

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Taller de Proyectos G2
<b>Titulación</b>	Grado en Fundamentos de la Arquitectura
<b>Escuela/ Facultad</b>	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño AED
<b>Curso</b>	2º
<b>ECTS</b>	6 ECTS (150 horas)
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Español e Inglés
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Semestre</b>	2º semestre
<b>Curso académico</b>	2025-2026
<b>Docente coordinador</b>	Carlos Arroyo

## 2. PRESENTACIÓN

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:

- 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: 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 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: 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

## 4. CONTENIDOS

La asignatura está organizada en 3 unidades de aprendizaje, las cuales, a su vez, pueden dividirse en pasos.

Unidad 1. Proyecto 1 - en un contexto europeo

Desarrollo de un proyecto de arquitectura del habitar, con un programa de usos, en un espacio específico, con un contexto social o económico definido, y de naturaleza experimental.

- 1: Exploración
- 2: Programa
- 3: Maqueta performativa
4. Plantas alzados y secciones
- 5: Contexto
- 6: Anteproyecto Completo

Unidad 2. Proyecto 2 - en un contexto lejano

Desarrollo de un proyecto de arquitectura del habitar, con un programa de usos, en un espacio específico, con un contexto social o económico limitante, y de naturaleza experimental.

- 1: Exploración
- 2: Programa
- 3: Maqueta performativa
4. Plantas alzados y secciones
- 5: Contexto
- 6: Anteproyecto Completo

Unidad 3. Comunicar

Expresión de datos previamente generados en forma de una presentación pública de documentos de naturaleza variada: dibujos 2D y 3D, modelos, prototipos y video.

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral.
- Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas.
- Exposición de los trabajos.
- Trabajo autónomo.
- Lectura de temas y consultas de recursos complementarios.
- 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 IA
Lecciones magistrales	6,25	Permitido
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50	IA permitido en ejemplos, prohibido en evaluación
Exposición de trabajos	12,5	Fomentado
Trabajo en grupo	12,5	Fomentado
Trabajo autónomo	50	Fomentado
Tutorías, seguimiento académico y evaluación	18,75	IA permitido en ejemplos, prohibido en evaluación
<b>TOTAL</b>	<b>150h</b>	

Mayor detalle de la política de uso de IA en la asignatura se ofrecerá a través de publicación en el Campus Virtual al comienzo del curso.

## 7. EVALUACIÓN

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

### Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Ejercicios calificados	30%
Portfolio final	70%

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 aspirar a una evaluación en la convocatoria ordinaria, debes tener:

- Asistencia mínima del 75% (las ausencias debidas a causas debidamente justificadas no contarán como tales)
- Presentación del 100% de las tareas asignadas, de las cuales
- El 75% de las tareas deben entregarse a tiempo.

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 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 3,50 en convocatoria ordinaria, para que la misma pueda hacer media con el resto de 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
Ejercicios WIP	Cada sesión
Ejercicios calificados	Cada sesión clave
Portfolio final	Ultima sesión de Mayo

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:

- ÁBALOS, Iñaki: The Good Life, A Guided Visit to the Houses of Modernity, (revised edition) 2017
- ÁBALOS, Iñaki: Naturaleza y artificio: El ideal pintoresco en la arquitectura y el paisajismo contemporáneos, 2009.
- BACHELARD, Gaston: The Poetics of Space, 1958
- BANHAM, Reyner: "A home is not a house", Art in America#2, 1965.
- BOURRIAUD, Nicolas: Postproduction, 2014
- BOURRIAUD, Nicolas: Relational Aesthetics, 2015
- BYUNG-CHUL HAN: The Transparency Society , 2013
- BYUNG-CHUL HAN: Saving Beauty , 2016
- BYUNG-CHUL HAN: The Expulsion of the Other: Society, Perception and Communication Today, 2017

- CLEMENT, Gilles: Manifesto of the Third Landscape, 2004.
- COLOMINA, Beatriz: Privacy and Publicity : modern Architecture as Mass Media, 1996.
- DAVIS, Mike: City of Quartz, 2006.
- DEBORD, Guy: Situationist International, 2002.
- FOCILLON, Henri: In Praise of Hands, 1934
- JAQUE, Andrés: Eco-ordinary. Codes for everyday architectural practices, 2011.
- KAIJIMA, MOMOYO - Atelier Bow-Wow: Made in Tokyo, 2001.
- KAIJIMA, MOMOYO - Atelier Bow-Wow: Pet Architecture Guide Book, 2002.
- KOOLHAAS, Rem: Conversations with Students, 1997
- KOOLHAAS, Rem: Preservation is overtaking us, 2014.
- KOOLHAAS, Rem: Countryside, 2012.
- KOOLHAAS, Rem: Countryside: The Future, 2020.
- LEVI-STRAUSS, Claude: Savage Mind (Nature of Human Society), 1962.
- MITCHEL, William J: e-topia, 2000.
- MORTON, Timothy: The Ecological Thought, 2010.
- PALLASMAA, Juhani: The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses, 1996
- PEREC, George: Species of Spaces and Other Pieces, 1999.
- PRICE, Cedric: Re:CP, 2002.
- SENNETT, Richard: The Craftsman, 2008.
- SIMPSON, Deane, Young-Old. Urban Utopias of an Aging Society. Lars Müller Publishers, Zürich, 2015.
- TANIZAKI, Junichiro: In praise of shadows, 1933.
- TILLIE, Nico & DOBBELSTEEN, Andy van den: Towards CO2 Neutral Urban Planning: Presenting the Rotterdam Energy Approach and Planning (REAP), 2009.
- WILDE, Oscar: The Critic as Artist

## 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](mailto: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.