

Máster Título Propio

Diseño de Interiores





tech corporación universitaria
UNIMETA

Máster Título Propio Diseño de Interiores

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **12 meses**
- » Titulación: **TECH Corporación Universitaria UNIMETA**
- » Acreditación: **60 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/disenomaster/master-diseno-interiores

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competencias

pág. 14

04

Dirección del curso

pág. 18

05

Estructura y contenido

pág. 22

06

Metodología

pág. 32

07

Titulación

pág. 40

01 Presentación

La imagen en la sociedad de hoy en día es una parte importante para cualquier empresa. Es por ello que cada vez son más las entidades que deciden invertir en proyectos de interiorismo que se adapten, no solo a las tendencias actuales, sino a al *Branding* de su propia marca. En muchas ocasiones, se trata de reformas integrales que requieren de la participación de un especialista que maneje a la perfección las estrategias y técnicas más novedosas, así como la gestión de recursos para optimizar los presupuestos y garantizar la satisfacción del cliente. Por ese motivo, titulaciones como esta son necesarias, para que el egresado pueda conocer al detalle el universo del interiorismo actual y sus entresijos, adquiriendo las competencias para manejar las herramientas que le permitan hacerle frente a grandes proyectos de diseño con total garantía de éxito. Todo ello a través de un programa 100% online, con un horario totalmente personalizable y un temario diseñado por expertos en el sector.



“

La transformación de espacios y la creación de entornos seguros y confortables nunca había tenido tanta demanda. Por ese motivo, este Máster Título Propio te abrirá las puertas a un futuro laboral exitoso”

El desarrollo de la sociedad y los cambios en los diferentes estilos de vida han aumentado la demanda de proyectos de interiorismo basados en entornos seguros y confortables, ya sea para el ámbito privado o para grandes empresas que buscan cambiar su imagen. Es por ello que el papel de profesional del Diseño de Interiores ha tomado especial relevancia, ya que la buena asesoría de estos especialistas permite adaptar las reformas a los requisitos y peticiones del cliente, pensando siempre en la optimización del espacio y los recursos.

Siguiendo las tendencias actuales del sector, TECH ha desarrollado este Máster Título Propio en Diseño de Interiores, un programa que persigue el objetivo de proporcionar al diseñador una visión sobre la organización y la decoración del espacio integrada en un proyecto profesional: industrial o artesanal. La idea es que pueda plasmar los nuevos modelos de vida que han surgido en la sociedad aunando las técnicas de creación artística en aras de desarrollar su talento y alcanzando el éxito social, personal y económico.

Se trata de una titulación 100% online con la que el egresado podrá profundizar en el espacio contemporáneo y las tendencias actuales, así como en las técnicas de diseño digital 3D aplicadas a la creación novedosa de proyectos. También ahondará en la creación de espacios saludables a través de la elección de materiales sostenibles, en las fases de la construcción y en la importancia de la elección de la iluminación y el colorido. Por último, hará especial hincapié en el diseño textil especializado en interiorismo, así como en el arte mobiliario. Todo ello aplicado a espacios privados, comerciales y corporativos, desde la recogida de datos para el inicio del proyecto, hasta la entrega del portafolio al cliente.

Una capacitación desarrollada a lo largo de 12 meses que incluye 1.500 horas del mejor temario teórico y práctico, así como material adicional de gran calidad presentado en diferentes formatos: vídeos al detalle, resúmenes de cada unidad, imágenes, simulaciones, lecturas complementarias y artículos de investigación, para contextualizar la información y profundizar en aquellos aspectos más relevantes. Además, la totalidad del contenido estará disponible desde el primer día y podrá ser descargada en cualquier dispositivo con conexión a internet, garantizando, no solo, una experiencia académica completa y exhaustiva, sino con un nivel de personalización muy alto.

Este **Máster Título Propio en Diseño de Interiores** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en diseño y arquitectura
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ◆ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Una titulación 100% online con la que podrás perfeccionar tus habilidades de organización y de decoración del espacio integrados en proyectos profesionales”

“

Contarás con varios casos de estudio, como el de Eko-mamparas entre otros, para aprender de manera práctica de las buenas y malas estrategias”

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Un programa con el que aprender a dirigir proyectos a la altura de líderes del sector como Kelly Hoppen, Philippe Starck o Macel Wanders.

Una titulación actual con la que conocer al detalle las nuevas tendencias en el Retail postcovid.



02 Objetivos

Conocer al detalle las últimas tendencias relacionadas con el Diseño de Interiores es de vital importancia para todos aquellos especialistas que buscan destacar en este sector a través de la dirección y creación de proyectos creativos, elegantes, novedosos y de calidad. Por ese motivo, el objetivo de este Máster Título Propio es aportar al egresado las herramientas académicas que le permitan adquirir un conocimiento amplio y exhaustivo sobre el diseño de espacios en sus diferentes representaciones, así como sobre las técnicas más utilizadas, facilitándole el perfeccionamiento de sus competencias profesionales en tan solo 12 meses.



“

Un Máster Título Propio que te ayudará a alcanzar tus objetivos profesionales más ambiciosos dentro del sector del Diseño de Interiores”



Objetivos generales

- ◆ Capacitar al alumno en el universo del diseño de espacios interiores, adquiriendo las competencias y herramientas necesarias para hacer frente a futuros proyectos de interiorismo
- ◆ Desarrollar un conocimiento especializado sobre los aspectos técnicos y prácticos, así como sobre las herramientas necesarias para la realización de proyectos
- ◆ Aprender a gestionar y coordinar aspectos económicos y de comunicación necesarios para el desarrollo profesional en el sector y estar capacitado para desarrollar un propio estudio de diseño de interiores
- ◆ Profundizar en el desarrollo de capacidades acordes con la actualidad del diseño contemporáneo a través del estudio de los diferentes estilos y tendencias para poner en marcha su propio negocio en esta área
- ◆ Identificar segmentos de consumo, públicos y audiencias, así como para la creación de objetos y ambientes únicos aportando a la sociedad los valores de la innovación y el progreso que esta disciplina académica requiere



Podrás especializarte en el diseño de diferentes espacios comerciales: tiendas, hoteles, restaurantes, clubes de campo y spas, a través del conocimiento exhaustivo de las características de cada contexto”





Objetivos específicos

Módulo 1. El espacio contemporáneo

- ◆ Conectar la identidad individual con la manifestación estética a través del diseño de espacios
- ◆ Implementar una estrategia centrada en el consumidor actual y sus necesidades y costumbres
- ◆ Aplicar el concepto de realidad líquida aprendiendo a gestionar el cambio
- ◆ Controlar los proyectos de los principales diseñadores de interiores observando sus estrategias
- ◆ Adaptar el proyecto a las múltiples formas de concebir un hogar que existen en la actualidad

Módulo 2. Diseño Digital en 3D

- ◆ Simular mobiliario en 3D mediante el uso del programa Adobe Illustrator
- ◆ Conocer los tipos de simulaciones que permite y cómo adaptarlas a los proyectos
- ◆ Aplicar todas las herramientas y funciones que intervienen en la creación de mobiliario en 3D
- ◆ Aprender a transmitir las inspiraciones a los clientes finales
- ◆ Ser capaces de maquetar y exponer el resultado final de los diseños

Módulo 3. Materiales y espacios saludables

- ♦ Mejorar la flexibilidad de los proyectos de diseño de interiores para adaptarlos a un escenario sostenible y moderno
- ♦ Aplicar la sostenibilidad en su sentido práctico y conectarla con los elementos estéticos
- ♦ Optimizar la rentabilidad en el proceso de diseño sostenible
- ♦ Aprovechar los recursos disponibles para crear espacios que vinculen a las personas con su entorno
- ♦ Crear espacios sin fecha de caducidad en los que se pueda vivir durante un largo periodo de tiempo

Módulo 4. Espacios en construcción

- ♦ Dominar el diseño estructural en su conjunto atendiendo a los principios fundamentales de resistencia, funcionalidad y estética
- ♦ Profundizar en un proceso de diseño integral que contempla todo el sistema constructivo
- ♦ Impulsar la construcción de espacios inteligentes que garanticen el confort y la seguridad de sus habitantes
- ♦ Gestionar un proyecto de diseño de principio a fin
- ♦ Contemplar los aspectos legales de las instalaciones en el interior de las viviendas, locales u otras construcciones rutinarias

Módulo 5. Iluminación y colorido

- ♦ Dominar la proyección de la luz en el interior de los espacios y la proyección sobre el espacio de la luz exterior
- ♦ Aplicar las técnicas de luz y color al diseño interior de espacios optimizando las posibilidades en función de la distribución
- ♦ Relacionar las condiciones del espacio interior y exterior con la personalidad de los habitantes de ese espacio
- ♦ Gestionar la paleta cromática en función de la paleta lumínica proyectando el estado mental adecuado en cada momento
- ♦ Generar estilos propios a través de la integración de la luz y el color en el diseño de interiores

Módulo 6. Diseño Textil

- ♦ Generar un *Moodbard* de estilo para un proyecto de decoración de interiores alineando principales y coordinados
- ♦ Profundizar en el origen de las fibras y en su confección detectando su funcionalidad, uso y aplicación en cada caso concreto de diseño
- ♦ Gestionar las diferentes estancias y optimizar los procesos de selección de tejidos, así como impulsar las diferentes técnicas de diseño textil
- ♦ Analizar las principales diferencias entre proyectos textiles de interiorismo para el público en general y para el sector *Premium*
- ♦ Aplicar la técnica del *Rapport* o estampación textil continuada y el diseño posicional, según sea necesario

Módulo 7. Decoración interior: arte y mobiliario

- ◆ Impulsar la capacidad creativa y artística mediante el uso adecuado de las técnicas artesanales y el conocimiento de la evolución artística vinculada al mobiliario
- ◆ Optimizar las conexiones entre el arte, el diseño y la arquitectura del mobiliario
- ◆ Gestionar las nuevas tendencias del diseño en relación a un proyecto o a un cliente concreto
- ◆ Generar un proyecto de diseño de mobiliario industrial concreto integrado en el proyecto de interiores común
- ◆ Dominar las técnicas decorativas

Módulo 8. Diseño de espacios comerciales

- ◆ Convertir un punto de venta en un canal de comunicación
- ◆ Integrar la forma, el color y la textura en el esquema decorativo alineando estos aspectos con la marca o el espacio que representan
- ◆ Generar ambientes apropiados según el tipo de establecimiento enfocados al sector turístico, de restauración y compras
- ◆ Impulsar soluciones integrales en base a las necesidades concretas de cada uno de los sectores que intervienen en la esfera pública y comercial
- ◆ Desarrollar y presentar un proyecto de diseño de interiores orientado al sector comercial

Módulo 9. Branding y espacios corporativos

- ◆ Proyectar la identidad de marca en el espacio de trabajo
- ◆ Aplicar las estrategias de diseño corporativo asociadas al comportamiento del consumidor al diseño de espacios
- ◆ Desarrollar un portafolio de clientes y una base de datos que conecte el *Expertise* con las necesidades de cada cliente
- ◆ Identificar aquellos aspectos técnicos y tecnológicos que permiten proporcionar soluciones de diseño en el entorno laboral
- ◆ Integrar la marca en el espacio de vida de los trabajadores proporcionando una sensación de pertenencia y no de rechazo

Módulo 10. El proyecto de interiores

- ◆ Asimilar e incorporar todas las disciplinas que intervienen en el diseño de interiores analizando sus costes y proyectando sus beneficios
- ◆ Integrar todas las fases de trabajo que intervienen en un proyecto de diseño de interiores dominando terminología y creando propuestas innovadoras y de valor
- ◆ Desarrollar la capacidad de análisis y observación no sólo del entorno que rodea a la disciplina, sino también a la hora de determinar la viabilidad de un proyecto de interiores
- ◆ Generar un portafolio de trabajos que garantice el éxito del diseñador en el mercado laboral y una difusión segura gracias a la selección del contenido a difundir
- ◆ Optimizar las soluciones ofrecidas a los clientes fomentando una actitud flexible y dotando al alumno de las herramientas necesarias para una rápida respuesta al cambio

03

Competencias

El diseño de este Máster Título Propio permitirá al especialista del diseño perfeccionar sus competencias y habilidades creativas y organizativas en la gestión y dirección de proyectos relacionados con el interiorismo. Además, gracias al conocimiento exhaustivo que adquirirá en el manejo de determinadas herramientas, podrá ampliar sus aptitudes e implementar a sus estrategias las técnicas y conceptos más novedosas relacionadas con el arte mobiliario, el diseño textil, la iluminación y el colorido o la gestión de materiales y espacios saludables.



“

Tras la superación de este Máster Título Propio dominarás las competencias necesarias para llevar a cabo un proyecto de interiores: desde su conceptualización hasta la elaboración del portafolio para entregar al cliente”

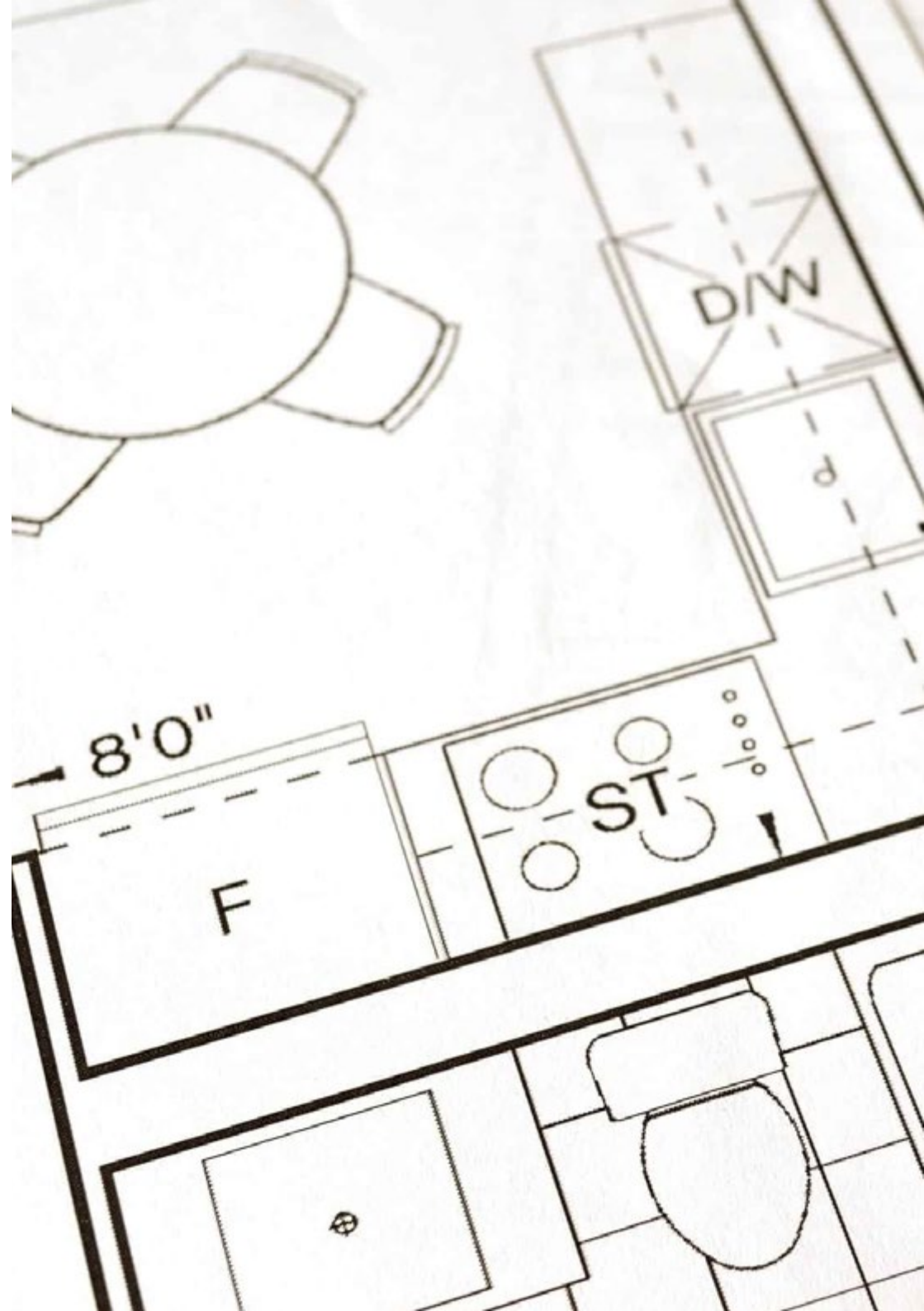


Competencias generales

- ♦ Dominar las herramientas técnicas para el diseño de productos relacionados con la decoración y la arquitectura
- ♦ Desarrollar el talento creativo a través de la conceptualización, las técnicas de representación artística y de los códigos identificativos de los agentes implicados en el proyecto de interiorismo
- ♦ Generar proyectos de interiorismo destinados tanto a la producción industrial como artesanal, entre los que se incluyen aquellos referentes al diseño textil, de mobiliario o de espacios comerciales y corporativos, etc.
- ♦ Concienciar del uso de materiales sostenibles y de la creación de espacios saludables para vivir
- ♦ Identificar públicos y audiencias de la decoración de interiores y reconocer las últimas tendencias y diseñadores actuales



Una titulación que te dará las claves para liderar exitosamente el Branding corporativo de tus clientes en base a las últimas novedades del sector del Diseño y la Arquitectura”





Competencias específicas

- ◆ Dominar el diseño en el espacio contemporáneo
- ◆ Contar con un conocimiento amplio y exhaustivo sobre el diseño digital en 3D y sobre el manejo de sus herramientas
- ◆ Conocer al detalle los materiales y espacios saludables, su impacto ambiental y las especificaciones del diseño sostenible en la actualidad
- ◆ Dominar el diseño estructural y la gestión de residuos
- ◆ Desarrollar un conocimiento amplio y especializado sobre las características técnicas de la iluminación y el colorido en el Diseño de Interiores
- ◆ Adquirir las habilidades necesarias para dominar las técnicas más complejas relacionadas con el diseño textil
- ◆ Trabajar el arte mobiliario no solo en base a las tendencias actuales, sino con técnicas de restauración y diseño industrial
- ◆ Diseñar espacios comerciales en base a las últimas tendencias del interiorismo
- ◆ Manejar a la perfección las especificaciones del *Branding* en el diseño de espacios corporativos
- ◆ Contar con los conocimientos necesarios para llevar a cabo un proyecto de interiores exitoso y adaptado a las especificaciones del cliente o de la empresa

04

Dirección del curso

Con el fin de ofrecer una capacitación completa y rigurosa, TECH ha seleccionado para este programa a un claustro especializado en el Diseño de Interiores con una amplia y dilatada trayectoria laboral en la gestión y dirección de proyectos relacionados con este sector. Se trata de especialistas con una calidad humana y profesional excepcional que pondrán a disposición del egresado su experiencia y su tiempo para que pueda sacarle a esta titulación el mayor rendimiento posible, conociendo al detalle las claves y los entresijos para triunfar en el interiorismo.



“

Una opción académica única de crecer como profesional del interiorismo de la mano de expertos con experiencia en la dirección de grandes proyectos de diseño, incluso, internacionales”

Dirección



Dra. García Barriga, María

- ♦ Doctora en Diseño y Datos de Marketing
- ♦ Comunicadora en RTVE
- ♦ Comunicadora en Telemadrid
- ♦ Docente Universitaria
- ♦ Autora de *El patrón de la eternidad*: creación de una identidad en espiral para la automatización de tendencias de moda
- ♦ Comunicación, Marketing y Campañas Sociales. Patrimonio de las Artes- Marketing Digital
- ♦ Editor en jefe. Chroma Press
- ♦ Ejecutivo de Cuentas de Marketing y Redes Sociales. Servicecom
- ♦ Redactor de contenidos web. Premium Difusión, Diario Siglo XXI y Magazine Of Managers
- ♦ Doctorado, Diseño y Datos de Marketing. Universidad Politécnica de Madrid
- ♦ Licenciado en Ciencias de la Información, Comunicaciones, Marketing y Publicidad. Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Posgrado en Marketing y Comunicación en empresas de Moda y Lujo. Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Certificada en Data Analysis & Creativity con Python en China
- ♦ MBA Fashion Business School, la Escuela de Negocios de Moda de la Universidad de Navarra

Profesores

Dña. Sigüenza, Eva

- ◆ Coordinadora de Relaciones Públicas en Penaira
- ◆ Consultora de Marketing y Relaciones Públicas en OmnicomPRGroup
- ◆ Directora de Cuentas en Agencia TTPR
- ◆ Ejecutiva de cuentas en Ogilvy Public Relations Worldwide
- ◆ Especialista en campañas para el sector del lujo y la alta relojería, con clientes como Panerai
- ◆ Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Europea de Madrid
- ◆ Máster en Marketing digital y comercio electrónico por EAE Business School

Dra. Gárgoles Saes, Paula

- ◆ Doctora, Investigadora y Consultora Especialista en Moda, Comunicación y Sostenibilidad
- ◆ Profesora Investigadora en la Escuela de Comunicación y Jefa de Academia de Comunicación Corporativa en la Universidad Panamericana, Ciudad de México
- ◆ Consultora de Comunicación y Sostenibilidad en Ethical Fashion Space, Ciudad de México
- ◆ Periodista de Moda en la agencia Europa Press y en la revista digital Asmoda
- ◆ Especialista en Moda en el Fashion Institute of Technology de Nueva York y en el laboratorio de tendencias Future Concept Lab de Milán
- ◆ Departamento de Comunicación del Título Propio Comunicación y Gestión de la Moda del Centro Universitario Villanueva y de ISEM Fashion Business School.
- ◆ Doctora Cum Laude en Creatividad Aplicada por la Universidad de Navarra con la tesis "Modelo reputacional para el sector de la moda"
- ◆ Licenciada en Periodismo por la Universidad Complutense de Madrid
- ◆ Executive Fashion MBA por ISEM Fashion Business School

Dña. Puerto Cones, Nadia

- ◆ Interiorista en la empresa Sánchez Plá
- ◆ Diseñadora de interiores por la Escuela Superior de Diseño de Valencia
- ◆ Especialista en el proceso del diseño de espacios

Dña. Miñana Grau, Mari Carmen

- ◆ Diseñadora textil en Petite Antoinette
- ◆ Diseñadora en la firma Donzis Estudios
- ◆ Diseñadora en Summon Press
- ◆ Patronista en Valentín Herraiz
- ◆ Graduada en Diseño de Moda por Barreira Arte y Diseño
- ◆ Experta en Diseño Digital con Adobe Illustrator
- ◆ Especialidad en patronaje, corte y confección de indumentaria valenciana por Aitex Paterna

D. Pereira Paz, Juan Carlos

- ◆ Director del Proyecto DAB (Diseño y Autores Bolivianos)
- ◆ Reconocido Diseñador internacional
- ◆ Numerosas apariciones en revistas de moda y cultura como: Vogue Rusia, Harper's Bazaar Rusia, L' Oficial Italia, L' Oficial Arabia, Vogue Italia, Vogue México, Elle China, L' Oficial Argentina
- ◆ Especialista en Comunicación y Marketing de Moda

05

Estructura y contenido

Para la elaboración de la estructura y el contenido de este Máster Título Propio, TECH ha tenido en consideración el criterio del equipo docente, el cual, al estar compuesto por profesionales del sector del Diseño en activo, conocen al detalle las tendencias y técnicas actuales. A su vez, la totalidad de la información recopilada ha sido adaptada a la metodología *Relearning*, en cuyo uso esta universidad es pionera. Así, a través de la reiteración de conceptos y la resolución de situaciones reales, se produce un aprendizaje natural y progresivo, sin tener que invertir horas de más en memorizar. Pero eso no es todo, ya que, además, el egresado contará con múltiple material adicional en diferentes formatos para contextualizar el temario y profundizar en aquellos aspectos que considere más relevantes para su desarrollo y desempeño profesional.



“

El plan de estudios incluye un módulo específico dedicado a la seguridad, para que tus proyectos cumplan, además, los requisitos legales relacionados con las especificaciones de accesibilidad y señalización”

Módulo 1. El espacio contemporáneo

- 1.1. Diseño para habitar
 - 1.1.1. Relación entre espacios y personas
 - 1.1.2. Fundamentos antropológicos
 - 1.1.3. Fundamentos psicológicos del diseño (*In Focus*: el diseño biofílico)
- 1.2. *Human Centered Desing*
 - 1.2.1. *Design Thinking*
 - 1.2.2. Espacios *Co-Creation*
 - 1.2.3. Conceptualización
- 1.3. El espacio interior
 - 1.3.1. La privacidad
 - 1.3.2. Las nuevas necesidades
 - 1.3.3. Replanteamiento del espacio vital
- 1.4. Análisis del espacio contemporáneo
 - 1.4.1. Evolución del diseño de espacios
 - 1.4.2. Diseñadores y marco de referencia del diseño de interiores
 - 1.4.3. Fundamentos del diseño de espacios
- 1.5. Diseño de Interiores
 - 1.5.1. Las viviendas
 - 1.5.2. Los espacios comerciales
 - 1.5.3. Los espacios culturales
- 1.6. Estética del espacio
 - 1.6.1. Forma, color y textura
 - 1.6.2. Espacio y orden
 - 1.6.3. Transformación y cambio constante
- 1.7. Sociología del espacio
 - 1.7.1. Semiótica
 - 1.7.2. Aspectos culturales
 - 1.7.3. Identidad a través del espacio
- 1.8. Movimientos sociales actuales
 - 1.8.1. las nuevas tribus urbanas
 - 1.8.2. El cambio social
 - 1.8.3. El espacio contemporáneo: "espacios líquidos"

- 1.9. Diseñadores y marcas
 - 1.9.1. Marcas protagonistas en el diseño de interiores
 - 1.9.2. Diseñadores de interiores de referencia
 - 1.9.3. Reinención del *Retail Design*
- 1.10. Tendencias del diseño de interiores
 - 1.10.1. Drivers de cambio
 - 1.10.2. Nuevas tendencias en el *Retail postcovid*
 - 1.10.3. El espacio actual y contemporáneo

Módulo 2. Diseño Digital en 3D

- 2.1. La representación en 3D
 - 2.1.1. Presentación de las simulaciones en 3D
 - 2.1.2. Presentación de Adobe Ilustrador
 - 2.1.3. Herramientas y usos aplicadas al mobiliario
- 2.2. Herramientas para la simulación 3D
 - 2.2.1. Extrusión y biselado
 - 2.2.2. Rotar y girar
 - 2.2.3. Pros y limitaciones de las simulaciones
- 2.3. Preparación al 3D
 - 2.3.1. Investigación y creación, esbozos
 - 2.3.2. *Moodboards*
 - 2.3.3. Desarrollo de las vistas
- 2.4. Texturas y colores
 - 2.4.1. Paneles de color
 - 2.4.2. Motivos y texturas
 - 2.4.3. Creación e importación de motivos, texturas y colores
- 2.5. Giro 3D: preparación
 - 2.5.1. Herramienta giro 3D
 - 2.5.2. La plantilla y silueta
 - 2.5.3. Las secciones
 - 2.5.4. El color y opacidades

- 2.6. Giro 3D: aplicación
 - 2.6.1. Panel de giro 3D
 - 2.6.2. Aplicación de motivos
 - 2.6.3. Aplicación de texturas
 - 2.7. Giro 3D: perspectivas
 - 2.7.1. Modificaciones y sombreados
 - 2.7.2. Modificación del símbolo
 - 2.7.3. Presentación de las vistas
 - 2.8. Gráficos *Flash*
 - 2.8.1. Los gráficos *Flash*
 - 2.8.2. Usos
 - 2.8.3. Aplicaciones
 - 2.9. Presentación del mobiliario
 - 2.9.1. La visualización 3D
 - 2.9.2. Los materiales y gamas cromáticas
 - 2.9.3. Fichas resumen
 - 2.10. Presentación del proyecto
 - 2.10.1. Maquetación
 - 2.10.2. Presentación del proyecto
 - 2.10.3. Exposición del trabajo
- ### Módulo 3. Materiales y espacios saludables
- 3.1. Los materiales sostenibles
 - 3.1.1. Revestimientos
 - 3.1.2. Textiles en el mundo del interiorismo
 - 3.1.3. Espacio y experiencia de usuarios
 - 3.2. El impacto ambiental y el paisaje
 - 3.2.1. Sostenibilidad
 - 3.2.2. Introducción al paisajismo
 - 3.2.3. Aislamiento y acústica
 - 3.3. El diseño sostenible
 - 3.3.1. Confort y ergonomía
 - 3.3.2. Mezcla de estilos
 - 3.3.3. *Layout*
 - 3.4. Las dimensiones de la sostenibilidad
 - 3.4.1. El eje social, económico y medioambiental
 - 3.4.2. El modelo de negocio de la sostenibilidad
 - 3.4.3. El proceso de diseño sostenible
 - 3.5. Sostenibilidad pasiva
 - 3.5.1. Aislamiento térmico
 - 3.5.2. Orientación
 - 3.5.3. Ventilación cruzada
 - 3.6. Sostenibilidad activa
 - 3.6.1. La producción de energía solar desde el propio edificio
 - 3.6.2. Los mantos verdes para la limpieza del aire
 - 3.6.3. La reutilización de las aguas grises
 - 3.7. La circularidad en los entornos estéticos
 - 3.7.1. La economía circular
 - 3.7.2. La aplicación de la economía circular al diseño de interiores
 - 3.7.3. El desafío de decorar un hogar sostenible
 - 3.8. La arquitectura bioclimática
 - 3.8.1. El aprovechamiento de las condiciones climáticas
 - 3.8.2. Los recursos disponibles
 - 3.8.3. El consumo de energía
 - 3.9. Los espacios duraderos y atemporales
 - 3.9.1. La longevidad
 - 3.9.2. Espacios flexibles
 - 3.9.3. La estética atemporal
 - 3.10. La sostenibilidad en los entornos laborales
 - 3.10.1. El modelo de trabajo verde
 - 3.10.2. El *Coworking* y el *Work From Home*
 - 3.10.3. Tendencias para el impulso de la sostenibilidad en el trabajo

Módulo 4. Espacios en construcción

- 4.1. El diseño estructural
 - 4.1.1. El diseño resistente, funcional y estético
 - 4.1.2. Sistemas estructurales compuestos
 - 4.1.3. Sistemas estructurales planos
- 4.2. La construcción
 - 4.2.1. Fundamentos de la construcción
 - 4.2.2. El proceso constructivo
 - 4.2.3. Planeación
- 4.3. Sistema constructivo
 - 4.3.1. La fachada y la cubierta
 - 4.3.2. Las divisiones interiores
 - 4.3.3. Los trasdosados y acabados
- 4.4. Gestión de residuos
 - 4.4.1. Normativa aplicable
 - 4.4.2. Mediciones
 - 4.4.3. Presupuestos
- 4.5. Instalaciones aplicables al interiorismo
 - 4.5.1. La regulación legal de las obras de interiorismo
 - 4.5.2. El diseño de estancias
 - 4.5.3. La distribución del espacio
- 4.6. Clasificación de las instalaciones: eléctricas
 - 4.6.1. Sistemas de instalación
 - 4.6.2. Protección contra sobrintensidades y sobretensiones
 - 4.6.3. El circuito eléctrico
- 4.7. Instalaciones sanitarias
 - 4.7.1. Instalaciones hidráulicas y sanitarias
 - 4.7.2. Manejo del agua y abastecimiento
 - 4.7.3. Los puntos de salida y entrada de aguas (caso estudio: *Ecomamparas*)
- 4.8. Confort y aislamiento acústico
 - 4.8.1. Los espacios libres de ruido
 - 4.8.2. El aislamiento de paredes y ventanas
 - 4.8.3. La insonorización



- 4.9. Seguridad contra incendios
 - 4.9.1. Los sistemas de agua contra el fuego
 - 4.9.2. Bies: accesibilidad y señalización
 - 4.9.3. Aire acondicionado
- 4.10. Nociones de instalaciones de datos
 - 4.10.1. Instalaciones de voz
 - 4.10.2. Instalaciones de datos
 - 4.10.3. Domótica

Módulo 5. Iluminación y colorido

- 5.1. Fundamentos de la iluminación de espacios
 - 5.1.1. Teoría de la luz
 - 5.1.2. Luz natural y artificial
 - 5.1.3. La cultura del diseño y la iluminación
- 5.2. La luz como creación y estilo
 - 5.2.1. Iluminación general, puntual y decorativa
 - 5.2.2. Factores técnicos y ambientales
 - 5.2.3. La luz en el diseño de espacios de estilo nórdico
- 5.3. Dramaturgia de la luz
 - 5.3.1. *Light Art*: la luz como medio creativo
 - 5.3.2. Las nuevas tecnologías de la iluminación
 - 5.3.3. La integración del *Light Art* en los espacios cotidianos
- 5.4. El color en el diseño de interiores
 - 5.4.1. La historia, teoría y técnica del color
 - 5.4.2. Fundamentos del color
 - 5.4.3. Sensación del color
- 5.5. Sistemas de ordenación de los colores
 - 5.5.1. Variables y parámetros del color
 - 5.5.2. Simbología del color
 - 5.5.3. El valor emocional de los colores en el diseño de interiores
- 5.6. El color en los sistemas digitales
 - 5.6.1. La mezcla de colores en el diseño por ordenador
 - 5.6.2. Las propiedades visuales del color digital
 - 5.6.3. El color en el espacio visual

- 5.7. La proyección del color en el diseño de interiores
 - 5.7.1. El color según el espacio
 - 5.7.2. Color e iluminación
 - 5.7.3. La composición cromática
- 5.8. La personalidad y la composición
 - 5.8.1. Los estilos de iluminación
 - 5.8.2. Los sistemas de color
 - 5.8.3. El impacto del color y de la luz en la psique humana
- 5.9. El estilo: entre la luz y el color
 - 5.9.1. Los tonos y las sombras
 - 5.9.2. Composiciones monocromáticas
 - 5.9.3. Composiciones policromáticas
- 5.10. La proyección de la luz y el color sobre el espacio
 - 5.10.1. Las condiciones del espacio
 - 5.10.2. La acentuación de formas y texturas
 - 5.10.3. La intensidad y la ubicación de las fuentes de luz y color

Módulo 6. Diseño textil

- 6.1. Los materiales naturales
 - 6.1.1. Fibras naturales
 - 6.1.2. Ligamentos
 - 6.1.3. Lana, lino y algodón
- 6.2. Los materiales sintéticos
 - 6.2.1. Fibras artificiales
 - 6.2.2. Filamentos
 - 6.2.3. Poliéster y nylon
- 6.3. Los materiales *Premium*
 - 6.3.1. Mohair
 - 6.3.2. Seda
 - 6.3.3. Piel
- 6.4. Técnicas de diseño textil
 - 6.4.1. Batik
 - 6.4.2. Estampados
 - 6.4.3. Jacquard

- 6.5. *Rapport*
 - 6.5.1. Diseños *Rapports* y diseños posicionales
 - 6.5.2. Serigrafía artesanal
 - 6.5.3. Estampación continua
 - 6.6. Las alfombras
 - 6.6.1. Técnicas artesanales
 - 6.6.2. *Tufting*
 - 6.6.3. Alfombras hechas a máquina
 - 6.7. Tapicería
 - 6.7.1. Tapizado de sillas
 - 6.7.2. Tapizado sillones
 - 6.7.3. Tapizado de mobiliario
 - 6.8. La construcción del tejido
 - 6.8.1. Hilados
 - 6.8.2. Tintados
 - 6.8.3. Acabados
 - 6.9. Criterios para la elección de tejidos
 - 6.9.1. El muestrario textil
 - 6.9.2. Estancias
 - 6.9.3. Telas de exterior
 - 6.10. Proyecto textil de interiores
 - 6.10.1. Tela principal
 - 6.10.2. Coordinados
 - 6.10.3. *Moodboard*
- Módulo 7. Decoración interior: arte mobiliario**
- 7.1. Las artes decorativas
 - 7.1.1. El mueble en la actualidad
 - 7.1.2. Tipos de mobiliario
 - 7.1.3. Diseñadores de mobiliario contemporáneos
 - 7.2. El lenguaje plástico
 - 7.2.1. El código
 - 7.2.2. La representación de ideas
 - 7.2.3. El efecto estético (*In Focus*: la experiencia creativa)

- 7.3. Diseño de mobiliario
 - 7.3.1. Ergonomía
 - 7.3.2. Antropometría
 - 7.3.3. Generación de modelos
- 7.4. El mueble actual
 - 7.4.1. Diseño clásico
 - 7.4.2. Diseño rústico
 - 7.4.3. Diseño moderno
- 7.5. La restauración
 - 7.5.1. El mobiliario antiguo
 - 7.5.2. La obra de arte
 - 7.5.3. La técnica de restauración
- 7.6. Los objetos decorativos
 - 7.6.1. El diseño de objetos
 - 7.6.2. La decoración y el interiorismo
 - 7.6.3. Las transferencias decorativas
- 7.7. El diseño industrial
 - 7.7.1. Especificaciones técnicas: dimensiones, resistencia y necesidades
 - 7.7.2. Creación del prototipo
 - 7.7.3. Software: QuickMobel
- 7.8. La creación del estilo contemporáneo
 - 7.8.1. Los atributos del pasado y del presente
 - 7.8.2. Diferencia entre conceptualización y construcción
 - 7.8.3. Fabricantes de referencia
- 7.9. Decoración de pared
 - 7.9.1. Lienzos, cuadros y obras de arte
 - 7.9.2. El papel pintado
 - 7.9.3. La pintura
- 7.10. Mobiliario de exteriores
 - 7.10.1. Características técnicas
 - 7.10.2. Mobiliario urbano
 - 7.10.3. Mobiliario para terraza o jardín

Módulo 8. Diseño de espacios comerciales

- 8.1. El interiorismo comercial
 - 8.1.1. El balance y el ritmo
 - 8.1.2. La armonía y el énfasis
 - 8.1.3. La escala y las proporciones
- 8.2. El esquema decorativo
 - 8.2.1. Las texturas y los pensamientos
 - 8.2.2. Las formas y el estilo
 - 8.2.3. El efecto del color en las dimensiones del espacio
- 8.3. El estilo de la marca
 - 8.3.1. *Briefing*: atributos, valores y necesidades
 - 8.3.2. Paleta cromática
 - 8.3.3. Representación de texturas y formas
- 8.4. La tienda
 - 8.4.1. Diseñar una experiencia de compra
 - 8.4.2. El escaparate
 - 8.4.3. La organización interior
- 8.5. Los hoteles
 - 8.5.1. El dormitorio
 - 8.5.2. La acústica
 - 8.5.3. La privacidad
- 8.6. Los restaurantes
 - 8.6.1. La cocina
 - 8.6.2. La luz
 - 8.6.3. Los elementos técnicos
- 8.7. Los clubes de campo
 - 8.7.1. Los salones
 - 8.7.2. La integración de la naturaleza (ventanas)
 - 8.7.3. La casa Club
- 8.8. Los spas
 - 8.8.1. El baño
 - 8.8.2. La distribución
 - 8.8.3. El ahorro de agua

- 8.9. El diseño de aromas
 - 8.9.1. La generación del recuerdo
 - 8.9.2. Los aceites esenciales, las fragancias y los aromas
 - 8.9.3. La narrativa olfativa
- 8.10. El proyecto comercial
 - 8.10.1. Presentación: *Storytelling*
 - 8.10.2. Muestra de los diseños
 - 8.10.3. Explicación del *Moodboard*

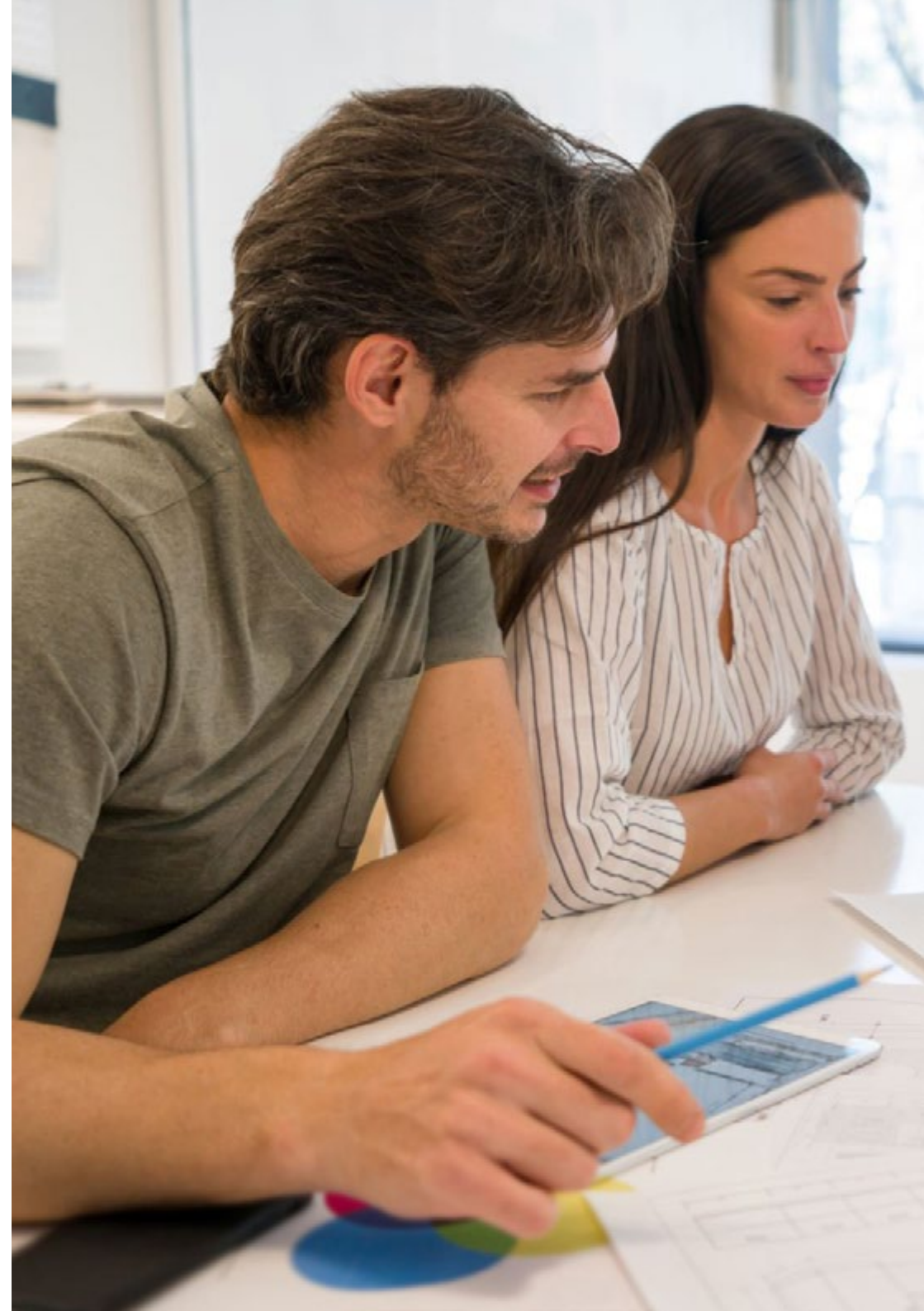
Módulo 9. *Branding* y espacios corporativos

- 9.1. La co-creación en el ámbito corporativo
 - 9.1.1. Espacios *Coworking*
 - 9.1.2. Salas de trabajo en urbanizaciones
 - 9.1.3. Despacho en el hogar
- 9.2. Aspectos técnicos en el diseño de entornos laborales
 - 9.2.1. Accesibilidad
 - 9.2.2. Productividad
 - 9.2.3. Creatividad
- 9.3. Marketing
 - 9.3.1. La ventaja competitiva
 - 9.3.2. El análisis del mercado y la competencia
 - 9.3.3. La creación de patrones
- 9.4. *Branding*
 - 9.4.1. La creación de su identidad
 - 9.4.2. Diseño y construcción
 - 9.4.3. Impacto económico
- 9.5. Gestión web
 - 9.5.1. Posicionamiento
 - 9.5.2. SEM
 - 9.5.3. El informe analítico
- 9.6. Estrategias de marketing
 - 9.6.1. Recopilación, selección y clasificación
 - 9.6.2. Tabulación
 - 9.6.3. Estadística de datos

- 9.7. Análisis del cliente
 - 9.7.1. *Customer Lifetime Value*
 - 9.7.2. *Customer Journey*
 - 9.7.3. Métricas asociadas
- 9.8. El diseño: entre la innovación y la creatividad
 - 9.8.1. La innovación y la creatividad
 - 9.8.2. Los escenarios de innovación
 - 9.8.3. El *Dashboard*
- 9.9. La gestión de cambio en los entornos creativos
 - 9.9.1. Segmentación mercado
 - 9.9.2. Segmentación de públicos y audiencias
 - 9.9.3. Parámetros de cambio
- 9.10. Fidelización de clientes
 - 9.10.1. El perfil emocional
 - 9.10.2. Los valores del consumidor y su percepción
 - 9.10.3. Estrategias de fidelización

Módulo 10. El proyecto de interiores

- 10.1. La metodología de proyecto
 - 10.1.1. La recogida de datos
 - 10.1.2. Diseño e investigación
 - 10.1.3. Cronograma
- 10.2. Conceptualización
 - 10.2.1. Problema, necesidad o deseo
 - 10.2.2. Ideación del dossier
 - 10.2.3. "*Look and Feel*"
- 10.3. Anteproyecto
 - 10.3.1. Planos
 - 10.3.2. Objetos tridimensionales
 - 10.3.3. Simulación de resultados y determinación de materiales





- 10.4. Presupuesto
 - 10.4.1. Pliego de condiciones
 - 10.4.2. Costes y beneficios
 - 10.4.3. Viabilidad y rentabilidad del proyecto
- 10.5. Normativa vigente
 - 10.5.1. Seguridad: incendios e inundaciones
 - 10.5.2. Señalización
 - 10.5.3. Accesibilidad
- 10.6. Ejecución
 - 10.6.1. Planos definitivos
 - 10.6.2. Materiales y elementos decorativos
 - 10.6.3. Guía de ejecución
- 10.7. Control de calidad
 - 10.7.1. Memoria de calidades
 - 10.7.2. Ejecución de la obra
 - 10.7.3. Gestión de imprevistos
- 10.8. Decoración
 - 10.8.1. La toma de decisiones estéticas
 - 10.8.2. Acabados, limpieza y repasos
 - 10.8.3. La sesión fotográfica
- 10.9. Evaluación del cliente
 - 10.9.1. Retroalimentación
 - 10.9.2. Ficha de cliente y base de datos
 - 10.9.3. Recomendaciones
- 10.10. Portafolio del diseñador
 - 10.10.1. Estrategias de confección
 - 10.10.2. La marca personal
 - 10.10.3. La propiedad intelectual y la difusión de proyectos

06

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.



“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“ *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores facultades del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



07

Titulación

El Máster Título Propio en Diseño de Interiores garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Máster Propio, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por la Corporación Universitaria del Meta.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

El programa del **Máster Título Propio en Diseño de Interiores** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por la Corporación Universitaria del Meta.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Corporación Universitaria del Meta garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

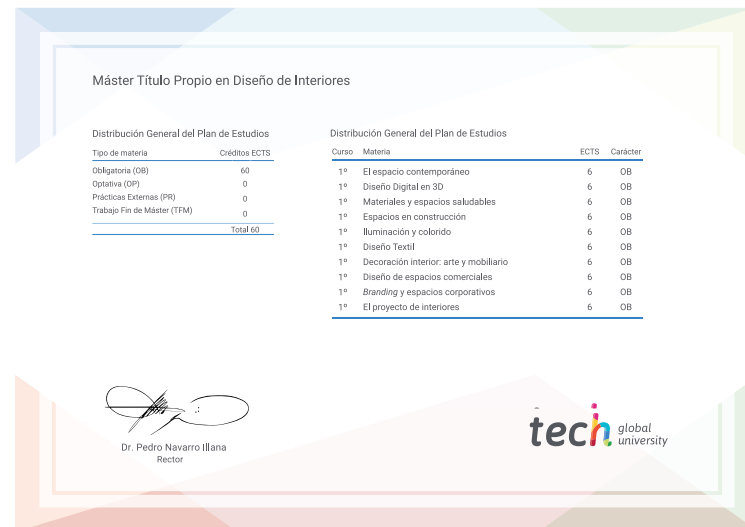
Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Máster Título Propio en Diseño de Interiores**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Corporación Universitaria UNIMETA realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech corporación universitaria
UNIMETA

Máster Título Propio Diseño de Interiores

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Corporación Universitaria UNIMETA
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Diseño de Interiores

