

Arquitectura
Efímera
**Grado en Diseño de
Interiores**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Arquitectura Efímera

Titulación: Grado en Diseño de Interiores

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 4º

Semestre: 7º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Andrea Santamarina Martínez

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Competencias generales

- CG4. Capacidad para visualizar y comunicar visualmente la información.
- CG7. Capacidad de gestión de la información.
- CG8. Resolución de problemas.
- CG9. Toma de decisiones.
- CG10. Familiaridad con programas informáticos de relación general.
- CG15. Adaptabilidad a los cambios rápidos.
- CG20. Sensibilidad estética.
- CG22. Adaptación.

Competencias específicas

- CET39 Que los estudiantes hayan demostrado poseer aptitud para: concebir, diseñar e integrar en proyectos de arquitectura efímera; aplicación de las normas técnicas y constructivas.
- CET40 Conocimiento adecuado de los sistemas constructivos prefabricados y materiales empleados en el diseño y construcción de espacios temporales. Capacidad para la adaptación de los espacios a las infraestructuras.
- CET41 Conocimiento de los aspectos de imagen y lenguaje visual de la arquitectura efímera.

1.2. Resultados de aprendizaje

Los efectos que cabe asociar a la realización por parte de los estudiantes de las actividades formativas anteriormente indicadas son los conocimientos de la materia, la aplicación con criterio de los métodos de análisis y técnicas descritos en ella, redactar utilizando un lenguaje preciso y adecuado a la misma, y aprender por sí mismo otros conocimientos relacionados con la materia, que se demuestran:

- En la realización de los exámenes parcial, final y extraordinario en su caso.
- En sus intervenciones y defensa oral de su trabajo en clase.
- En las memorias y planos de trabajos de prácticas obligatorios que el estudiante entrega.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Haber cursado Expresión Gráfica

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.
- 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.

Prácticas de esta asignatura:

- Modelización de espacios y construcciones efímeras, desmontables, stands de ferias, etc.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.

Explicación de la Guía Docente.

1. Conceptos básicos.

Introducción a la arquitectura efímera. Historia y antecedentes.

2. Diseño de espacios de arquitectura efímera.

Proceso proyectual.
Relación con el entorno.
Análisis.
Propuesta.

3. Eventos corporativos.

Branding y comunicación.
Stands.
Escaparatismo.

4. Eventos culturales.

Programa de necesidades.
Accesibilidad y Circulaciones.

5. Materiales y Sistemas constructivos.

Sistemas prefabricados.
Fabricación digital.

6. El proceso de montaje.

Planificación de los trabajos.
Mediciones y presupuesto.

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): Trabajo de investigación. Contextualización y análisis.

Actividad Dirigida 2 (AD2): Diseño de un stand.

Actividad Dirigida 3 (AD3): Diseño y construcción de un pabellón.

2.5. Actividades formativas

Actividad formativa	Horas	Porcentaje de presencialidad
Clases de Teoría	30	100%
Prácticas	15	100%
Tutorías	15	100%
Estudio individual	90	0%
TOTAL	150	

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

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	5%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	15%
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	20%
Examen final o trabajo final presencial	60%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	20%
Examen final o trabajo final presencial	80%

3.3. Restricciones

Trabajo escrito de prácticas

La no presentación del trabajo escrito de prácticas o la falta de asistencia injustificada a más de una suponen el suspenso automático de la asignatura tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria. Se conservará la nota de prácticas aprobadas para posteriores convocatorias.

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 4,5 en el examen 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.

3.5. Uso de la inteligencia artificial (IA) generativa en las actividades formativas

La adopción de herramientas de IA en la docencia debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa si tiene previsto el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.
- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación dictados por el profesor en cada actividad.
- La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

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 recomendada

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.

FLUSSER, VILEM; MARINAS, PABLO. Filosofía del diseño: la forma de las cosas. Ed. Síntesis.

LEFTERI, CHRIS. Wood: materials for inspirational design. Ed. Rotovision.

_____. Metals: materials for inspirational design. Ed. Rotovision.

_____. Ceramics: materials for inspirational design. Ed. Rotovision.

_____. Plastic: materials for inspirational design. Ed. Rotovision.

_____. Plastic 2: materials for inspirational design. Ed. Rotovision.

_____. Glass: materials for inspirational design. Ed. Rotovision.

_____. Así se hace: técnicas de fabricación para diseño de producto.

MATERIALES INNOVACIÓN Y DISEÑO. Ed. LINKS.

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

_____. Ultramateriales. Ed. Blume.

MUNARI, BRUNO. Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica. Ed. GG Diseño.