

Guía de aprendizaje

TALLER DE PROYECTOS G2

Curso: 2018-19

Código: 9956001210

Profesor coordinador: Uriel Fogué y Víctor Navarro

Titulación: Grado en Fundamentos de Arquitectura

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

Idioma: 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	4
3. Competencias y resultados de aprendizaje.....	5
4. Seguimiento y evaluación.....	8
4.1. Convocatoria ordinaria	9
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	13

1. Datos básicos de la asignatura/módulo

ECTS	6 ECTS obligatorios (150 horas)
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Español e Inglés
Modalidad	Presencial
Trimestre/Semestre	Segundo semestre

2. Presentación de la asignatura

La asignatura Taller de Proyectos G2 se ocupa del análisis aplicado de modelos de referencia (tanto casos arquitectónicos, como arquitectos relevantes) a problemas específicos. Para ello, se trabajará con una metodología aplicada al desarrollo de proyectos, basada en la gestión de la información para el análisis de problemas, así como en procesos para la génesis de espacios, formas, usos, sensaciones y entornos. A partir de unas primeras determinaciones escalares sobre problemas concretos los proyectos se pondrán en relación con otras materias. Se trabajará la contextualización y puesta a prueba de las propuestas para desarrollar un espíritu crítico.

La asignatura se imparte en la modalidad de taller de proyectos en la que los alumnos ensayan y ejercitan la creatividad, la realización y puesta a prueba de prototipos efímeros y el registro y comunicación de las actividades del taller.

En esta materia se recogen las experiencias adquiridas en cursos anteriores. El cuerpo teórico y ejercicios prácticos se centrarán en ofrecer una base documental eficaz y unos criterios de aplicación estratégicos que permitan acometer la concepción de un diseño integrado y eficiente. El objetivo del ejercicio práctico de desarrollo que actúa como núcleo central del curso, es tomar iniciativas proponiendo soluciones personalizadas, ajustando el resultado en sucesivas

aproximaciones y simulaciones, para finalmente presentar una documentación debidamente justificada y representada.

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: 2, 4, 5, 6, 9, 10

- CT2: Autoconfianza.
- 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.
- 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: 2, 3, 4, 6, 10

- CE2: Aptitud para concebir y representar los atributos visuales de los objetos y dominar la proporción y las técnicas del dibujo, incluidas las informáticas.
- CE3: Conocimiento adecuado y aplicado a la arquitectura y al urbanismo de los sistemas de representación espacial.
- CE4: Conocimiento adecuado y aplicado a la arquitectura y al urbanismo del análisis y teoría de la forma y las leyes de la percepción visual.
- CE6: Conocimiento adecuado y aplicado a la arquitectura y al urbanismo de las técnicas de levantamiento gráfico en todas sus fases, desde el dibujo de apuntes a la restitución científica.
- CE10: Conocimiento adecuado y aplicado a la arquitectura y al urbanismo de las bases de topografía, hipsometría y cartografía y las técnicas de modificación del terreno.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Aplicar la gimnasia de la creatividad individual.

- RA2: Organizar trabajos de visualización de datos en un contexto espacial, temporal y social.
- RA3: Crear y poner a prueba de prototipos efímeros.
- RA4: Comprender el registro y comunicación de las actividades del taller.

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
CB3 CG1, CG7 CT2, CT5, CT6, CT10 CE10	RA1: Aplicar la gimnasia de la creatividad individual.
CB1, CB3 CG2 CT4, CT10 CE2, CE4	RA2: Organizar trabajos de visualización de datos en un contexto espacial, temporal y social.
CB5 CG7 CT6, CT9, CT10 CE2, CE6, CE10	RA3: Crear y poner a prueba de prototipos efímeros.
CB2, CB3, CB4 CT4 CE6, CE10	RA4: Comprender el registro y comunicación de las actividades del taller.

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	6,25h
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50 h
Exposición de trabajos	12,5h
Trabajo en grupo	12,5 h
Trabajo autónomo	50 h
Tutorías, seguimiento académico y evaluación	18,75 h

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, RA2, RA3, RA4	Actividad 1 Actividad 2 Actividad 3	· Sesiones magistrales. · Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas. · Exposición de los trabajos. · Tutorías, seguimiento académico y evaluación.	Tema 1. UA1. Proyecto
RA1, RA2, RA4	Actividad 4 Actividad 5 Actividad 6 Actividad 7	· Estudio autónomo. · Lecturas de temas y consultas de recursos complementarios. · Exposición de los trabajos. · Trabajo en grupo. · Tutorías, seguimiento académico y evaluación.	Tema 2. UA2. Club de lectura
RA1, RA2, RA4	Actividad 8 Actividad 9 Actividad 10 Actividad 11	· Sesiones magistrales. · Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas. · Exposición de los trabajos. · Estudio autónomo. · Tutorías, seguimiento académico y evaluación.	Tema 2. UA3. Análisis de referencias
RA1, RA2, RA4	Actividad 12	· Trabajos dirigidos. · Exposición de los trabajos. · Trabajo autónomo. · Tutorías, seguimiento académico y evaluación.	Tema 2. UA4. Socialización

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 1-3	<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. 	60 %
Actividad 4-7	<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 y textos de referencia. • Participa en debates que construyen la cultura arquitectónica. 	15 %
Actividad 8-11	<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. • Integra conocimientos en propuestas creativas. • Maneja herramientas gráficas y conceptuales para argumentar sus decisiones proyectuales. 	15 %
Actividad 12	<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. • Integra conocimientos en propuestas creativas. • Maneja herramientas gráficas y conceptuales para argumentar sus decisiones proyectuales. 	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

En Convocatoria Ordinaria deberás alcanzar una media de calificaciones igual o superior a 5,0 para superar la asignatura.

La calificación de NP (no presentado) en convocatoria ordinaria se aplicará cuando no conste la realización alguna de Prueba teórica o Entrega final de Proyecto Constructivo durante el curso.

4.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura convocatoria extraordinaria se concretan dos modalidades: “Continuación” y “Global”.

- La Convocatoria Extraordinaria podrá realizarse en modalidad “Continuación” si has obtenido una calificación media den Ordinaria igual o superior a 4,0. En este caso podrás continuar y completar el proyecto individual (actividad 3) para mejorar esta nota parcial y alcanzar una media de calificaciones de 5,0 y por tanto el Aprobado en la asignatura.
- La modalidad “Global” se aplica con calificación en Ordinaria < 4,0 y no considerará las calificaciones de curso (si las hubiere). Se realizará mediante un examen/trabajo global sobre la totalidad de la materia, a realizar en el plazo de Convocatoria Extraordinaria.

Los Alumnos que nos visitan de intercambio (ERASMUS) no pueden optar por la Convocatoria Extraordinaria.

5. Bibliografía

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

Libros:

- AA.VV.: Verb “Crisis”, 2008.
- AA.VV.: (DÍAZ y Gª GRINDA, ed.): Breathable. 2009.
- ÁBALOS, Iñaki: Naturaleza y artificio: El ideal pintoresco en la arquitectura y el paisajismo contemporáneos, 2009.
- BANHAM, Reyner: “A home is not a house”, en Art in America#2, 1965.
- BOZAL, Valeriano: Los primeros diez años. 1900-1910, los orígenes del arte contemporáneo, 1991.
- CLEMENT, Gilles: Manifiesto del tercer paisaje, 2004.
- COLOMINA, Beatriz: Privacy and Publicity : modern Architecture as Mass Media, 1996.
- DAVIS, Mike: City of Quartz, 2006.
- DEBORD, Guy: Situationist International, 2002.
- GARCÍA-GERMÁN, Jacobo: Estrategias operativas en arquitectura, 2012.
- JAQUE, Andrés: Eco-ordinary. Codes for everyday architectural practices, 2011.
- KAIJIMA, MOMOYO (Atelier Bow-Wow): Made in Tokyo, 2001.
- KOOLHAAS, Rem: Preservation is overtaking us, 2014.
- KOOLHAAS, Rem: Countryside, 2012.
- LACATON, VASSAL y DRUOT: Plus. La vivienda colectiva. Territorio de excepción, 2007.
- LEMOINE, Iuoise; BÉKA, Ila. FILM: Koolhas House life, 2013.
- LEVI-STRAUSS, Claude: El pensamiento salvaje, 1962.
- MITCHEL, William J: e-topia, 2000.
- MONEO, Rafael: Inquietud teórica y estrategia proyectual, 2005.
- MORTON, Timothy: The Ecological Thought, 2010.

- PEREC, George: *Especies de espacios*, 1999.
- PRICE, Cedric: *Re:CP*, 2002.
- RORTY, Richard: *Contingency irony and solidarity*, 1989.
- SENNETT, Richard: *El artesano*, 2008.
- TANIZAKI, Junichiro: *El elogio de la sombra*, 1933.
- TILLIE, Nico & DOBBELSTEEN, Andy van den: *Towards CO2 Neutral Urban Planning: Presenting the Rotterdam Energy Approach and Planning (REAP)*, 2009.

Revistas:

- *Tectónica*, ATC Ediciones, en especial números 1 (envolventes I fachadas ligeras), 2 (envolventes II cerramientos pesados), 6 (cubiertas planas), 8 (cubiertas inclinadas), 10 (vidrio), 16 (muro cortina), 17 (geometrías complejas), 19 (plásticos), 21 (instalaciones), 22 (aluminio) 25 (hormigón III), 32 (envolventes metálicas) y 34 (cubiertas).
- *DETAIL* edición española, en especial números: 7+8/2003 y 7/2001 (Fachadas y muros exteriores), 11/2005, 7+8/2004 y 5/2001 (Estructuras de cubiertas), 7+8/2002 y 7+8/2005 (Cubiertas planas, inclinadas y onduladas).

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.

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 aportando 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.