



## **PROGRAMA DE “MASTER EN GLOBAL DESIGN”**



## **MÓDULO I: DISEÑO DE INTERIORES E INSTALACIONES**

- Historia de la Arquitectura y el Interiorismo. Evolución y Estilos
- Viviendas. Escala humana, modulación, dimensiones. Amueblamiento. Ergonomía. Decoración.
- Hoteles. Zonas comunes, zonas de servicio, tráfico y áreas de distribución.
- Oficinas. Jerarquías, agrupación y metodología de proyecto. Nomenclatura.
- Imagen corporativa. Identidad e imagen de las cosas. Valores. El lugar que ocupamos: posicionamiento. Cómo se entrevista a un cliente. Briefing y contrabriefing. Investigación de mercados. Moodboard.
- Locales. Interiorismo comercial. Organización. Presentación de producto.
- Aprender a proyectar: desde la idea al detalle constructivo.
- Exposición en público: análisis y discurso de proyectos.
- Entrevista al cliente.
- Materiales de última generación.
- Visita de obra.

### **INSTALACIONES:**

- Electrotecnia y luminotecnia: Conocer las novedades del mercado en cuanto a materiales, luminarias y cómo realizar un buen diseño de iluminación a partir de diferentes métodos de cálculo. Distribución de la red eléctrica.
- Materiales, acabados y aplicaciones.
- Fontanería y saneamiento en la vivienda.
- Acondicionamiento.
- Remodelación, rehabilitación y resolución de obras interiores.

## **MODULO II: PAISAJISMO**

- Historia del Jardín: estudio del desarrollo de los jardines desde la Antigüedad hasta el siglo XIX y XX.
- Paisajismo contemporáneo: estudio de los paisajistas actuales más representativos y análisis de las tendencias actuales
- Técnicas de Diseño: cómo enfrentarse a un espacio y a diseñar en un papel en blanco.
- Obra Civil: fundamentos de la Topografía y técnicas de construcción en proyectos de paisajismo. Detalles constructivos.
  - Instalaciones: red de riego y drenajes, iluminación, mobiliario, tarimas y elementos complementarios.
- Mantenimiento: labores de jardinería para el desarrollo y conservación de los jardines. Praderas y césped.
- Plantas ornamentales: Introducción a la nomenclatura, botánica y sistemática. Estudio de diferentes especies vegetales según sus clasificaciones.



Árboles ornamentales y sus usos.

- Técnicas de representación gráfica: aprendizaje de diferentes recursos manuales y digitales para la representación de imágenes utilizadas en propuestas de paisajismo. Autocad, Revit, Photoshop.
- Proyectos: proceso de elaboración de documentos incluidos en un proyecto de paisajismo. Relación con el cliente y técnicas comerciales.
- Mediciones y presupuestos: redacción de unidades de medición y de bases de precios.
- Legislación y gestión de empresa: bases legales de la profesión e información necesaria para desempeñar el oficio de paisajista por cuenta propia.
- Master classes y salidas programadas: a lo largo del módulo contaremos con ponencias de profesionales destacados del sector y con visitas a jardines, obras y centros de venta interesantes para el paisajismo.

### **MODULO III: INFOGRAFIA Y DIBUJO ARQUITECTÓNICO**

-Introducción a la metodología BIM:

- Qué es BIM y diferencias con CAD.
- Interfaz de usuario de Revit.

-Gestión básica de un proyecto: Antes de comenzar a modelar.

- Plantillas de proyecto.
- Configuración básica .
- Inserción y vínculos referencia de plantilla AutoCad.

-Introducción a familias:

- Familias y tipos de familia.
- Introducción al editor de familias.
- Cargar familias desde la biblioteca.
- Descargar y cargar familias disponibles en la web.
- Edición de familias.
- Familias in situ.

-Teoría y modelado de elementos:

- Familias de sistema herramientas y propiedades de los elementos.
- Creación y gestión de materiales.

-Documentación y diseño:

- Creación de piezas.
- Familias de anotación.
- Propiedades de cotas.
- Configuración de visibilidad gráfica.
- Vistas de planta, techo reflejado, de plano.
- Leyendas.
- Habitaciones.
- Esquemas y leyendas de habitaciones.
- Plano de área.



Escenas de renderizado.

-Mediciones:

Tablas de planificación de cantidad.

Tablas de cómputo de materiales: materiales y costos.

Maquetación de láminas.

-Proyecto de módulo: se desarrollará el proyecto planteado en el módulo I.

-DIBUJO ARQUITECTÓNICO (se desarrollará en paralelo al aprendizaje del software):

-Normalización en el dibujo técnico arquitectónico.

-Proporción y escala.

-Convenciones gráficas.

-Levantamiento arquitectónico.

-Composición.

-Representación en perspectiva.

#### **MÓDULO IV: ESCAPARATISMO, GESTIÓN E IMAGEN DE MARCA**

- El merchandising y el escaparate. Procesos de decisión en la psicología del consumidor.

-El escaparatista y el escaparate: tipos, posición y condicionantes. Punto de contacto entre cliente y marca.

-El diseño de escaparates. Del concepto al proyecto. ¿Qué elementos definen el escaparate? Luz, color y composición. Presupuesto.

-El montaje de escaparates. Materiales, técnicas y herramientas. Iluminación. Etiquetas, carteles y maniqués. Montaje y desmontaje: sistemas.

-Últimas tendencias. Cómo influye el producto en la elaboración del escaparate. Nuevas tendencias: escaparate interactivo y virtual.

-Visitas a los espacios de relevancia para la completa formación del alumno. Análisis de tendencias.

-Proyecto. Se realizará una práctica real de escaparatismo que el alumno agregará a su portfolio.

#### **GESTIÓN E IMAGEN DE MARCA:**

-Gestión estratégica e integrada de la marca. Desarrollo de los elementos que proyectan la identidad de una corporación, a través del conocimiento teórico y la aplicación práctica, razonada, crítica y creativa.

-Definición del signo identificador, y la implantación pública de éste, se desarrollará un programa de imagen complejo, con la misión no sólo de informar, sino también de dejar ver la naturaleza y el estilo del emisor, partiendo de un caso real.

-Desarrollo de una guía de identidad corporativa.



## **MODULO V: ESTILISMO DE PRODUCTO**

- El alumno trabaja con marcas reales del ámbito internacional, enfocadas en diseño industrial, moda, cosmética, gastronomía, etc, a propuesta del profesor.
- Conceptos básicos de una marca para lograr una experiencia 360° : el branding corporativo, los pasos para construcción de una marca.
- Brand Book de una marca y su contenido implícito: valores, identidad gráfica, naming, posicionamiento, producto, publicidad, servicio y coherencia global.
- Dirección creativa, estilismo, escenografía y fotografía, aplicados en diversos ámbitos: coolhunting, moodboard, reglas de psicología y composición, interior styling, product styling, food styling, papercraft art y set design.
- Realización de imágenes, que estén relacionadas con el ADN de la marca, según nuestro análisis.
- Cómo concebir un escenario efímero con una finalidad predeterminada, basado en estudios de tendencias y análisis de efectos psicológicos, target y transmisión de emociones concretas.

### **FOTOGRAFÍA Y EDICIÓN**

- Producción del set y de las imágenes. Para eso, contaremos con la colaboración de un fotógrafo profesional, que además de participar en nuestro shooting, enseñará a los alumnos las nociones básicas y algunos trucos técnicos utilizados a la hora de fotografiar un producto o espacio.
- Master class de Adobe Photoshop: postproducción de imágenes.
- Elaboración de "Dossier de análisis de marca" que será enviado a la marca para que puedan ser utilizados en su publicidad, páginas webs, redes sociales y editoriales.

## **MÓDULO VI: DISEÑO DE MOBILIARIO**

- Historia del mueble: Evolución del mueble en el S.XX. Influencia de los materiales. El estilo Sezession como precursor de la Bauhaus alemana y el Art Decó francés. Mobiliario Bauhaus, mobiliario escandinavo y mobiliario Art Decó.
- El mueble en el S.XXI. Principales escuelas. Estilos actuales. Diseñadores contemporáneos.
- Materiales y técnicas: Repaso de materiales tradicionales : maderas, piedras, cerámica, etc. Materiales de última generación: plásticos, resinas, textiles, etc.
- Ser diseñador: El oficio de diseñador. Cómo crear un estudio. El cliente. RRSS y colaboraciones.
- Visitas a fábricas y exposición de diseñadores de mobiliario.
- Proyecto: partiendo de la idea/concepto desarrollo del diseño de un mueble a propuesta del profesor. Proyectar un mueble, dibujarlo, realizar el despiece para enviar al taller.



### MAQUETAS Y PROTOTIPOS

- Técnicas y materiales más utilizados para hacer maqueta a pequeña escala.
- Elaboración de un prototipo de mobiliario. Tutorías y clases prácticas para que cada alumno acabe elaborando un prototipo a escala 1:1 de su propio mueble.

### **MÓDULO VII: ORGANIZACIÓN EMPRESARIAL Y MARKETING**

- El diseñador como empleado:
  - Cómo conocer sus propias habilidades.
  - Plataformas de búsqueda de trabajo.
  - Cómo elaborar un CV.
  - Derechos tributarios, civiles y del trabajo
- El diseñador como empresario:
  - Dirección y Economía de Empresas
  - Plan de Negocio
  - Habilidades Directivas
  - Técnicas Psicológicas de Negociación
  - Herramientas para montar una oferta de trabajo y encontrar el perfil adecuado de un candidato.
  - Derechos tributarios, civiles y del trabajo.
- El Marketing y el Diseño de Interiores.
- Técnicas de comunicación online y offline.
- Diseño Estratégico: técnicas de diseño centrado en la experiencia de usuario y en el diseño de un espacio. El "storytelling".
- Master class: "Design thinking".

### **MÓDULO VIII: INSTALACIONES EFÍMERAS**

- Estudio del espacio urbano y cómo intervenir en él a través de:
  - Arte y Montajes.
  - Imagen y Diseño.
  - Comunicación.
  - Arquitecturas Alternativas.
  - Técnicas Audiovisuales.
  - Paisajismo.
  - Escenografía.
- Proyecto: realización de una instalación a escala real.



## **MÓDULO IX: PROYECTO FINAL DE MASTER**

-Exposición ante jurado de un proyecto de diseño interior donde el alumno aplique todos los conocimientos adquiridos en el Máster.