

Guía de aprendizaje

Título de la asignatura/módulo: Taller de Proyectos G1

Curso: 2018-2019

Código: 9956001205

Profesor coordinador: Eva Hurtado

Titulación: Grado en Fundamentos de la Arquitectura

Escuela/ Facultad: Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño.

Idiomas: Español/Inglés

La misión de la Universidad Europea de Madrid es proporcionar a nuestros estudiantes una educación integral, formando líderes y profesionales preparados para dar respuesta a las necesidades de un mundo global, para aportar valor en sus profesiones y contribuir al progreso social desde un espíritu emprendedor y de compromiso ético. Generar y transferir conocimiento a través de la investigación aplicada, contribuyendo igualmente al progreso y situándonos en la vanguardia del desarrollo intelectual y técnico.

Índice

1. Datos básicos de la asignatura/módulo	4
2. Presentación de la asignatura/módulo	4
3. Competencias y resultados de aprendizaje.....	4
4. Seguimiento y evaluación.....	9
4.1. Convocatoria ordinaria	10
4.2. Convocatoria extraordinaria	10
5. Bibliografía	10
6. Cómo comunicarte con tu profesor	11
7. Recomendaciones de estudio	11
Anexos con información detallada en el Campus Virtual	12

1. Datos básicos de la asignatura/módulo

ECTS	6 ECTS básicos (150 horas)
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial
Trimestre/Semestre	Primer Semestre

2. Presentación de la asignatura/módulo

La asignatura de Taller de Proyectos G1 busca introducir al alumno en el proyecto de arquitectura. Pretende motivarlo para que se zambulla en el apasionante mundo de la arquitectura. El Taller busca fomentar su creatividad mediante el uso de herramientas concretas con las que poder pensar y construir el proyecto; desmontar prejuicios e inseguridades; dar naturalidad al modo en que se piensa el proyecto, al momento inicial del que todo surge; mostrar cómo la capacidad de relación es tan importante como el análisis de datos; explicar que los sueños son compatibles con el rigor.

En Proyectos G1 se trabajará con dibujos y planos, pero también, y fundamentalmente, con maquetas. Por tratarse de una herramienta que aúna condiciones espaciales, materiales, constructivas y escalares, las maquetas permiten tener presente la condición humana de la arquitectura mientras habilitan la mano como una herramienta más de pensamiento.

3. Competencias y resultados de aprendizaje

Competencias básicas: 1, 2, 3, 4, 5

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en su área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- 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 comprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias generales: 1, 2, 7

- CG1: Conocer la historia y las teorías de la arquitectura, así como de las artes, tecnologías y ciencias humanas relacionadas con esta.
- CG2: Conocer el papel de las bellas artes como factor que puede influir en la calidad de la concepción arquitectónica
- CG7: 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 transversales: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

- CT1: Responsabilidad: Aptitud o capacidad para hacer frente a la responsabilidad que concierne de la función que la profesión de arquitecto tiene en la sociedad, en particular elaborando proyectos que tengan en cuenta factores sociales y ambientales.
- CT2: Autoconfianza.
- CT3: Conciencia de los valores éticos: Compromiso ético, que incluye la comprensión y conocimiento de los derechos y obligaciones de las personas y profesionales, fomentando el respeto a los derechos humanos, la protección de los sectores más débiles de la sociedad y el respeto al medio ambiente.
- CT4: Habilidades comunicativas en lengua nativa (ya sea por medios orales o escritos) y en la lengua inglesa, de acuerdo al ideario de la Universidad Europea de Madrid, cualquier concepto o especificación propio al desarrollo de la profesión regulada de Arquitecto. Esto incluirá en aprendizaje del vocabulario específico de la titulación. Esta aptitud incluye la capacidad de gestión de la información.
- CT5: Comprensión interpersonal.
- CT6: Flexibilidad.

- CT7: Trabajo en equipo: Capacidad de trabajar en equipos de arquitectos, o en equipos interdisciplinares (con responsabilidades compartidas en muchos casos), gestionando y planificando grupos de trabajo, necesarios en el esquema de competencias y trabajo que define un proyecto de cierta envergadura en el que confluyen diversas disciplinas. Esta capacidad incluye las habilidades en las relaciones interpersonales y la capacidad de liderazgo de equipos.
- CT8: Iniciativa y espíritu emprendedor, tanto en el ámbito de la arquitectura como en el empresarial.
- CT9: Planificación y gestión del tiempo: Capacidad para planificar el trabajo en la necesidad de satisfacer plazos de entrega y respetar los límites impuestos por los factores presupuestarios y la normativa de aplicación de construcción.
- CT10: Innovación y creatividad: Creatividad, imaginación y sensibilidad estética encaminadas al diseño, satisfaciendo a la vez las exigencias estéticas y técnicas. Esta competencia incluye el razonamiento crítico y la cultura histórica.

Competencias específicas: 50, 55,

- CE50: Conocimiento adecuado de los métodos de estudio de los procesos de simbolización, las funciones prácticas y la ergonomía.
- CE55: Conocimiento adecuado de la relación entre los patrones culturales y las responsabilidades sociales del arquitecto.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Crear una gimnasia de la creatividad individual.
- RA2: Comprender los trabajos de visualización de datos en un contexto espacial, temporal y social
- RA3: Precisar ideas y aplicar datos en la realización y puesta a prueba de prototipos efímeros.
- RA4: Recordar los registros del taller y articular la comunicación de las actividades del mismo.

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
CB2, CB3, CB5 CG2, CG7 CT2, CT6, CT8, CT10	RA1: Crear una gimnasia de la creatividad individual.
CB1, CB3, CB5 CG7	RA2: Comprender los trabajos de visualización de datos en un contexto espacial, temporal y social
CG7 CT2, CT10 CE50,	RA3: Precisar ideas y aplicar datos en la realización y puesta a prueba de prototipos efímeros.
CB2, CB3, CB4 CT4, CT5, CT7, CT9 CE55,	RA4: Recordar los registros del taller y articular la comunicación de las actividades del mismo.

A continuación, se detalla la distribución de tipos de actividades formativas y la dedicación en horas a cada una de ellas:

Tipo de actividad formativa	Número de horas
Sesiones magistrales	6,25 h
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50 h
Exposición de los trabajos	12,5 h
Trabajo en grupo	12,5h
Trabajo autónomo	50 h
Tutorías, seguimiento académico y evaluación	18,75 h
Prácticas de laboratorio	0
Prácticas profesionales	0
TOTAL	150 h

Para desarrollar las competencias y alcanzar los resultados de aprendizaje indicados, deberás realizar las actividades que se indican en la tabla inferior:

Resultados de aprendizaje	Actividad de aprendizaje	Tipo de actividad	Contenidos
RA1, RA3, RA4	Actividad 1 Actividad 2 Actividad 3 Actividad 6	<ul style="list-style-type: none"> · Sesiones magistrales. · Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas. · Exposición de los trabajos · Tutorías, seguimiento académico y evaluación. 	UA1 / Tema 1: El espacio en relación al cuerpo. Envoltente espacial. Sesiones de desmontaje de prejuicios y construcción de cultura arquitectónica. Desarrollo y construcción de un prototipo. Trabajo con materiales reales
RA1, RA2, RA3, RA4	Actividad 1 Actividad 2 Actividad 3 Actividad 4 Actividad 5 Actividad 6	<ul style="list-style-type: none"> · Sesiones magistrales. · Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas. · Exposición de los trabajos. · Trabajo en grupo. · Trabajo autónomo. · Tutorías, seguimiento académico y evaluación. 	UA2 / Tema 2: Diseño de juego con construcción de juguete. Desarrollo de conceptos y de sus técnicas de representación. Desarrollo y construcción de un prototipo. Contextualización y puesta a prueba de los trabajos
RA1, RA2, RA3, RA4	Actividad 1 Actividad 3 Actividad 4 Actividad 5 Actividad 6	<ul style="list-style-type: none"> · Sesiones magistrales. · Exposición de los trabajos. · Trabajo en grupo. · Trabajo autónomo. · Tutorías, seguimiento académico y evaluación. 	UA3 / Tema 3: Proyecto de una casa de muñecas a partir de conceptos arquitectónicos específicos. Desarrollo y construcción de un prototipo. Desarrollo de conceptos y sus técnicas de representación. Trabajo con materiales reales, técnicas de producción, contextos naturales y artificiales. Contextualización y puesta a prueba de los trabajos.
RA1, RA4	Actividad 3 Actividad 5 Actividad 6	<ul style="list-style-type: none"> · Exposición de los trabajos. · Trabajo autónomo. · Tutorías, seguimiento académico y evaluación. 	UA4 / Tema 4: Porfolio: integración de los conocimientos adquiridos. Organización de documentación integrando trabajo en grupo y autónomo. - Exposición del trabajo.

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás ver en detalle los enunciados de las actividades que tendrás que realizar, así como el procedimiento y la fecha de entrega de cada una de ellas.

4. Seguimiento y evaluación

En la tabla inferior se indican las actividades evaluables, los criterios de evaluación de cada una de ellas, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura.

Actividad evaluable	Criterios de evaluación	Peso (%)
Actividad 1	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende los conceptos relacionados con un proyecto arquitectónico y su proceso de elaboración. • Analiza críticamente los casos de estudio. 	5 %
Actividad 2	<ul style="list-style-type: none"> • Integra conocimientos en propuestas creativas. • Maneja herramientas gráficas y conceptuales para argumentar sus decisiones proyectuales. 	5 %
Actividad 3	<ul style="list-style-type: none"> • Sabe construir un discurso argumental de su proyecto. • Maneja referencias proyectuales y teóricas con pertinencia. • Integra con coherencia contenidos gráficos y teóricos. 	5 %
Actividad 4	<ul style="list-style-type: none"> • Entiende el trabajo colectivo. • Participa equilibradamente en el grupo, encontrando su posición en él. 	10 %
Actividad 5	<ul style="list-style-type: none"> • Crea un proyecto arquitectónico a partir de una realidad y unos conceptos recibidos. • Aplica los conocimientos recibidos haciéndolos propios con pertinencia. • Maneja herramientas gráficas y teóricas para expresar sus ideas arquitectónicas. • Entiende las implicaciones que tiene un proyecto arquitectónico, aunando experimento y compromiso. • Articula escalas y formatos de trabajo para resolver cada uno de los aspectos de un proyecto arquitectónico. • Integra conocimientos aunando todos los aspectos tratados en un proyecto. 	65 %
Actividad 6	<ul style="list-style-type: none"> • Argumenta su trabajo desde el proceso y por sus resultados. • Es permeable a las correcciones y gestiona la evolución de sus propuestas. • Es capaz de auto-evaluar críticamente su trabajo. • Crea un documento global de su proyecto. 	10 %

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

4.1. Convocatoria ordinaria

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.

4.2. Convocatoria extraordinaria

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

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

Adicionalmente se realizará una prueba.

5. Bibliografía

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

- ÁBALOS, Iñaki: *La buena vida*, 2000.
- SUZUKI, Akira: *Toyo ITO: Conversaciones con estudiantes*, GG, 2005
- BACHELARD, Gaston: *La poetica del espacio*.
- BYUNG-CHUL HAN: *La Sociedad de la transparencia*, 2013
- BYUNG-CHUL HAN: *La salvación de lo bello*, 2016
- BYUNG-CHUL HAN: *La expulsión de lo distinto*, 2017
- BOURRIAUD, Nicolas: *Radicante*. 2009
- BOURRIAUD, Nicolas: *Postproducción*, 2014
- BOURRIAUD, Nicolas: *Estética Relacional*, 2015
- FOCILLON, Henri: *Elogio de las manos*, 1934
- GARCÉS, Marina: *Nueva ilustración radical*, 2017
- GOLDSMITH, Kenneth: *Escritura no creativa: gestionando el lenguaje en la era digital*. 2015
- KOOLHAAS, Rem: *Conversaciones con estudiantes*, GG, 2012
- MORTON, Timothy: *The Ecological Thought*, 2010.
- OTEIZA, Jorge. *Propósito Experimental*. Edita Fundación Caja de Pensiones, 1988.
- PALLASMAA, Juhani: *Los ojos de la piel: la Arquitectura y los sentidos*, 2014
- WAGENSBERG, Jorge. *“La rebelión de las formas, o como perseverar cuando la incertidumbre aprieta”*, 2004.
- WILDE, Oscar: *El crítico como artista*

6. Cómo comunicarte con tu profesor

Cuando tengas una duda sobre los contenidos o actividades, no olvides escribirla en los foros de tu asignatura para que todos tus compañeros puedan leerla.

¡Es posible que alguno tenga tu misma duda!

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al profesor puedes enviarle un correo electrónico. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar con tu profesor una tutoría.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por compañeros y profesores, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

7. Recomendaciones de estudio

La formación universitaria exige planificación y regularidad desde la primera semana. Es muy positivo el intercambio de experiencias y opiniones con profesores y demás estudiantes, ya que permiten el desarrollo de competencias básicas como la flexibilidad, la negociación, el trabajo en equipo, y, por supuesto, el pensamiento crítico.

Por ello te proponemos una metodología general de estudio basada en los siguientes puntos:

- Seguir un ritmo de estudio constante y sistemático.
- Asistir a clase y acceder a la asignatura en el Campus Virtual de manera continuada para mantenerte actualizado sobre el desarrollo de la misma.
- Participar activamente en ella enviando opiniones, dudas y experiencias sobre los temas tratados y/o planteando nuevos aspectos de interés para su debate.
- Leer los mensajes enviados por los compañeros y/o los profesores.

Se considera de especial interés y valor académico la participación activa en las actividades del aula física y virtual. La forma en que puedes participar es muy variada: preguntando, opinando, realizando las actividades que el profesor proponga, participando en las actividades colaborativas, ayudando a otros compañeros, etc. Esta forma de trabajar supone esfuerzo, pero permite obtener mejores resultados en tu desarrollo competencial.