



- 1. Código:** 14873 **Nombre:** Proyecto de instalaciones efímeras
- 2. Créditos:** 6,00 **--Teoría:** 3,00 **--Prácticas:** 3,00 **Carácter:** Obligatorio
Titulación: 214-Grado en Diseño Arquitectónico de Interiores
Módulo: 2-Módulo Proyectual **Materia:** 9-Proyectos de Diseño Complementarios
Centro: E.T.S. DE ARQUITECTURA
- 3. Coordinador:** García Martínez, Mónica
Departamento: PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS

4. Bibliografía

5. Descripción general de la asignatura

Objetivos de la asignatura

Explorar los formatos de la arquitectura efímera es el principal objetivo de la asignatura, que se focalizará en el diseño de espacios expositivos y manifestaciones culturales en espacios públicos.

La arquitectura efímera entra en consonancia con el nuevo paradigma de la arquitectura y las formas de construir y estar en el mundo contemporáneas. La economía de recursos, la ligereza, la rapidez de montaje, o la capacidad de reacción a los cambios en tiempo real devienen aspectos fundamentales a considerar en el diseño de proyectos temporales.

Esta asignatura vincula la formación teórica con la práctica del proyecto. A lo largo de una serie de conferencias y clases seminarios se estudiarán intervenciones en el ámbito de arquitectura efímera a fin de obtener herramientas e instrumental común. Asimismo se desarrollará un proyecto real en todas sus fases, desde la ideación a la resolución de detalles específicos para su construcción.

Objetivos:

- Ampliar el campo de conocimiento sobre la arquitectura efímera.
- Poner en práctica herramientas de conceptualización y diseño de espacios temporales: espacios expositivos, eventos culturales en espacios públicos.
- Investigar soluciones técnicas y materiales.
- Abordar procesos de construcción, se llevará a cabo una intervención real.

Contextualización de la asignatura


La asignatura Proyecto de Instalaciones Efímeras forma parte del cuerpo de asignaturas de 4º curso del Grado en Diseño Arquitectónico de Interiores.

6. Conocimientos recomendados

7. Resultados

Resultados fundamentales

- CE 1(ES) Aptitud para aplicar los conocimientos matemáticos, sobre álgebra lineal, geometría y cálculo para fundamentar la ejecución del diseño de interiores
- CG11(GE) Conocimiento adecuado de las industrias, organizaciones, normativas y procedimientos para plasmar los diseños de espacios interiores.
- CE 7(ES) Mostrar habilidad en la representación e interpretación de formas, volúmenes y espacios.
- CE 9(ES) Experimentar con las técnicas de expresión visual y los distintos soportes de comunicación.
- CE11(ES) Conocer las bases conceptuales antropológicas, sociológicas y técnicas para analizar y evaluar críticamente las relaciones entre usuario y entorno para identificar nuevas necesidades.
- CE12(ES) Entender la globalidad del diseño de interiores, integrando aspectos creativos, conceptuales, culturales, formales, económicos, tecnológicos y medioambientales, mediante metodologías y procedimientos propios
- CE13(ES) Concebir e implementar soluciones formales, comunicativas y tecnológicas para resolver problemas de desarrollo de espacios interiores.
- CE14(ES) Conocer los aspectos conceptuales y prácticos de la gestión del diseño entendida como un eje de desarrollo de la actividad empresarial.
- CE16(ES) Aptitud para diseñar espacios abiertos y paisajes interiores que satisfagan a la vez las

Document signat electrònicament per Documento firmado electrónicamente por Electronically signed document by	UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA	<i>Data/Fecha/Date</i> 06/06/2025	1 / 3	
Autenticitat verificable mitjançant Codi Segur Verificació Autenticidad verificable mediante Código Seguro Verificación Original document can be verified by Secure Verification Code		ALUQZF6JNQ2 https://sede.upv.es/eVerificador		



7. Resultados

Resultados fundamentales

exigencias estéticas, funcionales y técnicas, desde criterios de sostenibilidad

CG 1(GE) Aptitud para crear diseños de interiores que satisfagan a la vez las exigencias estéticas y las técnicas.

CG 2(GE) Conocimiento adecuado de la historia y las teorías del diseño de interiores, así como de las artes, tecnologías y ciencias humanas relacionadas.

CG 3(GE) Conocimiento de las bellas artes como factor que puede influir en la calidad de la concepción del diseño arquitectónico de interiores

CG 4(GE) Conocimiento adecuado de los materiales, su disposición, enlaces, durabilidad y capacidades

CG 5(GE) Capacidad de comprender las relaciones entre las personas y los espacios y entre éstos y su entorno, así como la necesidad de relacionar los espacios situados entre ellos en función de las necesidades y de la escala humanas.

CG 6(GE) Capacidad de comprender la profesión de diseñador de interiores y su función en la sociedad, en particular, elaborando diseños que tengan en cuenta los factores sociales.

CG 7(GE) Conocimiento de los métodos de investigación y preparación de diseño interiores

CG 8(GE) Aproximación a la comprensión de los problemas de la concepción estructural, de construcción y de aspectos técnicos vinculados con los espacios interiores.

CG 9(GE) Conocimiento adecuado de los problemas físicos y de las distintas tecnologías, así como de la función de los espacios, de forma que se dote a éstos de condiciones internas de confort y de protección de los factores climáticos.

CG10(GE) Capacidad de concepción necesaria para satisfacer los requisitos de los usuarios del espacio, respetando los límites impuestos por los factores presupuestarios y la normativa sobre construcción.

CE 4(ES) Comprender y aplicar las leyes físicas (y químicas) que regulan la interacción entre la energía y la materia para evaluar los impactos ambientales asociados al desarrollo del diseño de interiores

Competencias transversales

(2) Innovación y creatividad

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia

Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia:

Se desarrollará un proyecto de intervención real según siguiente secuencia: 1. Investigación preliminar; 2. Ideación del proyecto; 3. Construcción de la intervención; 4. Presentación digital

- Criterios de evaluación

Evaluación continua

Resultados de Aprendizaje Específicos

RA2.1 - Identificar nuevos retos, proyectos u oportunidades de mejora en el ámbito de la disciplina alineados con tendencias y avances futuros.

8. Unidades didácticas

1. Investigación sobre arquitectura efímera
2. Proyecto de instalación real

9. Método de enseñanza-aprendizaje

UD	TA	SE	PA	PL	PC	PI	EVA	TP	TNP	TOTAL HORAS
1	8,00	8,00	--	3,00	--	--	0,00	19,00	30,00	49,00
2	7,00	7,00	--	24,50	2,50	--	0,00	41,00	90,00	131,00
TOTAL HORAS	15,00	15,00	--	27,50	2,50	--	0,00	60,00	120,00	180,00

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluación

Descripción

Descripción	Nº Actos	Peso (%)
(05) Trabajos académicos	1	10
(15) Prueba práctica de laboratorio/campo/informática/aula	1	15
(09) Proyecto	1	75

Document signat electrònicament per Documento firmado electrónicamente por Electronically signed document by	UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA	Data/Fecha/Date 06/06/2025	2 / 3
Autenticitat verificable mitjançant Codi Segur Verificació Autenticidad verificable mediante Código Seguro Verificación Original document can be verified by Secure Verification Code		ALUQZF6JNQ2	
		https://sede.upv.es/eVerificador	



10. Evaluación

Se contemplan los siguientes métodos de evaluación:

- "Trabajo académico": realización de un trabajo en grupo sobre un tema de estudio en torno a las instalaciones efímeras. El acto de evaluación tendrá el formato de presentación oral en el aula, y un peso en la evaluación global del 10%.
 - "Proyecto": desarrollo de un proyecto de carácter efímero. La evaluación se realizará mediante la presentación gráfica del desarrollo del proyecto en cinco pasos. Se estiman cinco actos de evaluación, cada uno de los cuales tendrá un peso en la calificación global del 15%.
 - "Prueba práctica de aula": presentación oral individual (o en grupo) en el aula. Recorrido crítico sobre conocimientos adquiridos y su aplicación al proyecto desarrollado. Esta prueba tendrá un peso máximo en la calificación global del 15%.
- El número de actos indicado para cada método de evaluación es una estimación para cada uno de ellos, considerando necesario poder ajustar dicho número en función del desarrollo del curso con el fin de obtener una evaluación más precisa. Cada uno de los actos de evaluación se recuperará mediante la nueva presentación del trabajo correspondiente. En las recuperaciones se emplearán los mismos medios que en los actos ordinarios.

11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	80	0,35-La asignatura es presencial.
Teoría Seminario	80	1,9-La asignatura es presencial.
Práctica Laboratorio	80	2,1-La asignatura es presencial.
Práctica Campo	80	0,15-La asignatura es presencial.

