

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	TALLER DE PROYECTOS M1
<b>Titulación</b>	Máster Universitario en Arquitectura
<b>Escuela/ Facultad</b>	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño
<b>Curso</b>	Primero y único
<b>ECTS</b>	12 ECTS
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Idioma/s</b>	Castellano e Inglés (bilingüe)
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Semestre</b>	Primer semestre
<b>Curso académico</b>	2019/2020
<b>Docente coordinador</b>	Carlos Arroyo Zapatero

## 2. PRESENTACIÓN

La arquitectura es un cuerpo de conocimiento multidimensional; en su expresión más alta se define como el desarrollo de estrategias innovadoras para apoyar la complejidad intrínseca de situaciones sociales, culturales, económicas y tecnológicas, implementadas en el espacio y con una evolución en el tiempo; la arquitectura siempre es *innovación*, pues hasta el más simple diseño arquitectónico consiste en posicionar nuevos elementos en un campo, alterando el marco material, creando la posibilidad de una experiencia.

Esta definición implica un amplio espectro de actividad, que se corresponde con la variedad de trabajos para los que el título habilita, desde Programas de Actuación que pueden incluir su Plan de Negocio o justificación de Interés Social, hasta un certificado de eficiencia energética, pasando por todo tipo de proyectos de construcción, o un catálogo de bienes de interés cultural.

Siempre es *social*, ya que siempre involucrará a personas que lo experimentarán, construirán, trabajarán o financiarán. Siempre habrá negociación en cualquiera de estos puntos, y se deberá llegar a un acuerdo que cambie la posición de los agentes intervinientes, desvelándose su dimensión *política*.

Se asignarán recursos para una intervención inicial y posiblemente para la continuación de la experiencia: surgirá una responsabilidad que irá más allá del alcance inicial de los agentes intervinientes, lo que definirá su *sostenibilidad*.

La implementación, dar vida a las ideas, bien puede ser una tarea simple o el máximo desafío logístico; puede ser una *construcción* grande y compleja, o tal vez solo una palabra impresa en el lugar y tiempo adecuados, que será necesario producir.

El esfuerzo colectivo sostenido para producir arquitectura ha generado un conjunto de herramientas y conocimientos que definen nuestra naturaleza como especie; los murciélagos pueden ver en la oscuridad, los leopardos pueden correr muy rápido y nosotros podemos imprimir en 3D; nuestra tecnología es nuestra *naturaleza*.

El origen de la arquitectura como refugio ante los elementos implica una relativa irrelevancia de su materialidad; lo importante es estar secos en día de lluvia, protegidos del viento, con luz natural y dentro de un rango de temperaturas, es decir: *confort*.

La materialidad bien puede haber llegado a ser relevante por error, como atestigua la belleza del lenguaje clásico de la arquitectura, con sus pérdidas policromías como intención original en la decoración de un refugio, primero en madera y luego en piedra, que luego aprendimos a apreciar en su desnudez. La *belleza* no solo se aprende; se crea: experimentamos belleza porque hemos visto el arte que crea el aparato estético requerido para su apreciación; en palabras de los anti-mimetistas: "la vida imita al arte mucho más que el arte imita la vida".

Una idea compartida de belleza emerge de la difusión del arte en los medios de comunicación, creando una cultura, un *lenguaje* que confiere significado a los objetos inanimados, un significado que puede ser entendido por los hablantes del lenguaje, una determinada sociedad (da capo).

Un proyecto integrado debe abordar todas las dimensiones de la arquitectura; necesita tener una agenda en cada una de esas direcciones. A menudo, algunas agendas serán particularmente fuertes, condicionando a todo lo demás para su éxito; frecuentemente las agendas son independientes; pero deberán cooperar en multiplicación, no en resta, si queremos conseguir un diseño exitoso.

Este taller comenzará definiendo las agendas de cada proyecto de aprendizaje. Cada participante planteará una serie de preguntas dirigidas a las diferentes dimensiones de la arquitectura, y las respuestas establecerán los objetivos estratégicos finales y los objetivos tácticos específicos. Ya estaremos diseñando, y descubriendo que necesitamos producir un cuerpo de conocimiento a medida que avanzamos.

Este conjunto de preguntas debe entenderse como un documento abierto y operativo y como el primer paso para el taller de diseño del programa MUA. Este proceso será instrumental para borrar los límites entre las técnicas, el diseño y todas las dimensiones de la arquitectura. Cada participante desarrollará un diseño único y coherente en el taller, siguiendo una línea de tiempo que garantizará que todas las dimensiones estén incluidas en el proyecto.

La dinámica de clase se centrará en la enseñanza y el aprendizaje basados en talleres. Aprender haciendo. Incluirá sesiones didácticas, estudios de casos y discusiones guiadas, complementadas con las actividades prácticas descritas en el cuadro de programación.

El trabajo se desarrollará siguiendo los criterios de Aprendizaje Basado en Proyectos (PBL). El entorno del taller será equivalente a una oficina internacional profesional que responda a las necesidades de un cliente específico dentro de un marco teórico.

### 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### Competencias básicas:

- CB1: Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- CB2: Que cada estudiante sepa aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CB3: Que cada estudiante sea capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- CB4: Que cada estudiante sepa comunicar sus conclusiones, y los conocimientos y razones últimas que las sustentan, a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

#### Competencias transversales:

- CT1: Responsabilidad: Que cada estudiante sea capaz de asumir las consecuencias de las acciones que realiza y responder de sus propios actos.
- CT2: Autoconfianza: Que cada estudiante sea capaz de actuar con seguridad y con la motivación suficiente para conseguir sus objetivos..
- CT3: Conciencia de los valores éticos: Capacidad del estudiante para sentir, juzgar, argumentar y actuar conforme a valores morales de modo coherente, persistente y autónomo.
- CT4: Habilidades comunicativas: Que cada estudiante sea capaz de expresar conceptos e ideas de forma efectiva, incluyendo la capacidad de comunicar por escrito con concisión y claridad, así como hablar en público de manera eficaz.
- CT5: Comprensión interpersonal: Que cada estudiante sea capaz de realizar una escucha activa con el fin de llegar a acuerdos utilizando un estilo de comunicación asertivo.
- CT6: Flexibilidad: Que cada estudiante sea capaz de adaptarse y trabajar en distintas y variadas situaciones y con personas diversas. Supone valorar y entender posturas distintas adaptando su propio enfoque a medida que la situación lo requiera.
- CT7: Trabajo en equipo: Que cada estudiante sea capaz de participar de una forma activa en la consecución de un objetivo común, escuchando, respetando y valorando las ideas y propuestas del resto de miembros de su equipo.
- CT8: Iniciativa: Que cada estudiante sea capaz de anticiparse proactivamente proponiendo soluciones o alternativas a las situaciones presentadas.
- CT9: Planificación: Que cada estudiante sea capaz de determinar eficazmente sus metas y prioridades definiendo las acciones, plazos, y recursos óptimos requeridos para alcanzar tales metas.
- CT10: Innovación-Creatividad: Que cada estudiante sea capaz de idear soluciones nuevas y diferentes a problemas que aporten valor a problemas que se le plantean.

#### Competencias específicas:

- CE5: Aptitud para la concepción, la práctica y el desarrollo de proyectos básicos y de ejecución, croquis y anteproyectos.
- CE6: Aptitud para la concepción, la práctica y el desarrollo de proyectos urbanos.

- CE7: Aptitud para la concepción, la práctica y el desarrollo de dirección de obras.
- CE8: Aptitud para elaborar programas funcionales de edificios y espacios urbanos.
- CE9: Aptitud para intervenir en, conservar, restaurar y rehabilitar en patrimonio construido.
- CE10: Aptitud para ejercer la crítica arquitectónica.
- CE11: Capacidad para redactar y gestionar planes urbanísticos a cualquier escala.

#### Resultados de aprendizaje:

- RA1: Orientación conceptual vinculada a los datos de partida de la realidad y sus condicionantes culturales, sociales, económicos y normativos. Comprensión y crítica de la realidad y de las soluciones edificadas.
- RA2: Ideación y desarrollo de proyectos que integren respuestas a diversas escalas, atendiendo a programas concretos y a la instrumentación técnica y tecnológica disponible
- RA3: Utilización de los recursos tecnológicos para el desarrollo de la arquitectura, integrando los conocimientos técnicos adquiridos en semestres anteriores al servicio de la definición proyectual de la misma.
- RA4: Resolución de los problemas formales y tecnológicos del proyecto según principios de racionalidad y sostenibilidad.
- RA5: Definición de programas al servicio de usos determinados, satisfaciendo los requerimientos dimensionales necesarios a nivel global del edificio y a nivel concreto de cada espacio y satisfaciendo las exigencias normativas correspondientes.
- RA6: Elaboración de documentos satisfactorios para la tramitación o el desarrollo y construcción parcial del proyecto de acuerdo con la naturaleza del mismo y las exigencias del sistema productivo.
- RA7: Capacidad de comunicar y expresar las ideas y conceptos resultantes del propio trabajo, con los medios adecuados para un mercado altamente competitivo.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1 ,CB4, CB5, CG2, CG3, CT1, CT3, CT4, CT5, CT8, CT9, CT10, CE5, CE9, CE10	RA1
CB3, CB5, CG1, CT2, CE6	RA2
CB3, CG1, CT2, CE7	RA3
CB2, CG1, CT1, CT9, CE7	RA4
CB2, CB5, CT1, CT2, CT3, CT9, CE8, CE9	RA5
CB1, CG2, CT1, CT3, CT8, CT9, CT10	RA6
CB2, CB4, CG1, CT1, CT3, CT4, CT5, CT9, CT10, CE10	RA7

## 4. CONTENIDOS

Los contenidos de la asignatura se enfocan sobre los siguientes ítems generales:

- Taller de desarrollo proyectual integrado
- Desarrollo de proyecto sobre bases de partida reales, con vinculación a procesos económicos, sociales y culturales de un contexto concreto
- Formalización de un documento real a nivel de lo que en el presente se entiende como avance de proyecto a desarrollar en módulos
- Desarrollo en diferentes campos de acción (escala territorial, usos específicos, reciclaje, etc.).
- Trabajo de carácter investigador acerca de aspectos proyectuales, gráficos, tecnológicos, de historia y/o crítica arquitectónica

En Campus Virtual se publica un desarrollo pormenorizado en base a un desarrollo semanal continuo de investigación y proyecto.

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral.
- Método del caso.
- Aprendizaje cooperativo.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje basado en proyectos.

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Actividad formativa	Número de horas
Clases basadas en conferencia	12.5 h
Estudio dirigido y resolución de problemas	50 h
Presentación de proyectos y defensa oral	25 h
Trabajo en grupo	25 h
Trabajo autónomo	150 h
Tutorías, seguimiento académico y evaluación	37,5 h
<b>TOTAL</b>	<b>300 h</b>

## 7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los ítems de evaluación, así como la manera de calcular la calificación total de la asignatura:

Item A, dossier de proyecto a nivel de concepto o concurso de ideas.

Item B, dossier del taller digital

Items C, los 3 *expertises* de Proyectos, Urbanismo y Tecnología.

Sistema de evaluación	Peso (%)
Item A	45 %
Item B	10%
Mejor Item C	20%
Segundo mejor Item C	15%
Tercer mejor Item C	10%

Se requerirá un promedio de 4/10 en cada ítem con el fin de superar la materia.

Cada uno de los ítems C será valorado conjuntamente con el profesorado correspondiente a la materia integrada, en proporción 25% (Proyectos M1) y 75% (materia integrada), que en el caso de Proyectos suma 100%.

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

### 7.1. Convocatoria ordinaria

Se aplica el sistema de evaluación continua y, en concreto, ponderando y valorando holísticamente los resultados obtenidos tras la aplicación de los siguientes procedimientos de evaluación: Contribuciones y participación / Desarrollo individual o en grupo de propuestas / Participación en debates / Análisis de casos / Presentaciones orales.

La evaluación concluye con un reconocimiento sobre el nivel de aprendizaje conseguido y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.

Con el fin de superar la asignatura, es obligatorio aprobar tanto el examen/es/presentación/es y los diferentes ejercicios de clase. Es obligatoria la asistencia puntual a más del 75% de las clases y actividades (si <75% se pierde automáticamente la convocatoria ordinaria y el estudiante pasa a conv. extraordinaria), debe tener al menos una tutela por actividad, y también deben entregar el 100% de los ejercicios (mínimo un 75% dentro del plazo fijado).

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

## 7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la actividad 14 (prueba final), para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

## 8. CRONOGRAMA

Se realiza un desarrollo de trabajos en dinámica semanal, con sesión crítica intermedia en martes 27 de octubre y sesión crítica final (presentación convocatoria Ordinaria) en jueves 19 de diciembre (extraordinaria el 2 de febrero). En Campus Virtual puedes consultar el cronograma detallado.

Dicho cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

Cada participante desarrollará su propia bibliografía, en función de su proyecto.

A continuación, se indica la bibliografía general recomendada:

- AA.VV.: Verb “Crisis”, 2008.
- AA.VV.: (DÍAZ y Gª GRINDA, ed.): Breathable. 2009.
- AA.VV. (Architecture for Humanity): Design Like You Give A Damn #1 & #2 Metropolis 2006
- AAVV FISURAS nº 12 y medio. Di@gramas
- ÁBALOS, Iñaki: Naturaleza y artificio: El ideal pintoresco en la arquitectura y el paisajismo contemporáneos, 2009.
- BRAUNGART, Michael; MCDONOUGH, William (ed. 2005) De la cuna a la cuna. Rediseñando la forma en que hacemos las cosas McGraw-Hill, Madrid
- BRAUNGART, Michael; MCDONOUGH, William (ed. 2013) The Upcycle: Beyond Sustainability - Designing for Abundance North Point
- COLOMINA Beatriz: La Domesticidad en Guerra (ACTAR) 2007
- DAVIS Mike: Planet of Slums, Verso Books 2006
- FLORES & PRATS: Pensado a mano, 2015
- HEJDUK John: Victimas 1984
- JAQUE, Andrés: Mies y la gata Niebla. Ensayos sobre arquitectura y cosmopolítica, 2019
- JAQUE, Andrés: Eco-ordinary. Codes for everyday architectural practices, 2011.

- KAIJIMA, MOMOYO (Atelier Bow-Wow): Made in Tokyo, 2001.
- KLANTEN Robert: Data Flow: Visualising Information in Graphic Design 1&2, 2008 & 2010
- KOOLHAAS, Rem: Preservation is overtaking us, 2014.
- KOOLHAAS, Rem: Countryside, 2012.
- LACATON, VASSAL y DRUOT: Plus. La vivienda colectiva. Territorio de excepción, 2007.
- LATOUR, Bruno: Making Things Public: Atmospheres of Democracy. ZKM 2005
- MORTON, Timothy: The Ecological Thought, 2010.
- NEUFERT, Ernst. Arte de proyectar en arquitectura. 15ª ed., ren. y ampl. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.
- PRICE, Cedric: Re:CP, 2002.
- SENNETT, Richard: El artesano, 2008.
- SERRES, Michel, El contrato natural, Pre-Textos, Valencia, 2004
- TILLIE, Nico & DOBBELSTEEN, Andy van den: Towards CO2 Neutral Urban Planning: Presenting the Rotterdam Energy Approach and Planning (REAP), 2009. Muñoz, S. (2016). *Diccionario del Español Jurídico*. Editorial Espasa Libros. Barcelona.

## 10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: [unidad.diversidad@universidadeuropea.es](mailto:unidad.diversidad@universidadeuropea.es) al comienzo de cada semestre.

## 11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.  
Muchas gracias por tu participación.