



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Proyecto de arquitectura efímera 2022-23

Especialidad: **Diseño de Interiores**

Curso **2022/2023**

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	TSD Diseño de Interiores		
Departamento	Diseño de Interiores		
Mail del departamento	dpto_interiores@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyecto de arquitectura efímera		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Se publicará en la web y en el aula virtual		
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	6
Código	-	Créditos ECTS	6
Ciclo	-	Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	OE. Obligatoria de Especialidad	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	María Melgarejo, Carmen Martínez, Mercè Solar, Lara Llop
Correo electrónico	mmelgarejo@easdvalencia.com ; cmartinez@easdvalencia.com ; msolar@easdvalencia.com ; lllop@easdvalencia.com
Horario tutorías	Se publicará en la puerta del departamento y en el aula virtual
Lugar de tutorías	Departamento de interiores



→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

La arquitectura efímera está cada vez más presente en nuestro entorno urbano como medio de expresión de ideas, de transmisión de conocimiento, de apuesta cultural e incluso como un potente medio publicitario ligado a una marca comercial. Engloba todo tipo de proyectos de carácter temporal (stands para ferias, montajes expositivos, showrooms, escenarios televisivos y publicitarios, escenografías, espacios lúdicos, quioscos, carpas, estructuras ligeras o construcciones desmontables, etc.). El proyecto de arquitectura efímera permite al alumno jugar con la temporalidad, el concepto de no permanencia, la ligereza, el efecto sorpresa. Se trata de que el alumno experimente con el espacio y desarrolle su creatividad al máximo, pero al mismo tiempo sea capaz de hacer posible la construcción de este tipo de proyectos mediante un sistema sencillo y eficaz

Los objetivos generales de la asignatura son:

- Elaborar y planificar un proyecto efímero atendiendo a los condicionantes propios de la materia (requisitos del cliente, estéticos, funcionales, técnicos, presupuestarios, etc) y sintetizando en el mismo aspectos estéticos, constructivos, sociales y sobre todo simbólicos y comunicativos.
- Investigar sobre algún campo relacionado con la arquitectura efímera.
- Trabajar eficientemente en equipos colaborativos.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

- El alumno debe dominar las destrezas de dibujo, sistemas diédrico y escalas, así como dominar el uso de los programas informáticos para poder elaborar el documento del proyecto.
- Debe conocer la metodología básica para abordar con eficacia un proyecto a partir de los fundamentos del diseño que se han estudiado previamente en 2º curso, y la experiencia de los dos proyectos ya desarrollados de Hábitat y Espacios Comerciales.
- Debe poseer una cultura del diseño y conocimientos de la historia del diseño que le permitan obtener proponer un concepto creativo y fundamentado con que abordar el proyecto.
- Además, el alumno deberá conocer los elementos de construcción básicos y su representación



→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Proyecto de arquitectura efímera**.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT02	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT03	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT07	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT14	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

COMPETENCIAS GENERALES

CG01	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG08	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
CG11	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG19	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE04	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
CE05	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
CE06	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.



→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Realiza una investigación y análisis, la documenta y la expone sobre algún campo relacionado con la arquitectura efímera.	CT02, CG08, CG19
<p>R2 - Elabora un documento técnico de proyectos de arquitectura efímera atendiendo a los condicionantes propios de la materia (requisitos del cliente, estéticos, funcionales, técnicos, presupuestarios, etc) y sintetizando en el mismo aspectos estéticos, constructivos, sociales y sobre todo simbólicos y comunicativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseña un proyecto efímero utilizando una metodología de trabajo pautada, que le permite afrontar en el futuro cualquier creación artística parecida. • Comunica el mismo de forma gráfica tanto para los oficios intervinientes (documentación técnica) como para promotores (documentación visual). • Expone públicamente la solución adoptada haciendo uso del vocabulario técnico específico y apoyándose en recursos adecuados para la comprensión de la misma (infografías, maquetas, presentaciones...) • Realiza un portfolio sobre el proyecto. 	CT03, CT14, CG01 CG11, CE04, CE05, CE06
R3 - Planifica la ejecución del proyecto y participa de forma activa en el desarrollo y montaje del mismo.	CE5
R4 - Responde de forma adecuada a la reformulación de propuestas, teniendo una actitud positiva hacia las correcciones o las posibles modificaciones de los condicionantes de partida. El alumnado participa en clase de modo activo, ayuda a los demás estudiantes y favorece un buen clima de trabajo.	CE5, CT7
R5 - Trabaja eficientemente en equipos colaborativos: optimiza tiempos, resuelve conflictos, cumple sus compromisos dentro del equipo, fortalece la unión del equipo mediante una interdependencia positiva, contribuye a despertar la motivación dentro del mismo y favorece un ambiente de trabajo confortable y motivador	CT7



→ 6. Contenidos

- Concepto de arquitectura efímera.
- Análisis de instalaciones efímeras.
- Materialidad.
- Proceso del proyecto efímero: el encargo, la documentación, la construcción y el montaje.

Los contenidos de la asignatura están interrelacionados con las materias que el alumnado cursa simultáneamente, y que convergen en la elaboración del documento de proyecto que finalmente elaborará. Se buscará, pues, en la medida de las posibilidades, la transversalidad y coordinación entre ellas necesarias para abordar las distintas partes del proyecto..

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R2, R3	5
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	R1, R2, R3, R4, R5	45
<i>Exposición de trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	R1, R2	20
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1, R2	15
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2	5
SUBTOTAL			90



7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3, R4	15
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3, R4, R5	30
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1, R2	15
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

→ 8. Recursos

- Pizarra
- Ordenadores equipados con pantalla y teclado
- Cañón de proyección
- Aula con posibilidad de oscurecer para poder proyectar
- Aula taller, equipada con todo tipo de herramientas de montaje. Fab-lab del centro.
- Disposición flexible del mobiliario para desarrollar trabajos individuales, en grupo y explicaciones teóricas
- Acceso wifi
- Colaboración con profesionales externos del sector.



→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN		Resultados de Aprendizaje evaluados
1. Trabajo de investigación.	25%	R1
2. Proyectos efímeros y su materialización	65%	R2, R5, R3
3. Actitud en clase.	10%	R4
<p>Criterios generales:</p> <p>Se realizan instalaciones reales que pueden ser variables en tiempo y envergadura, por lo tanto, el porcentaje de calificación del punto 2 se fijará en función de las mismas.</p> <p>Trabajos fuera de fecha se entregarán en la convocatoria ordinaria.</p> <p>Cada trabajo deberá alcanzar al menos una calificación de 4 para poder promediar. En el caso de no alcanzar el 4, no se superará la asignatura en esta convocatoria. Si la nota media resultante superara el 4, su calificación numérica será de 4.</p>		

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN		Resultados de Aprendizaje evaluados
1. Trabajo de investigación	25%	R2
2. Mismos proyectos propuestos durante la evaluación continua para ser realizados en grupo, pero ahora realizados de forma individual, realizando un prototipo y detallando planificación y proceso de montaje de forma escrita y visual.	35%	R1
3. Ejercicio práctico a definir por el equipo responsable	40%	R2,R3,R5
<p>Criterios generales:</p> <p>Cada parte deberá alcanzar al menos una calificación de 4 para poder promediar con el resto. En el caso de no alcanzar el 4, el alumno no superará la asignatura en esta convocatoria. Si la nota resultante fuera inferior a 4 mantendrá esa nota y, en caso de superar el 4, su calificación numérica será 4.</p>		



9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN		Resultados de Aprendizaje evaluados
1. Trabajo de investigación.	25%	R1
2. Proyectos efímeros y su materialización	65%	R2, R5, R3
3. Actitud en clase.	10%	R4

Criterios generales:

Se realizan instalaciones reales que pueden ser variables en tiempo y envergadura, por lo tanto, el porcentaje de calificación del punto 2 se fijará en función de las mismas.

Cada trabajo deberá alcanzar al menos una calificación de 4 para poder promediar. En el caso de no alcanzar el 4, no se superará la asignatura en esta convocatoria. Si la nota media resultante superara el 4, su calificación numérica será de 4.

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN		Resultados de Aprendizaje evaluados
1. Trabajo de investigación	25%	R1
2. Mismos proyectos propuestos durante la evaluación continua para ser realizados en grupo, pero ahora realizados de forma individual, realizando un prototipo y detallando planificación y proceso de montaje de forma escrita y visual.	35%	R2,R3,R5
1. Examen	40%	R2

Criterios generales:

Cada parte deberá alcanzar al menos una calificación de 4 para poder promediar con el resto. En el caso de no alcanzar el 4, el alumno no superará la asignatura en esta convocatoria. Si la nota resultante fuera inferior a 4 mantendrá esa nota y, en caso de superar el 4, su calificación numérica será 4.



NOTAS:

- Cada apartado se calificará en una escala del 1 a 10 y se considerará aprobado con una calificación igual o superior a 5.
- Los porcentajes de calificación de cada apartado podrán sufrir reajustes en función del ritmo de la asignatura, comunicando con suficiente antelación los cambios realizados al alumno.

REQUISITOS MÍNIMOS PARA LA EVALUACIÓN:

- Se debe atender al formato y nomenclatura solicitado en el enunciado
- Los trabajos han de ser originales y sin transcripción literal de otras fuentes.
- Las imágenes de otros proyectos han de estar debidamente referenciadas (nombre del proyecto, autor, ubicación).
- Plantas y secciones con correspondencia en diédrico. Secciones con referencia de corte en planta.
- No se superará ningún trabajo con errores de escala y/o errores de acotación.
- Los planos técnicos deben contener leyendas.
- Grafismo adecuado para la comprensión de la información.
- No se superará la asignatura si se ha cometido algún error en los puntos anteriormente mencionados.

→ 10. Bibliografía

Libros

Bahamón, A. (2002). *Arquitectura alternativa, móvil, ligera, desmontable, modular, adaptable*. H. Kliczkowski.

Broto C., Mostaedi A. (2004). *Nuevos conceptos en diseño de stands*. Structure.

Cirugeda S., Bonet LL. (2007). *Situaciones urbanas*. Tenov.

Colli S., Perrone R. (2003). *Espacio-identidad-empresa : arquitectura efímera y eventos corporativos*. Gustavo Gili.

Fernández A., García I. (1999). *Diseño de exposiciones: concepto, instalación y montaje*. Editorial Alianza.

Fernández, J. (1988). *Arte efímero y espacio estético*. Anthropos.

Friedman, Y. (1978). *La arquitectura móvil*. Poseidón.

Hugues P. (2010). *Diseño de exposiciones*. Promopress.



Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal principles of design, revised and updated: 125 ways to enhance usability, influence perception, increase appeal, make better design decisions, and teach through design*. Rockport Pub.

Poch, A., Poch, D. (2013). *Urban Creativity Experience*. Lemo.

Poch, A., Poch, D. (2013). *Creaticity Experience*. Lemo.

Pujolàs, P., Riera, G., Pedragosa, O., & Soldevila, J. (2005). *Aprender Juntos Alumnos Diferentes (I) El "qué" y el "cómo" del aprendizaje cooperativo en el aula*. Octaedro.

Richardson P., Dietrich L. (2001). *XS, Grandes ideas para pequeños edificios*. Gustavo Gili.

VV.AA (2004). *Living in motion. Diseño y arquitectura para una forma de vida flexible*. Vitra Design Museum.

Páginas web de referencia:

<https://www.dezeen.com/designh>
<https://www.plataformaarquitectura.cl/>
<https://www.designboom.com>
<https://www.yorokobu.es>
<https://www.experimenta.es>
<https://www.roomdiseno.com>
<http://blog.bellostes.com>