa las capacidades de las cuatro unidades de aprendizaje.

VIII. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS (Según Modelo Educativo de la URP):

- | | |
|---------|---|
| 1. ABPC | Aprendizaje con base en proyectos colaborativos |
| 2. IF | Investigación formativa |
| 3. UD | Usos digitales multimedia |
| 4. ACLS | Análisis crítico con base en lecturas seleccionadas |

IX. EVALUACIÓN

Criterios de evaluación: · Actitud creativa.

- Asistencia a las sesiones en línea
- Participación en las actividades aplicativas · Empleo del Aula Virtual
- Trabajo en equipo
- Puntualidad en la entrega de trabajos.
- Cumplimiento de los requisitos de entrega. · Aporte personal.

Obtención del promedio final:

TIPO DE EVALUACIÓN	CLAVE	CRONOGRAMA	PESO
Promedio de trabajos académicos	PRT 1	Semana 02 a 05 Semana 09 a15	1
Evaluación Parcial	PAR 1	Semana 08	1
Evaluación Final	FIN 1	Semana 16	2
FÓRMULA: (PRT + PAR+ PRT2*2) /4			

X. REFERENCIAS BIBILOGRÁFICAS

Arq. Arquitectura, Diseño & Decoración (2010). Perú. Comunica 2 S.A.C.

Baker, G. (2007). Le Corbusier. Análisis de la forma. Barcelona. Gustavo Gili.

Bethan Ryder (2010) New Restaurant Design. London. Laurence King publishing Ltd.

Campo Baeza, A. (2015). Quiero ser arquitecto. Madrid: Los Libros de la Catarata.

Ching, F. (2016). Manual de dibujo arquitectónico. Barcelona. Gustavo Gili.

Ching, F. (2014). Manual de estructuras ilustrado. Barcelona. Gustavo Gili.

Ching, Francis D.K (2012) Diseño de interiores un manual. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.

Guthrie, Pat (2001) Manual Portátil del diseñador de interiores reglas básicas para el diseño de interiores.
México: McGraw Hill.

Mixmade S.A.C.(2009). 40 Restaurantes espacios. Perú. Mixmade Editorial. Le Corbusier. (1980). El Modulor y Modulor 2. Barcelona: Poseidón.

Santos Quartino, Daniela (2010). New Bars and restaurants 2. New York. Collin Design and Loft publications.

Panero, Julius (2012) Las dimensiones humanas en los espacios interiores. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Peter Zumthor. (2006). Atmosferas. Barcelona. Gustavo Gili.

Proyecto Contract (2019). Revista de Interiorismo para instalaciones comerciales, hostelerías y oficinas.
Madrid. MC Ediciones.

Direcciones electrónicas

Arquitectura y Diseño. Recuperado el 20-04-2020 de: <https://www.arquitecturaydiseno.es/>

Revista de Interiorismo para instalaciones comerciales, hostelerías y oficina. Recuperado el 20-04-2020 de: <http://www.proyectocontract.es>