

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Taller de maquetas
Titulación	Máster Universitario en Diseño de Interiores
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura y Politécnica
Curso	1
ECTS	6
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Online OL / Presencial F2F
Semestre	1º
Curso académico	2024-2025
Docente coordinador	OL—Patricia García / F2F—Patricia García y Andrés Suárez

2. PRESENTACIÓN

La asignatura de Taller de maquetas está fuertemente ligada a la representación de espacios y a la comunicación de conceptos, y tiene, a su vez, un doble enfoque: por un lado, se trabajará desde un punto de vista técnico, a partir de herramientas de modelado y edición de imagen, y, por otro lado, se trabajará desde un punto de vista crítico y analítico, entendiendo la importancia de la composición y la narrativa para alcanzar una comunicación eficaz de lo imaginado.

De este modo, se abordará desde la elaboración de maquetas físicas o virtuales de carácter diagramático, a partir de las cuales explicar procesos, conceptos o estrategias formales, hasta la construcción de escenas tridimensionales con una clara intencionalidad descriptiva o evocativa en cuanto a cuestiones de proporción, configuración, uso, materialidad o atmósfera.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB8: Que los estudiantes sean 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.
- CB10: Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

Competencias transversales:

- CT1: Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.
- CT3: Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.

- CT6: Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.

Competencias específicas:

- CE9: Diseñar un espacio interior teniendo en cuenta la estética y la funcionalidad que el cliente quiere dar a un determinado espacio.
- CE10: Modelar mediante distintas técnicas manuales volumetrías que comprendan el espacio objeto de diseño para dominar la escala y las dimensiones.
- CE13: Elaborar maquetas que favorezcan la comunicación de los diseños de espacios interiores.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Diseñar un espacio interior teniendo en cuenta los requerimientos estéticos y funcionales de los casos de estudio analizados en clase.
- RA2: Investigar los distintos tipos y técnicas para la creación de maquetas de trabajo y concepto para favorecer la comunicación del diseño de interiores.
- RA3: Recurrir a fuentes para la creación de nuevos modelos.
- RA4: Analizar los materiales y soluciones en el prototipado general.
- RA5: Elaborar prototipos en función de los casos de estudio analizados en clase.
- RA6: Tomar decisiones integrando los conceptos estudiados.

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
CB8, CT1, CT6, CE9, CE10, CE13	RA1. Diseñar un espacio interior teniendo en cuenta los requerimientos estéticos y funcionales de los casos de estudio analizados en clase.
CT3, CE10	RA2. Investigar los distintos tipos y técnicas para la creación de maquetas de trabajo y concepto para favorecer la comunicación del diseño de interiores.
CB10, CT3	RA3. Recurrir a fuentes para la creación de nuevos modelos.
CT6	RA4. Analizar los materiales y soluciones en el prototipado general.
CT1, CE10, CE13	RA5. Elaborar prototipos en función de los casos de estudio analizados en clase.
CT1, CT6, CE10	RA6. Tomar decisiones integrando los conceptos estudiados.

4. CONTENIDOS

- Hacer para pensar. Introducción al modelado 3D.
- Técnicas de fusión.
- Técnicas de plástica.
- Técnicas de escultura.
- Materiales para el diseño de maquetas.
- Elaboración de maquetas

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral / web conference.
- Método del caso.
- Aprendizaje cooperativo

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 Magistrales	8 h
Clases Virtuales	22 h
Análisis de casos	10 h
Elaboración de informes y escritos	15 h
Investigaciones y proyectos	12 h
Actividades en talleres/laboratorios virtuales	5 h
Estudio de contenidos y documentación complementaria	50 h
Tutoría académica virtual	18 h
Foro virtual	8 h
Pruebas “presenciales” de conocimiento	2 h
TOTAL	150 h

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Informes y escritos	20%
Caso/problema	30%

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

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 prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

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 prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las 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

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1	Semana 1
Actividad 2	Semana 2
Actividad 3	Semana 3
Actividad 4	Semana 4

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

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- *Taller de Maquetas*. (Material de consulta disponible en el Campus Virtual).

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Bingham, N. (2013). *100 años de dibujos de arquitectura*. Ed. Blume.
- Ching, F. D. K. (2013). *Arquitectura: Forma, Espacio y Orden*. Ed. Gustavo Gili.
- Consalez, L. (2006). *Maquetas: la representación del espacio en el proyecto arquitectónico*. Editorial Gustavo Gili.

- Fullaondo, M., y Márquez, C. (2015). *The Drawing Bazaar: Dibujo, arquitectura y todo lo demás*. Universidad Europea de Madrid / Rueda.
- Jardí, E. (2013). *Pensar con imágenes*. Ed. Gustavo Gili.
- Montaner, J. M. (2014). *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*. Ed. Gustavo Gili.
- Pallasmaa, J. (2014). *La imagen corpórea: Imaginación e imaginario en la arquitectura*. Ed. Gustavo Gili.
- Sainz, J. (2005). *El dibujo de arquitectura: Teoría e historia de un lenguaje gráfico*. Ed. Reverté.
- Tornquist, J. (2008). *Color y luz: Teoría y práctica*. Ed. Gustavo Gili.
- Zevi, B. (2010). *Saber ver la arquitectura: Ensayo sobre la interpretación espacial de la arquitectura*. Apóstrofe.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

- Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico
- En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
- Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
- Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

unidad.diversidaduev@universidadeuropea.es

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.