



Arquitectura  
Efímera  
Grado en Diseño de  
Interiores



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Arquitectura Efímera

**Titulación:** Grado en Diseño de Interiores

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 4º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** D. Alejandro Sanz Ollero

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

CG4. Capacidad para visualizar y comunicar visualmente la información.

CG7. Capacidad de gestión de la información.

CG8. Resolución de problemas.

CG9. Toma de decisiones.

CG10. Familiaridad con programas informáticos de relación general.

CG15. Adaptabilidad a los cambios rápidos.

CG18. Razonamiento crítico.

CG20. Sensibilidad estética.

CG22. Adaptación.

#### 1.2. Resultados de aprendizaje

Que los estudiantes hayan demostrado poseer aptitud para: concebir, diseñar e integrar en proyectos de arquitectura efímera; Aplicación de las normas técnicas y constructivas.

Conocimiento adecuado de los sistemas constructivos prefabricados y materiales empleados en el diseño y construcción de espacios temporales. Capacidad para la adaptación de los espacios a las infraestructuras.

Conocimiento de los aspectos de imagen y lenguaje visual de la arquitectura efímera.

### 2. CONTENIDOS

#### 2.1. Requisitos previos

Ninguno

#### 2.2. Descripción de los contenidos

- El diseño de espacios de arquitectura efímera, historia de la arquitectura efímera y sus antecedentes en el mundo del diseño de espacios interiores.
- Relación con el entorno instalado e infraestructuras necesarias.
- Aplicaciones informáticas y arquitectura efímera.
- Sistemas constructivos ligeros prefabricados y desmontables.
- Materiales empleados en los montajes de espacios efímeros.
- Imagen, diseño y lenguaje visual en la arquitectura efímera.

- Modelización de espacios y construcciones efímeras, desmontables, stands de ferias, etc.

### 2.3. Contenido detallado

- 1. Conceptos básicos.**  
Introducción a la arquitectura efímera. Historia y antecedentes.
- 2. Diseño de espacios de arquitectura efímera.**  
Proceso proyectual.  
Relación con el entorno.  
Análisis.  
Propuesta.
- 3. Eventos corporativos.**  
Branding y comunicación.  
Stands.  
Escaparatismo.
- 4. Eventos culturales.**  
Programa de necesidades.  
Accesibilidad y Circulaciones.
- 5. Materiales y Sistemas constructivos.**  
Sistemas prefabricados.  
Fabricación digital.
- 6. El proceso de montaje.**  
Planificación de los trabajos.  
Mediciones y presupuesto.

### 2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1):  
*Trabajo de investigación. Contextualización y análisis.*

Actividad Dirigida 2 (AD2):  
*Diseño de un stand.*

Actividad Dirigida 3 (AD3):  
Diseño y construcción de un pabellón.

### 2.5. Actividades formativas

Clases de teoría: (1,2 ECTS, 30h, 100% de presencialidad). Lección magistral en la que se incluyen ejemplos de obras y proyectos de construcción efímera, en la que se hace especial hincapié en el proceso de ejecución de los espacios así como en el diseño de los mismos y en los materiales empleados.

Prácticas: (0,6 créditos ECTS, 15h, 100% de presencialidad). Clases de elaboración, análisis y solución de espacios efímeros y sus sistemas constructivos propuestos por el profesor y que los alumnos elaboran trabajando en grupos reducidos con ayuda y presencia del profesor. En las últimas sesiones cada grupo hace una presentación y defensa oral ante el profesor y los demás compañeros, del trabajo elaborado. Los alumnos entregarán este trabajo de prácticas al profesor para ser evaluado.

Tutorías: (0,6 créditos ECTS, 15h, 100% de presencialidad). Consulta al profesor por parte de los alumnos sobre la materia, fuera del horario de clase.

Estudio individual: (3,6 ECTS, 90h, 0% de presencialidad). Trabajo individual del alumno utilizando los distintos medios empleados en la asignatura, libros de la bibliografía básica, así como cuanta documentación pueda ser necesaria para la elaboración y diseño de los proyectos de arquitectura efímera a los que el alumno se debe enfrentar.

### 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

#### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

#### 3.2. Criterios de evaluación

##### Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	5%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	15%
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	20%
Examen final o trabajo final presencial	60%

##### Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	20%
Examen final o trabajo final presencial	80%

#### 3.3. Restricciones

##### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

##### Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

##### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten

puntos en dicho trabajo.

### 3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

## 4. BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía básica

- Krauel, Jacobo. ARQUITECTURA EFÍMERA, INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD. Ed. LINKS.
- Locker, Pam. Manuales de diseño interior: DISEÑO DE EXPOSICIONES. Ed. GG
- Colli, Stefano; Perrone, Raffaella. ESPACIO-IDENTIDAD-EMPRESA: ARQUITECTURA EFÍMERA Y EVENTOS CORPORATIVOS. Ed. GG.
- Rico, Juan Carlos. LA EXPOSICIÓN COMERCIAL: TIENDAS Y ESCAPARATISMO, STANDS Y FERIAS, GRANDES ALMACENES Y SUPERFICIES.
- ESPACIOS EFÍMEROS. ENTRE LA CELEBRACIÓN Y LA INNOVACIÓN. Arquitectura Viva.

### Bibliografía recomendada

- MATERIALES INNOVACIÓN Y DISEÑO. Ed. LINKS.
- M. Beylerian, George. ULTRAMATERIALES. Ed. Blume.
- Lefteri, Chris. WOOD: MATERIALS FOR INSPIRATIONAL DESIGN. Ed. Rotovision.
- Lefteri, Chris. METALS: MATERIALS FOR INSPIRATIONAL DESIGN. Ed. Rotovision.
- Lefteri, Chris. CERAMICS: MATERIALS FOR INSPIRATIONAL DESIGN. Ed. Rotovision.
- Lefteri, Chris. PLASTIC: MATERIALS FOR INSPIRATIONAL DESIGN. Ed. Rotovision.
- Lefteri, Chris. PLASTIC 2: MATERIALS FOR INSPIRATIONAL DESIGN. Ed. Rotovision.
- Lefteri, Chris. GLASS: MATERIALS FOR INSPIRATIONAL DESIGN. Ed. Rotovision.
- MATERIALS MATTER. Ed. Material ConneXion, Inc.
- M. Beylerian, George; H. Dent, Andrew; Moryadas, Anita. MATERIAL CONNEXION: THE GLOBAL RESOURCE OF NEW AND INNOVATIVE MATERIALS FOR ARCHITECTS, ARTISTS AND DESIGNERS. Ed. Thames & Hudson
- FLusser, Vilem; Marinas, Pablo. FILOSOFÍA DEL DISEÑO: LA FORMA DE LAS COSAS. Ed. Síntesis.
- Aitcher, Otl. EL MUNDO COMO PROYECTO. Ed. GG Diseño
- Bultler, Jill; Holden, Kritina; Lidwell, William. PRINCIPIOS UNIVERSALES DEL DISEÑO. Ed. Blume.
- D.A. Dondis. LA SINTAXIS DE LA IMAGEN: INTRODUCCIÓN AL ALFABETO VISUAL. Ed. GG Diseño.
- Munari, Bruno. DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL. CONTRIBUCIÓN A UNA METODOLOGÍA DIDÁCTICA. Ed. GG Diseño.
- Lefteri, Chris. ASÍ SE HACE: TÉCNICAS DE FABRICACIÓN PARA DISEÑO DE PRODUCTO.