

Asignatura: **PROYECTOS DE ESPACIOS EFÍMEROS**

| 1. Datos de la asignatura | |
|--|--|
| Tipo de materia: | Obligatoria de especialidad |
| Materia a la que pertenece: | Proyectos de diseño de interiores |
| ECTS: | 5 |
| Curso: | 4º |
| Anual/semestral: | semestral primer semestre |
| Horas de docencia (cómputo anual): | 1,5 / 140 horas de volumen de trabajo |
| Otras asignaturas de la misma materia: | Proyectos Avanzados de Diseño de Interiores I, Proyectos Avanzados de Diseño de Interiores II, Proyectos de Espacios Efímeros y Proyectos de Escenografía. |
| Departamento: | Proyectos |
| Profesores: | Diseño de Interiores |

| 2. Introducción a la asignatura |
|---|
| <p>Esta asignatura se plantea como complemento de los conocimientos adquiridos en las asignaturas de la materia de <i>proyectos de diseño de interiores</i> de los cursos anteriores, con el objetivo primordial de seguir formando al alumno en la consecución de un método de trabajo racional y útil para su posterior actividad profesional, expresando su visión personal del diseño. Otorgará al alumnado los conocimientos fundamentales que les permitan proyectar espacios efímeros donde la variable principal sea la temporalidad y se asuma ésta como la principal herramienta de proyecto y, por tanto, las decisiones constructivas sean las adecuadas a un proyecto que va a tener una corta duración en el tiempo y será desmontado o destruido.</p> <p>El alumnado tendrá que resolver propuestas de proyectos reales de espacios efímeros propios del interiorismo desarrollándolos a nivel de proyecto de ejecución, prestando especial atención al concepto, la idea, al grado de comunicación, de expresión, métodos de investigación y a las técnicas constructivas y materialidad propias de su condición no permanente. El desarrollo de los proyectos está encaminado al logro de esta meta dentro de los parámetros exigibles a esta profesión.</p> <p>Se recomienda haber cursado y superado todas las asignaturas de proyectos de cursos anteriores: Iniciación a Proyectos de Diseño de Interiores, Proyectos de Diseño de Interiores I, Proyectos de Diseño de Interiores II, Proyectos Avanzados de Diseño de Interiores I, Proyectos Avanzados de Diseño de Interiores II, Proyectos de Rehabilitación.</p> |

| 3. Asignación de competencias |
|--|
| <p>Competencias transversales:</p> <p>CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental CT17 Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos</p> <p>Competencias generales:</p> <p>CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales CG9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación</p> |

CG21 Dominar la metodología de investigación

Competencias específicas diseño de interiores:

- CEI4 Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos
- CEI5 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto
- CEI6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
- CEI9 Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector
- CEI15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción

4. Contenidos

El contenido organizador de la asignatura es **conceptual** por una parte –que se refiere a la adquisición de conocimientos sobre conceptos, organizaciones espaciales, tipologías funcionales, aspectos plásticos, técnicos, organizativos y económicos de los proyectos de interiores-, pero ante todo tiene un marcado carácter **procedimental** - que se refiere a la adquisición de un método de trabajo, de modos, de procesos y maneras de analizar y entender el objeto de proyecto de espacios efímeros, y de proponer innovaciones en este tipo de proyectos-.

Se trabajará en la creación de lugares efímeros basados en la temporalidad, donde el tiempo se convierte en la herramienta de trabajo fundamental al abordar proyectos que serán desmontados y trasladados o destruidos en un corto espacio de tiempo. Se reflexionará sobre la temporalidad y la generación de espacios efímeros donde los conceptos de caducidad, reutilización y desmontaje sean las principales variables del diseño y las relaciones espacio-temporales su máxima expresión. La investigación sobre la materialidad adquirirá un valor primordial por su carácter efímero.

Por otro lado se abordará el concepto de exposición como experiencia sensorial donde se pueda sentir el tiempo introduciendo conceptos paralelos como lo efímero, lo impermanente, lo reversible, etc...

Contenidos CARM:

- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación.
- Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual.
- Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado.
- Métodos de investigación en el diseño.
- El proceso proyectual como investigación.
- Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto.
- Elaboración de proyectos interdisciplinarios integrados.
- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos efímeros.
- Definición y realización de proyectos efímeros, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.
- Utilización del tiempo como material proyectual.

5. Metodología

Se trata de una asignatura práctica, en la que se alternan las explicaciones teóricas, con los debates de grupo y la aplicación práctica de los contenidos a proyectos concretos.

El alumnado adquirirá los conocimientos de la asignatura a través de las siguientes actividades:

1. ACTIVIDADES DE TRABAJO PRESENCIAL

- Clases presenciales teóricas en las que el profesor explicará los contenidos y mostrará ejemplos.
- Clases teórico-prácticas en las que se potenciará el intercambio de opiniones y el debate entre los miembros del grupo.
- Clases prácticas en las que el alumnado deba aplicar los conocimientos adquiridos a proyectos o ejercicios cortos.
- Tutorías.
- Actividades de desarrollo individual: Proyectos individuales.
- Actividades de trabajo en grupo: Ejercicios y trabajos sobre problemas concretos.
- Presentación pública de trabajos.
- Evaluación.

2. ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO

- Preparación de proyectos fuera del aula: Búsqueda de información, materiales, desarrollo de maquetas o prototipos, resolución del documento, memoria...
- Desarrollo de trabajos prácticos.
- Estudio práctico.

Sobre las actividades indicadas, entendemos que en esta asignatura se realizan ejercicios prácticos de dos tipos: proyectos individuales y actividades de trabajo en grupo sobre problemas concretos. Entendiendo los primeros como los proyectos propios de la especialidad profesional a la que pertenece la asignatura, con unos objetivos amplios y generales; y los segundos como ejercicios de pequeña duración en los que se plantean objetivos concretos.

Consideramos que, de forma general, el método de abordar el desarrollo de contenidos debe estar incluido dentro del proceso de interactividad profesor-alumno, interviniendo el profesor en aquellas actividades que estos no pueden realizar por sí mismos. La metodología será preferentemente activa, de carácter constructivo, con gran participación del alumno y con toma de decisiones personales. Estará fundamentada en la enseñanza personalizada con explicaciones generales sobre los conceptos básicos del temario, y con una intervención importante del alumno puesto que ha de poner en práctica el método proyectual que debe ir asimilando según va avanzando en trabajo de los ejercicios prácticos.

Se perseguirá por parte del profesor:

- el planteamiento de cuestiones que determinen la actividad mental.
- fomentar la autoevaluación y el sentido crítico.
- conseguir un ambiente complejo en cuanto a densidad de ideas y trabajos simultáneos en clase.
- favorecer soluciones múltiples, por parte del grupo de alumnos.
- desarrollar la capacidad de observación, análisis y síntesis de las formas.
- estimular el trabajo en equipo.
- dotar al alumno de los recursos necesarios para que sepa resolver problemas técnico-artísticos aplicando la técnica y la solución más apropiada.

Se potenciará por parte del profesorado la coordinación horizontal. La unión de ambos grupos aumentará el análisis crítico de todos los trabajos e investigaciones generadas en el aula, así como la optimización de recursos didácticos, charlas realizadas por profesionales de reconocido prestigio, talleres compartidos, ...

La metodología seguirá las fases que, a continuación, detallamos:

- Explicación de la posición del tema en el contexto general de la asignatura.
- Diagnóstico de la situación de partida a través de un muestreo de preguntas efectuadas por el profesor en el aula.
- Esquematización general del tema.

Desarrollo de contenidos conceptuales:

- Valoración de la comprensión por parte de los alumnos.
- Resolución de dudas y preguntas.
- Debate crítico.
- Desarrollo de los contenidos procedimentales asociados:
- Elaboración de un protocolo proyectual.
- Desarrollo por fases.
- Valoración de resultados.
- Aportaciones que potencien o minimicen determinados factores.
- Resolución de fallos procedimentales, dudas, etc.

6. Volumen de trabajo

En cualquiera de los tres escenarios, el volumen de trabajo no se altera, puesto que el *tiempo de realización de trabajo presencial* se refiere al trabajo realizado por el alumno bajo la tutorización directa del profesor. En este sentido, en el escenario 2 (semi-presencial) con una metodología docente síncrona el trabajo será simétrico (aula y en línea), mientras que una metodología docente asíncrona el trabajo queda planificado previamente a través del Aula Virtual y reforzado con tutorías. Si el profesor de la asignatura lo considera conveniente se podrá sustituir alguno de los ejercicios propuestos para participar en algún posible trabajo o actividad de interés docente.

5 x 28 = 140 horas al semestre 3 x 18 = 54 horas de docencia 140-54=86 horas de trabajo autónomo

| Tiempo de realización de trabajo presencial: 54 horas | Temporalización de contenidos: 140 horas | Tiempo de realización de trabajo autónomo: 86 horas | | | |
|--|---|--|-----|-----|-----|
| | | MAQ | FOT | M3D | |
| 5 horas | UD 1: Espacios efímeros: eventos corporativos . - Antecedentes históricos. - Tipografía, gráfica publicitaria y producto. - Nuevas tecnologías. - Interacción y utopía. - Espacio-identidad-empresa / Ferias. | 7 h | | | |
| 5 horas | UD 2: Espacios efímeros: montaje de exposiciones . - El montaje como diálogo entre la obra y el espacio. Espacios sensoriales. - Fase teórica, intencionalidad, requerimientos materiales. Fase práctica, conocimiento del espacio, el proceso de montaje. - Polémica del montaje, actitud pasiva y activa. | 6 h | | | |
| 44 horas | UD 3: Proyecto 1 . Definición y realización de un proyecto de espacio efímero, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación relacionado con la UD1. - Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. - Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado. - Realización de proyectos de ejecución. - Aplicación de las técnicas de representación para la comunicación del diseño. - Desarrollo de proyectos de ejecución a nivel conceptual, funcional, técnico y de resolución de las técnicas constructivas propuestas. - Criterios de innovación y de calidad. Métodos de resolución de los proyectos. Evaluación y verificación. | 74 h | 4 h | 2 h | 4 h |
| | UD 4: Proyecto 2 . Definición y realización de un proyecto de espacio efímero, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación relacionado con la UD 2. - Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. - Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado. - Realización de proyectos de ejecución. - Aplicación de técnicas de representación para la comunicación del diseño. - Desarrollo de proyectos de ejecución a nivel conceptual, funcional, técnico y de resolución de las técnicas constructivas propuestas. - Criterios de innovación y de calidad. Métodos de resolución de los proyectos. Evaluación y verificación. | | | | |

| Actividades de trabajo presencial | HORAS |
|---|-----------|
| Asistencia a clases teóricas | 8 |
| Asistencia a clases prácticas, proyectos o audiciones | 34 |
| Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase) | 4 |
| Total actividades presenciales | 54 |
| Actividades de trabajo autónomo | |
| Preparación de trabajos, proyectos o audiciones | 14 |
| Realización autónoma de proyectos y trabajos | 62 |
| Recopilación de documentación para trabajos | 10 |
| Total actividades de trabajo autónomo | 86 |

7. Evaluación

Procedimiento de evaluación: Evaluación continua, formativa, global, autocorrectora, sistemática y flexible. La evaluación de los aprendizajes de los alumnos, se realizará tomando como referencia los objetivos didácticos y los criterios de evaluación establecidos para cada unidad didáctica.

Evaluaremos de forma continuada durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, para lo que establecemos tres fases:

Evaluación inicial: Vamos a evaluar los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Se trata de la evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por los alumnos, que se consideran actividades de evaluación, y valoraremos tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa /final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las capacidades de la asignatura por parte del alumnado.

Procedimiento de evaluación de la práctica docente: En el proceso de enseñanza-aprendizaje es necesario la evaluación de la práctica docente, que la realizará el profesor en base a:

- puesta en común con los alumnos en los momentos que el profesor estime necesario –si se percibe estado de desánimo general, falta de asistencia a clase, falta de iniciativa por parte del alumnado, no participación en las correcciones públicas, etc
- el contraste de experiencias con otros compañeros del equipo docente o de otros centros.
- los cuestionarios contestados por los alumnos sobre asuntos que afecten a la marcha general del curso.

Criterios de evaluación BORM:

- Concebir, planificar y desarrollar proyectos efímeros con criterios que comporten un alto grado de innovación y experimentación.
- Conocer las especificación y condicionantes del diseño de elementos y espacios efímeros.
- Conocer las tendencias de diseño de espacios efímeros contemporáneas, así como las principales líneas de investigación del trabajo de profesionales contemporáneos destacados en el panorama internacional.
- Generar soluciones creativas ante hechos artísticos de otras disciplinas.
- Investigar sobre situaciones físicas transitorias, diseños abiertos, relaciones espacio temporales. Investigar y crear con materiales caducos y soluciones técnicas móviles, desmontables y/o reutilizables
- Generar lugares efímeros como parte específica de la creación poética basada en la temporalidad, y utilización del tiempo como material de trabajo.
- Generar un método racional de trabajo que le permita afrontar proyectos efímeros.
- Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.
- Demostrar tener altas capacidades comunicativas, de lenguaje, o de transmisión del contenido de los proyectos, tanto mediante sistemas de comunicación tradicionales (bidimensionales y tridimensionales), como en la incorporación de sistemas audiovisuales.

Técnicas de evaluación:

- Examen oral, como método de medir los objetivos educacionales relativos a la expresión oral.
- Mapa conceptual.
- Trabajos académicos.
- Diario.
- Proyectos y portafolios.
- Trabajos de análisis y observación.

Alumnos evaluados por un tribunal:

Los alumnos/as en cuarta convocatoria (que a principio de cada semestre no soliciten ser calificados por el profesor de la asignatura) y los en quinta convocatoria (extraordinaria) serán calificados por un tribunal formado por miembros del departamento de proyectos.

Estos alumnos podrán asistir a clase y presentar los ejercicios prácticos y trabajos durante el curso. El profesor de la asignatura podrá orientarles, corregirles y asesorarles, pero no los evaluará.

7.1. Criterios de calificación

A. ELABORACIÓN DE PROYECTOS

85%

A.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL PROYECTO

En este apartado se puntúan los aspectos que contribuyen a que lo diseñado en el proyecto manifieste a las claras una correcta aplicación de los conocimientos adquiridos a lo largo del curso.

A11 Valoración de la idea e innovación, considerando la aportación del proyecto a las líneas de investigación existentes en el campo de la vivienda en el contexto del diseño de interiores. Nivel de innovación comunicativa en relación con diseños de similar tipología o que se vayan a desenvolver en el mismo contexto.

A12 Validez y/o pertinencia de las referencias históricas, sociales, culturales y/o técnicas que se aporten para fundamentar el proyecto.

A.2. DESARROLLO

En este apartado se puntúan los documentos del proyecto desde el punto de vista de su adecuación a lo diseñado, es decir, analizando si sus características son las adecuadas y estudiando la corrección de cada una de sus partes, siendo éstas procesos o resultados.

A21 Grado de resolución de las decisiones tomadas desde la idea original hasta el resultado final, valorando la capacidad de transformación de un concepto o idea en un producto real. Generación de información propia.

A22 Calidad y claridad de los bocetos, estudios, informes o cuantos documentos se hayan utilizado durante el proceso de desarrollo del proyecto.

A.3. COMUNICACIÓN Y TESTIMONIO GRÁFICO

En este apartado se puntúa el proyecto desde el punto de vista de sus propiedades comunicativas. Se recogen aquí todos los criterios que contribuyen a la legibilidad y comprensión de un proyecto, tanto a través de los documentos de proyecto como de la exposición oral.

A31 Calidad y claridad de las ilustraciones, imágenes de síntesis, maquetas, memoria, planos o cuantos documentos se utilicen para la comprensión del resultado. Se valorará positivamente una estructuración clara y precisa de los diferentes documentos de proyecto que organice la información de lo general a lo particular.

A32 Calidad, claridad, estructuración y en la presentación oral del proyecto.

B. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

10%

- Exposiciones en el aula de los alumnos (de manera individual o en grupo) en el que estudiarán proyectos y obras ejecutadas, de interés para el desarrollo de los anteproyectos planteados, analizando las distintas variables arquitectónicas que han intervenido en la materialización de la obra: el lugar, la función y desarrollo del programa de necesidades, la métrica, la escala....
- Pequeños proyectos parciales complementarios del/los principales
- Si, por decisión del profesor, en alguno de los proyectos no se realizaran actividades complementarias, este porcentaje se sumará al de la elaboración del proyecto.

C. PARTICIPACIÓN

5%

- La actitud positiva ante el trabajo a desarrollar y la correcta presentación del mismo será fundamental para obtener unos resultados óptimos.
- Uso apropiado del lenguaje de la materia, estructuración y desarrollo de capacidad crítica.
- Capacidad de autoaprendizaje y transferencia de conocimientos.

7.1.1. Alumnado que asiste regularmente al curso

- En el caso de que la alumna o alumno haya seguido el curso de manera habitual en la convocatoria en la que se encuentra matriculado, asistiendo a clase de manera regular, se le aplicará evaluación continua, con los criterios antes expuestos, adaptándose al carácter semestral de la asignatura. La calificación final será el resultado de la aplicación de los porcentajes indicados en el apartado 7.1. a excepción de los alumnos que tengan que ser evaluados por un tribunal, cuyo porcentaje será un 90 % para la elaboración de proyectos y un 10% para las actividades complementarias.
- Para poder mediar será preciso tener una calificación mínima de 5,00 en cada uno de los proyectos y actividades realizadas.
- En el caso de que se realice más de 1 proyecto o actividad, la nota será proporcional al tiempo de desarrollo de cada uno de ellos.
- La calificación final será la media ponderada de las calificaciones de los proyectos y actividades que se realicen.
- En la **convocatoria extraordinaria** se respetarán las calificaciones de las partes aprobadas en la convocatoria ordinaria.

7.1.2. Alumnado que no asiste regularmente al curso y/o que deban ser evaluados por un tribunal

- El alumnado que no asista al curso con regularidad deberá presentar al profesor de la asignatura tanto los proyectos como las actividades complementarias realizados a lo largo del curso docente presente en la fecha establecida para la entrega de trabajos, que será fijada por Jefatura de Estudios para la correspondiente evaluación durante la semana de exámenes.
- Este alumnado tendrá que realizar un examen que consistirá en la realización de un ejercicio práctico controlado.
- Todos los proyectos, actividades y el examen tendrán que tener una calificación mínima de 5,00 para poder mediar.
- Los criterios de calificación serán los siguientes:

| | |
|---------------------------------------|------------------------|
| A. ELABORACIÓN DE PROYECTOS | 40 % de la nota |
| B. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS | 10 % de la nota |
| C. EXAMEN | 50 % de la nota |

Los trabajos presentados en las convocatorias de un curso no se evaluarán en convocatorias de otro curso, debiendo realizarse los ejercicios planteados en el curso durante el que se examinen.

8. Mecanismos de información al alumnado

- Aula Virtual Educarm.
- Servicio de mensajería electrónica Aula Virtual / Plumier XXI

9. Bibliografía

- Colli, S. y Perrone, R. *Espacio- identidad- empresa*. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.
- Hughes P. *Diseño de exposiciones*. Barcelona: Promopress, 2015
- Locker, P. *Diseño de exposiciones*. Barcelona: Gustavo Gili, 2011