

Taller  
Experimental I  
**Grado en**  
**Fundamentos de**  
**la Arquitectura**



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Taller experimental I

**Titulación:** Grado en Fundamentos de la Arquitectura

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial, semipresencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 2º

**Semestre:** 3º

**Profesores/Equipo Docente:** Dra. Dña. Jara Muñoz Hernández / D. Iker López Consuegra

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

##### Competencias básicas

- CB2 Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- CB3 Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB4 Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5 Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

##### Competencias generales

- CGO1 Conocer la historia y las teorías de la arquitectura, así como las artes, tecnologías y ciencias humanas relacionadas con esta.
- CGO3 Conocer el urbanismo y las técnicas aplicadas en el proceso de planificación.
- CGO4 Comprender los problemas de la concepción estructural, de construcción y de ingeniería vinculados con los proyectos de edificios así como las técnicas de resolución de estos.
- CGO5 Conocer los problemas físicos, las distintas tecnologías y la función de los edificios de forma que se dote a éstos de condiciones internas de comodidad y protección de los factores climáticos.

- CGO7 Comprender las relaciones entre las personas y los edificios y entre éstos y su entorno, así como la necesidad de relacionar los edificios y los espacios situados entre ellos en función de las necesidades y de la escala humana.

#### Competencias específicas

- CEPR16 Conocimiento de los métodos de estudio de los procesos de simbolización, las funciones prácticas y la ergonomía.
- CEPR17 Conocimiento de los métodos de estudio de las necesidades sociales, la calidad de vida, la habitabilidad y los programas básicos de vivienda.

### **1.2. Resultados de aprendizaje**

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Poder expresarse y utilizar adecuadamente el lenguaje de la arquitectura efímera, del prototipado y de los nuevos medios de creación así como el desarrollo de los razonamientos y métodos, aplicando con criterio las técnicas, principios y conceptos adecuados a cada trabajo o intervención.
- Planificar y desarrollar el proceso de concepción y materialización del proyecto arquitectónico así como el uso de los diferentes instrumentos y herramientas implicados en el mismo.
- Haber adquirido por sí mismos, la capacidad intelectual de poder abordar el desarrollo de intervenciones y propuestas creativas.
- Ser capaz de integrar todos los componentes que constituyen este tipo de investigaciones y proyectos de orden más temporal.
- Analizar cuestiones de orden cultural, socioeconómico y técnico como condicionantes de la obra arquitectónica.

## **2. CONTENIDOS**

### **2.1. Requisitos previos**

Ninguno.

### **2.2. Descripción de los contenidos**

- El diseño de espacios de arquitectura efímera, historia de la arquitectura efímera y sus antecedentes en el mundo del diseño de espacios interiores.
- Relación con el entorno instalado e infraestructuras necesarias. 1.3. Sistemas Aplicaciones informáticas y arquitectura efímera.
- Sistemas constructivos ligeros prefabricados y desmontables.
- Materiales empleados en los montajes de espacios efímeros.

- Imagen, diseño y lenguaje visual en la arquitectura efímera.
- El proyecto global de la arquitectura efímera, desde los croquis a la gestión comercial
- Modelización de espacios y construcciones efímeras, desmontables, stands de ferias, etc.

### 2.3. Contenido detallado

Mediante experimentación, (ejercicios 3 o 4 dependiendo del grupo) y ejemplos seleccionados el alumno entrará en contacto con la arquitectura efímera y de stands.

El Taller Experimental I abordará la construcción de modelos, maquetas y prototipos y hará que los alumnos se familiaricen con materiales y técnicas de modelización.

Los primeros ejercicios irán enfocados a la conceptualización y el ejercicio final será un proyecto global de la arquitectura efímera, desde los croquis a la gestión comercial.

### 2.4. Actividades Dirigidas

#### 2.4.1. Presencial

Los ejercicios o Actividades dirigidas a lo largo del curso se denominarán Entregas y constituirán el grueso de la asignatura. Se realizarán mínimo 3 y máximo 4 dependiendo del número del número de alumnos y se irán analizando y corrigiendo en clase para que el progreso y el aprendizaje sea conjunto y continuo.

#### 2.4.2. Semipresencial

Durante el semestre el alumno realizará una serie de actividades dirigidas denominadas ejercicios y tareas programados, que se materializarán en forma de entregas de proyectos experimentales definidos por el docente según la temática descrita en los contenidos.

### 2.5. Actividades formativas

#### 2.5.1. Presencial

Actividad formativa	Horas	Porcentaje de presencialidad
Talleres de proyectos	45	100%
Tutorías	8	100%
Estudio individual	97	0%
TOTAL	150	

#### 2.5.2. Semipresencial

Actividad formativa	Horas	Porcentaje de presencialidad
Clases de Teoría y Problemas	45	100%
Ejercicios y Tareas Programadas	55	0%
Tutorías	5	0%
Estudio autónomo	45	0%
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>	

## 2.6. Metodología docente

### 2.6.1. Presencial

- MD1 (Método expositivo): Exposición por parte del profesor de los contenidos de cada tema por medio de explicaciones y presentaciones, junto con indicaciones sobre fuentes de información y bibliografía.
- MD4 (Aprendizaje basado en problemas): Métodos de aprendizaje puestos en práctica a través de la resolución de los diversos problemas o situaciones, con las que se puede enfrentar el alumno en su práctica profesional.
- MD5 (Aprendizaje orientado a proyectos): Metodología de aprendizaje llevada a cabo en la realización, organización y diseño de proyectos y en actividades de investigación.
- MD6 (Realización de trabajos): Elaboración de informes y documentos en los que el alumno debe realizar labores de búsqueda bibliográfica, recopilación de información, análisis de documentos, análisis de casos, redacción y explicación de conclusiones.

### 2.6.2. Semipresencial

- MD1 (Método expositivo): El alumno en las modalidades semipresenciales dispondrá previamente de materiales didácticos, que incluirán objetivos, guiones y recursos.
- MD4 (Aprendizaje basado en problemas): Métodos de aprendizaje puestos en práctica a través de la resolución de los diversos problemas o situaciones, con las que se puede enfrentar el alumno en su práctica profesional.
- MD5 (Aprendizaje orientado a proyectos): Metodología de aprendizaje llevada a cabo en la realización, organización y diseño de proyectos y en actividades de investigación.
- MD6 (Realización de trabajos): Elaboración de informes y documentos en los que el alumno debe realizar labores de búsqueda bibliográfica, recopilación de información, análisis de documentos, análisis de casos, redacción y explicación de conclusiones.

## 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

### 3.2. Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE1. Asistencia y participación en clase	15%
SE2. Presentación de trabajos y proyectos	85%

Modalidad: Semipresencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE1. Asistencia y participación en clase	15%
SE2. Presentación de trabajos y proyectos	85%

#### Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE2 Presentación de trabajos y proyectos	100%

Modalidad: Semipresencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE2 Presentación de trabajos y proyectos	100%

### 3.3. Restricciones

#### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

#### Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

#### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los

exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

### 3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

## 4. BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía básica

Krauel, Jacobo. ARQUITECTURA EFÍMERA, INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD. Ed. LINKS.

Locker, Pam. Manuales de diseño interior: DISEÑO DE EXPOSICIONES. Ed. GG

Colli, Stefano; Perrone, Raffaella. ESPACIO-IDENTIDAD-EMPRESA: ARQUITECTURA EFÍMERA Y EVENTOS CORPORATIVOS. Ed. GG.

Rico, Juan Carlos. LA EXPOSICIÓN COMERCIAL: TIENDAS Y ESCAPARATISMO, STANDS Y FERIAS, GRANDES ALMACENES Y SUPERFICIES.

ESPACIOS EFÍMEROS. ENTRE LA CELEBRACIÓN Y LA INNOVACIÓN. Arquitectura Viva.

### Bibliografía complementaria

MATERIALES INNOVACIÓN Y DISEÑO. Ed. LINKS.

M. Beylerian, George. ULTRAMATERIALES. Ed. Blume.

Lefteri, Chris. WOOD: MATERIALS FOR INSPIRATIONAL DESIGN. Ed. Rotovision.

Lefteri, Chris. METALS: MATERIALS FOR INSPIRATIONAL DESIGN. Ed. Rotovision.

Lefteri, Chris. CERAMICS: MATERIALS FOR INSPIRATIONAL DESIGN. Ed. Rotovision.

Lefteri, Chris. PLASTIC: MATERIALS FOR INSPIRATIONAL DESIGN. Ed. Rotovision.

Lefteri, Chris. PLASTIC 2: MATERIALS FOR INSPIRATIONAL DESIGN. Ed. Rotovision.

Lefteri, Chris. GLASS: MATERIALS FOR INSPIRATIONAL DESIGN. Ed. Rotovision.

MATERIALS MATTER. Ed. Material ConneXion, Inc.

M. Beylerian, George; H. Dent, Andrew; Moryadas, Anita. MATERIAL CONNEXION: THE GLOBAL RESOURCE OF NEW AND INNOVATIVE MATERIALS FOR ARCHITECTS, ARTISTS AND DESIGNERS. Ed. Thames & Hudson

Flusser, Vilem; Marinas, Pablo. FILOSOFÍA DEL DISEÑO: LA FORMA DE LAS COSAS. Ed. Síntesis.

Aitcher, Otl. EL MUNDO COMO PROYECTO. Ed. GG Diseño

Bultler, Jill; Holden, Kritina; Lidwell, William. PRINCIPIOS UNIVERSALES DEL DISEÑO. Ed. Blume.

D.A. Dondis. LA SINTAXIS DE LA IMAGEN: INTRODUCCIÓN AL ALFABETO VISUAL. Ed. GG Diseño.

Munari, Bruno. DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL. CONTRIBUCIÓN A UNA METODOLOGÍA DIDÁCTICA. Ed. GG Diseño.

Lefteri, Chris. ASÍ SE HACE: TÉCNICAS DE FABRICACIÓN PARA DISEÑO DE PRODUCTO.



Otros recursos

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades o visitas relacionadas con la materia. Aportarán al alumno una visión actual y real del estado de la profesión. Se visitarán Ferias, showrooms, obras, exposiciones o empresas vinculadas a la Arquitectura efímera y diseño. Rutas arte urbano /instalaciones urbanas. Dependiendo de la oferta cultural en Madrid.

Realizaremos sesiones también en el Taller de Maquetas y Aula de Bellas Artes.