

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Taller Dibujo Integrado III
Titulación	Grado en Fundamentos de la Arquitectura
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería, Ciencia y Computación
Curso	Segundo
ECTS	6 ECTS
Carácter	Básico
Idioma/s	Castellano/Inglés
Modalidad	Presencial
Semestre	Primer Semestre
Curso académico	2025/2026
Docente coordinador	Eduardo González Requeijo
Docentes	Eduardo González, Pablo Gil, Patricio Martínez, Ana Abasolo

2. PRESENTACIÓN

Esta materia se imparte en el primer semestre del segundo curso y capacita al estudiante para idear, desarrollar y representar formas e ideas arquitectónicas, así como la base metodológica para abordar un proyecto y establecer una estrategia profesional.

El estudiante adquiere la capacidad de comunicar y expresar ideas y conceptos procedentes de su propio trabajo en el lenguaje de representación de objetos arquitectónicos (estáticos y en movimiento), así como información y otros parámetros abstractos.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- 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 transversales:

- CT2: 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.
- 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 el 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 en-caminadas al diseño, satisfaciendo a la vez las exigencias estéticas y técnicas. Esta competencia incluye el razonamiento crítico y la cultura histórica.

Competencias específicas:

- CE2: Capacidad para concebir y representar los atributos visuales de objetos y dominar las proporciones y técnicas de dibujo incluidas las aplicaciones de infografías.
- 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: Conocimientos de las técnicas de levantamiento gráfico en todas las fases del proyecto, desde el croquis hasta la restauración científica, adaptadas y aplicadas a la arquitectura y el urbanismo.
- CE10: Conocimiento de técnicas básicas de topografía, hipsometría y cartografía y las técnicas de modificación de terreno.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: sabe cómo representar, analizar y generar formas e imágenes representadas en tres y dos dimensiones, estableciendo relaciones biunívocas entre entidades tridimensionales y representaciones planas.
- RA2: comprende cómo integrar los conceptos fundamentales aprendidos en las restantes materias del semestre para su correcta integración y puesta en común para el fin de: Representar correctamente la arquitectura y la morfología de la forma tridimensional.
- RA3: sabe cómo escoger las herramientas gráficas más apropiadas para comunicar una idea o concepto determinado.
- RA4: valora la corrección en el lenguaje gráfico utilizado, controlando factores como la escala, contextualización, formato, codificación y expresión.
- RA5: aplica determinación para afrontar la resolución de conflictos que planteen los trabajos solicitados, mediante la reflexión y la aplicación de los saberes adquiridos sobre el tema propuesto.
- RA6: demuestra responsabilidad de los estudiantes a la hora de cumplir con las entregas de los trabajos propuestos.

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
CB5, CG1, CG2, CG7, TC10, SC2	RA1: crear, desarrollar y representar la forma arquitectónica cómo base metodológica para abordar el proyecto.
CB1, TC4, SC2, SC3, SC6	RA2: Comprende en mayor profundidad el uso de herramientas gráficas para la representación del espacio y el volumen cómo medio de comunicación de las propias ideas.
CB2, BC4, TC4, TC5, TC10	RA3: Comunicar ideas y conceptos propios de la obra utilizando la terminología arquitectónica para representar objetos (estáticos y en movimiento).
CG1, TC10, SC4, SC6, SC10	RA4: comprender la visión instrumental del dibujo como un tránsito obligado hacia la formalización y materialización arquitectónica.
TC1, TC 6, TC 9	RA5: Organizar las entregas de los trabajos propuestos en la hora propuesta.
CB2, TC4, TC5, TC6	RA6: naturalizar la participación en debates dirigidos sobre temas de la asignatura.
TC1, TC5, TC9	RA7: aplicar criterios de planificación a la hora de abordar el trabajo, tanto de manera individual como en grupo.
CB3, CB5, CG1	RA8: iniciativas para profundizar en la búsqueda de fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con la arquitectura.
CB2, CB4, TC4, TC5, TC10, SC3, SC4	RA9: comprender, comunicar y expresar las ideas y conceptos resultantes del propio trabajo, en el lenguaje de la representación arquitectónica.

4. CONTENIDOS

Assessable activity	Learning units		
Actividad 1: Ensayos espaciales	UA1.	Week 1,2,3	15 %
Actividad 2: Análisis del sitio, desarrollo de un modelo	UA2.	Week 3-11	45%
Actividad 3: Del modelo al dibujo	UA3	Week 11-15	30 %
Actividad 4: Preparación del portfolio	UA4	15-16	10%

Aplicación BIM

Dentro de las actividades aquí descritas y con libertad de cátedra por parte de cada profesor, dentro de unos criterios unificados de evaluación y de contenidos acordados en las sesiones de coordinación, se debe implementar una introducción al sistema de representación BIM.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral / Conferencias.

- Estudios guiados, ejercicios prácticos y resolución de problemas.
- Presentación de proyectos
- Estudio/trabajo independiente
- Tutorías, seguimiento académico y evaluación.

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:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas	Uso de IA
Sesiones magistrales	12.5 h	Fomentado
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50 h	Uso de la IA permitido en los ejemplos, prohibido en la evaluación
Exposición de los trabajos	12.5 h	Uso de la IA permitido en los ejemplos, prohibido en la evaluación
Trabajo autónomo	50 h	Fomentado
Tutorías, seguimiento académico y evaluación	25 h	Fomentado
TOTAL	150 h	

Aclaración IA: en ningún caso el uso de la IA, puede suponer la sustitución del alumno en el proceso creativo. El alumno debe tener el control sobre la IA mediante las herramientas que el profesor comunique en clase. Así mismo, los enunciados particulares llevarán un apartada especificando su uso en consonancia con la guía.

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 %
Ejercicio 1	<ul style="list-style-type: none"> • Es capaz de comunicarse a través de planos, secciones, alzados y perspectiva. • Investiga un tema de una manera que le permite al estudiante producir una síntesis comunicable. • Es capaz de comprender el espacio y desarrollar representaciones tridimensionales del mismo. 	15 %
Ejercicio 2	<ul style="list-style-type: none"> • Entiende la diferencia entre símbolos gráficos asociados con elementos físicos y abstractos. • Es capaz de diseñar espacios con niveles crecientes de complejidad. 	45%

	<ul style="list-style-type: none"> • Funciona con precisión • Entiende y maneja la escala en modelos y dibujos. • Es capaz de realizar modelos a escala. • Muestra la capacidad de vincular producción 3D y 2D, alternando entre ellas. • Complejidad espacial • Capacidad para diseñar espacios. 	
Ejercicio 3	<ul style="list-style-type: none"> • Es capaz de comunicarse a través de planos, secciones, alzados y perspectiva. • Muestra la capacidad de vincular producción 3D y 2D, alternando entre ellas. • Comprender la relación entre los materiales, la narrativa y la función del diseño. • Amplía la visión instrumental del dibujo y lo entiende también como un elemento esencial para la comunicación visual a través de los símbolos en sus aplicaciones e integración en el mensaje. • Vincula dibujos, imágenes y modelos de forma integrada. • Es capaz de dibujar a partir de modelos 3D y describir espacios tal como son. 	30%
Ejercicio 4	<ul style="list-style-type: none"> • Investiga un tema de una manera que le permite al estudiante producir una síntesis comunicable. • Localiza fuentes y elabora un estado del arte. • Genera documentación eficaz para organizar y transmitir los conocimientos adquiridos. • Analiza resultados diseñando una metodología. • Llega a conclusiones. • Sabe desarrollar una narrativa para conseguir una comunicación gráfica inequívoca y eficaz de la misma, o transmitir una idea artística o interpretar un concepto al receptor/usuario. • Organiza contenidos y conclusiones de los proyectos realizados durante el curso para demostrar la madurez del resultado del aprendizaje. • Crea un documento resumen en un entorno gráfico en el que se aplican conocimientos transversales. 	10%

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.

Se debe entregar cumpliendo en fecha y formato. Todas las entregas deben estar subidas correctamente en el campus virtual.

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 cualquier caso, será necesario obtener una nota de 4,0 en la prueba final para que compute en la nota final junto a todas las demás pruebas.

Adicionalmente:

- Asistir y participar de modo activo durante las clases presenciales del curso mínimo en un 70%.
- Para contabilizar asistencia completa se debe llegar puntual a clase y no ausentarse antes de su finalización.
- En todo caso, será necesario obtener una calificación mayor o igual que 5.0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.
- En caso de detectar plagio por parte del alumno o que no es el autor conllevará la aplicación de las medidas disciplinarias recogidas en el reglamento de la Universidad Europea.

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.

- 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.
- Adicionalmente se puede proponer una prueba a criterio del docente, tipo examen.
- Será obligatorio participar de forma presencial en al menos 3 tutorías en el periodo de convocatoria extraordinaria en las fechas marcadas al inicio del mismo por el profesor
- En caso de detectar plagio por parte del alumno o que no es el autor conllevará la aplicación de las medidas disciplinarias recogidas en el reglamento de la Universidad Europea.

8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fechas
UA 1	Week3
UA 2	Week 11
UA 3	Week 15
UA 4	Week 16

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

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- CHING, Frank. *Manual de dibujo arquitectónico*. Gustavo Gili, México, 1982.
- NEUFERT, Ernst and NEUFERT, Peter. *El arte de proyectar en arquitectura*. Barcelona, Gustavo Gili, D.L. 2004
- BENEVOLO, Leonardo. *Diseño de la ciudad*. Gustavo Gili, México, 1979, 5 tomos.
- MUNARI, Bruno. *Diseño y comunicación visual*. Barcelona. GG 1979.
- Colección "En Transito" recopilación de Proyectos Final de Carrera de Arquitectura de la Universidad Europea. Múltiples ediciones.
- Fullaondo, María. *The Drawing Bazaar*. Rueda, 2015.

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:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. 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.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. 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:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu 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.

CÓMO COMUNICARTE CON TU DOCENTE

En clase y haciendo uso del email corporativo nombre.apellido@universidadeuropea.es del profesor de tu grupo. Además el alumno tiene obligación de revisar con regularidad la mensajería interna del Canvas y su email de alumno númeroexpediente@live.uem.es

Excepcionalmente los profesores pueden ofrecer canales alternativos de comunicación, pero prevalecen los oficiales de la universidad.

REGLAMENTO PLAGIO

Atendiendo al Reglamento disciplinario de los estudiantes de la Universidad Europea:

- El plagio, en todo o en parte, de obras intelectuales de cualquier tipo se considera falta muy grave.
- Las faltas muy graves relativas a plagios y al uso de medios fraudulentos para superar las pruebas de evaluación, tendrán como consecuencia la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como el reflejo de la falta y su motivo, en el expediente académico.

REGLAMENTO USO DE IA

El estudiante debe ser el autor o autora de sus trabajos/actividades.

El uso de herramientas de Inteligencia Artificial (IA) debe ser autorizado por el docente en cada trabajo/actividad, indicando de qué manera está permitido su uso. El docente informará previamente en qué situaciones se podrá usar herramientas de IA para mejorar la ortografía, gramática y edición en general. El estudiante es responsable de precisar la información dada por la herramienta y declarar debidamente el uso de cualquier herramienta de IA, en función de las directrices que marque el docente. La decisión final sobre la autoría del trabajo y la idoneidad del uso reportado de una herramienta de IA recae en el docente y en los responsables de la titulación.

DISCLAIMER

Si existen dudas al respecto de la autoría del material entregado, incluso estando dentro de la política de uso de la IA en la materia, el profesor se reserva el derecho de plantear observación adicional, para verificar y controlar debidamente el origen de lo producido y garantizar que se han alcanzado debidamente los resultados de aprendizaje previstos