



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Proyecto de arquitectura efímera 2026-27

Especialidad: **DISEÑO DE INTERIORES**

Curso **2026/2027**

→ 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	Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores		
Departamento	Diseño de Interiores		
Mail del departamento	dpto_interiores@easdvalecia.com		
Asignatura	Proyecto de arquitectura efímera		
Web	www.easdvalecia.com		
Horario	Se publicará en la web y en el aula virtual		
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código	-	Créditos ECTS	6
Ciclo	-	Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	OE. Obligatoria de Especialidad	Tipo de asignatura	50% presencial 50% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Consultar web
Correo electrónico	Consultar web
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
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. • 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

Contenidos mínimos según lo que establece la ORDEN 26/2011, de 2 de noviembre, de la Conselleria de Educación, Formación y Empleo, por la que se establecen y autorizan los planes de estudio de los centros de enseñanzas artísticas superiores de diseño dependientes del ISEACV conducentes a la obtención del título de Graduado o Graduada en Diseño. [2011/11323]

- El proceso proyectual como investigación.
- Fundamentación y estudio teórico-práctico del espacio y de las arquitecturas efímeras.
- Taller de Diseño y proyectación de espacios y arquitecturas efímeras (stands para ferias, montajes expositivos, showrooms, escenarios televisivos y publicitarios, escenografías, espacios lúdicos, quioscos, carpas, estructuras ligeras o construcciones desmontables, etc..) aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.
- Aplicación de estrategia y criterios de innovación y calidad.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del proyecto, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación.
- Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual.
- Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo obtenido.
- Análisis de viabilidad y de sostenibilidad.

→ 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	5
<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			75



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	20
<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	40
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1, R2	15
SUBTOTAL			75
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.	15%	R1
2. Proyectos efímeros y su materialización	75%	R2, R5, R3, R4
3. Actitud y Participación en clase.	10%	R4
Criterios generales: Se realizan instalaciones reales que pueden ser variables en tiempo y envergadura, por lo tanto, el porcentaje de cada ejercicio dentro de calificación del punto 2 se fijará en función de las mismas. Los trabajos que no se entreguen en la fecha estipulada a lo largo del cuatrimestre, podrán entregarse en la convocatoria ordinaria, serán susceptibles de penalización según rúbrica específica de cada ejercicio. Cada trabajo deberá alcanzar al menos una calificación de 5 para poder promediar. En el caso de no alcanzar el 5 en alguna actividad, no se superará la asignatura en esta convocatoria.		

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	15%	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.	40%	R2, R3, R5, R4
3. Ejercicio práctico a definir por el equipo responsable	45%	R2, R3, R5, R4
Criterios generales: Cada trabajo deberá alcanzar al menos una calificación de 5 para poder promediar. En el caso de no alcanzar el 5 en alguna actividad, no se superará la asignatura en esta convocatoria.		



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.	15%	R1
2. Proyectos efímeros y su materialización	75%	R2, R5, R3, R4
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 cada ejercicio dentro de calificación del punto 2 se fijará en función de las mismas. Los trabajos que no se entreguen en la fecha estipulada a lo largo del cuatrimestre, podrán entregarse en la convocatoria ordinaria, serán susceptibles de penalización según rúbrica específica de cada ejercicio. Cada trabajo deberá alcanzar al menos una calificación de 5 para poder promediar. En el caso de no alcanzar el 5 en alguna actividad, no se superará la asignatura en esta convocatoria.		

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	15%	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.	40%	R2, R3 ,R5 ,R4
3. Ejercicio práctico a definir por el equipo responsable	45%	R2, R3, R5, R4
Criterios generales: Cada trabajo deberá alcanzar al menos una calificación de 5 para poder promediar. En el caso de no alcanzar el 5 en alguna actividad, no se superará la asignatura en esta convocatoria.		

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 proceder a la calificación de la asignatura:

- Según haya existido o no un seguimiento del trabajo por parte del profesorado, podrá exigirse la exposición ante un tribunal y/o la entrega de documentación adicional del proceso (archivos editables, modelos 3D u otros materiales generados), con el objetivo de verificar la autoría de la propuesta presentada.
 - La aplicación de la guía docente establecerá, entre otros requisitos, el número mínimo de correcciones o revisiones de aula que sea necesario realizar en cada actividad o proyecto, para garantizar su seguimiento adecuado.
 -
-
- No se corregirá ningún trabajo que no se presente con el formato y el nombre de archivo indicados en el enunciado.
-
- Los trabajos han de ser originales y sin transcripción literal de otras fuentes. No se corregirá ningún trabajo que incluya texto copiado de otras fuentes sin referenciar o imágenes sin pie de foto.
-
- Las secciones han de ir acompañadas del plano de corte en planta. Las plantas y secciones tendrán correspondencia en diédrico.
-
- El grafismo de los planos ha de ser adecuado, diferenciando los elementos seccionados de los que se encuentran en proyección.
-
- Los planos se han de presentar a una escala adecuada. Los errores de escala suponen un suspenso en el trabajo presentado.
-
- La planimetría ha de representar grosores (fachadas, tabiques, etc.), así como los huecos de puertas y ventanas.
-
- Las plantas y secciones tendrán correspondencia en diédrico.
-
- Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el
-



pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.

- No se corregirá ningún trabajo que no se presente con el formato y el nombre de archivo indicados en el enunciado o no cumpla con el contenido mínimo establecido en el enunciado del ejercicio.
-

→ 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). *Creativity 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>