Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Arquitectura
Rama de Conocimiento:	Ingeniería y Arquitectura
Facultad/Escuela:	Escuela Politécnica Superior
Asignatura:	Conceptos Arquitectónicos y Creatividad
Tipo:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Curso:	1
Código:	3711
Periodo docente:	Primer semestre
Materia:	Proyectos
Módulo:	Proyectual
Tipo de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Total de horas de dedicación del alumno:	150

Equipo Docente	Correo Electrónico
Emilio Mariano Delgado Martos	e.delgado.prof@ufv.es
Felipe Samarán Saló	f.samaran@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura dota al estudiante de las herramientas conceptuales necesarias para analizar y desarrollar los procesos creativos que generan el proyecto arquitectónico.
El curso parte de la definición de Arquitectura y se desarrolla en torno a las preguntas básicas cuya compleja interrelación define todo proyecto: qué, quién, dónde, cómo y la cuestión estética. A modo de claves

conceptuales, estas cinco preguntas desencadenan otros tantos métodos creativos que el estudiante ha de investigar y poner en práctica.
El desarrollo del curso incluye la realización de diversas dinámicas y ejercicios agrupados en seis módulos: "descubrir nuestra capacidad para transformar", "conceptualizar", "aprender a mirar", "descubrir el lugar", "intervenir el espacio" y "pensar en la ciudad". Así, el alumno se introduce progresivamente en el diálogo conceptual que subyace en cada planteamiento arquitectónico.

La asignatura de *Conceptos Arquitectónicos y Creatividad* dota al estudiante de las herramientas conceptuales necesarias para analizar y desarrollar los procesos creativos que generan el proyecto arquitectónico. El curso parte de la definición de Arquitectura y se desarrolla en torno a unas preguntas básicas cuya compleja interrelación define todo proyecto: qué, quién, dónde, cómo y la cuestión estética. A modo de claves conceptuales, estas cinco preguntas desencadenan otros tantos métodos creativos que el estudiante ha de investigar y poner en práctica.
El desarrollo del curso incluye la realización de diversas dinámicas y ejercicios que tienen que ver con aspectos diversos de la formación del arquitecto, como descubrir nuestra capacidad para transformar como arquitectos, conceptualizar y desarrollar ideas, aprender a mirar la realidad que nos rodea, descubrir las claves del lugar, intervenir el espacio y pensar en la ciudad. Así, el alumno se introduce progresivamente en el diálogo conceptual que subyace en cada planteamiento arquitectónico proyectual.
Esta asignatura marca el primer encuentro del alumno con el mundo de los proyectos arquitectónicos, a partir del cual se producirá el recorrido por las asignaturas medulares de Proyectos Arquitectónicos hasta llegar al Proyecto Fin de Grado. En este recorrido se abordarán diferentes problemáticas para diseñar edificios, como es la relación con el hombre, la escala, la tipología y la relación con el paisaje y la ciudad. *Conceptos Arquitectónicos y Creatividad* se centra en tres aspectos fundamentales que definen el alcance de la asignatura:

1. El **pensamiento abstracto** aplicado al desarrollo de procesos creativos para responder preguntas sobre arquitectura.
2. El aprendizaje de una **metodología eficaz** tanto para abordar un proyecto arquitectónico como para establecer un marco crítico con el cual valorar la arquitectura, de acuerdo con cinco preguntas fundamentales: quién, qué, dónde, cómo y la cuestión estética.
3. Tener en cuenta la **centralidad de la arquitectura** en la persona permite superar el discurso arquitectónico meramente conceptual, para conectar el proyecto arquitectónico con los aspectos más relevantes de la realidad como es el hecho de habitar, a la que presta su servicio la arquitectura a través de la labor intelectual y técnica del arquitecto.

Desde esta perspectiva, trabajada de forma práctica con los alumnos, el proceso creativo del diseño arquitectónico no se reduce a entender el proyecto como un mero análisis del que resultan dibujos técnicos aptos para construir un edificio. La perspectiva ampliada permite, por un lado, descubrir que el buen proyecto de arquitectura sale al encuentro de problemas de índole diverso que en la mayoría de las ocasiones no son evidentes. Por otro lado, que la persona entendida en todas sus dimensiones, de forma individual y colectiva, es el punto de referencia esencial para conectar e integrar el análisis de la realidad con la abstracción implícita en el proyecto arquitectónico.
Por último, que la toma de decisiones por parte del arquitecto debe contemplar el crisol de posibilidades, fruto del estudio y análisis de la realidad, para convertirlas en oportunidades materializadas en el diseño de un proyecto. En la recta final de la asignatura se aborda la cuestión estética que subyace en todo el despliegue metodológico expuesto. La pregunta por la belleza termina de construir el cuerpo intangible del hecho arquitectónico, que está fundamentado en la experiencia de habitar el espacio y sin el cual, la forma construida y en definitiva la arquitectura, no tendría sentido. Temas como el orden, la memoria y la relación con lo trascendente terminan de componer el marco en el que se encuadra la asignatura, en el que no sólo se presenta al arquitecto como un profesional que procura un bien, sino que además busca, en el orden de la realidad, el papel que juega la persona y la sociedad en su relación con las edificaciones y las ciudades.

OBJETIVO

Establecer el contexto conceptual necesario para realizar un proyecto arquitectónico.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los correspondientes a Bachillerato superior.

CONTENIDOS

Los contenidos de la asignatura de Conceptos Arquitectónicos y Creatividad se organizan en dos grandes temas, que se presentan integrados en el desarrollo del curso. Por un lado, lo referente a los conceptos arquitectónicos; por otro, lo relativo al hecho de desencadenar un proceso creativo.

1. Conceptos arquitectónicos ¿Qué es arquitectura? (debate sobre el estatuto epistemológico de la disciplina) ¿Cómo se indaga sobre una disciplina? ¿Cuál es su alcance y sus límites? ¿Cómo conecta la pregunta sobre la arquitectura con la verdad? ¿De qué manera conecta esta cuestión con el hecho de investigar? ¿Cómo se afronta esta pregunta con rigor? ¿Cómo ayuda a desarrollar un espíritu crítico?¿Cuáles son las preguntas clave para hablar de arquitectura? ¿Cuáles son las cuestiones de fondo que aborda la arquitectura? ¿Se puede hablar de una metodología para pensar en arquitectura?La definición de Arquitectura.¿Qué? (la cuestión ética) ¿Para qué hacemos cada cosa que hacemos? ¿Cuál es el valor y el sentido de la toma de decisiones?El programa de necesidades. ¿Qué buscamos con la arquitectura? ¿Cómo decidir lo necesario a partir de lo existente y de lo posible?El valor de la escucha y el acercamiento al problema; el arquetipo, el tipo, el modelo y el objeto.¿Quién? (el habitante y el hecho de habitar; la pregunta antropológica) ¿Qué significado profundo tiene el hecho de habitar? ¿Cómo habitar implica a la persona? ¿Qué idea de persona subyace en la arquitectura actual? ¿Cuáles son sus necesidades?El hombre como medida de la arquitectura; la escala y la proporción.La persona, la sociedad y la arquitectura; modas, costumbres y vigencias en arquitectura.¿Dónde? (cuestión ética, antropológica y epistemológica) Buscar el genio del lugar, que son las claves que cada sitio ofrece, que son oportunidades únicas e irrepetibles para cada proyecto.La huella de la arquitectura; las oportunidades, las obligaciones y las repercusiones de la toma de decisiones en la fase de proyecto.El respeto y el cuidado del bien común del planeta que habitamos; lo sostenible.¿Cómo? (la materia) Más con menos (principio de máximo rendimiento con empleo de mínimos recursos).Huesos, vísceras y piel arquitectónica. (Orden, sinceridad, y coherencia entre las partes).Forma y función. Material y prestaciones.¿No sé qué? (la memoria, el reconocimiento y la belleza). Verdad, Bien y Belleza como principios integrados en la arquitectura.El reconocimiento como principio integrador de la memoria.Sorpresa, asombro y emoción. Permanencia en la memoria.
2. Procesos creativos: Creatividad y proceso creativo. Todo el mundo es creativo.Pensamiento creativo.Prejuicios sobre la creatividad.Bloqueos de la creatividad.Pensamiento lateral: Fases del proceso creativo.Evaluación de ideas.Metodologías: Pensamiento vertical/pensamiento lateral.Mapas mentales.Método 6-3-5.Brainstorming / SCAMPER.6 sombreros para pensar.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

1. Actividades presenciales: Clases expositivas: Exposición de contenidos y actividades por parte del profesor, comentario, de lecturas recomendadas, y con participación de los estudiantes en el debate y resolución de dudas sobre los temas propuestos en clase.Resolución de ejercicios: Resolver, de forma individual, en la pizarra o en la mesa ejercicios propuestos en clase de aplicación de los conocimientos fundamentales recibidos.Taller de proyectos: Corrección en grupos de diverso tamaño de los proyectos que los alumnos desarrollan en el aula o en su casa, y matizan a la luz de los ejercicios de sus compañeros y las instrucciones de sus maestros.Trabajo en grupo: Trabajo en pequeños grupos para profundizar en los principios didácticos fundamentales, y estimular la capacidad de coordinación entre el alumnado.Tutoría: Personalizada: Atención individual al alumno con el objetivo de revisar y debatir los temas presentados en

clase y aclarar las dudas que el alumno no alcance a comprender en su estudio personal.Grupal: Atención a un grupo reducido de alumnos que precisan de ayuda adicional para el seguimiento de la asignatura.Evaluación: Realización de controles de asimilación de conocimientos a lo largo del curso y con la mayor continuidad posible.Actividades complementarias: Visita guiada a exposiciones, asistencia a eventos con actividades singulares, o conferencias de invitados ocasionales dependiendo de la temática a desarrollar.

2. Actividades no presenciales: Preparación de proyectos para su discusión en clase: Proyectar y preparar una exposición pública de un ejercicio propuesto en clase.Trabajo en grupo: Diseño y desarrollo grupal de trabajos.Estudio teórico y práctico: Estudio de los contenidos de carácter teórico y práctico del programa y preparación de las lecturas recomendadas.Preparación de proyectos para su discusión en clase: Proyectar y saber explicar el proyecto aplicando los conocimientos adquiridos.Trabajo virtual en red: Espacio virtual diseñado por el profesor donde el alumno podrá trabajar con otros compañeros participar en foros organizados por el profesor y mantener tutorías.
3. Actividades complementarias: Visita a exposiciones y realización de investigaciones personales, a través de las cuales el alumno se relaciona con ámbitos distintos al académico, ampliando la visión y los nexos con el entorno cultural y profesional.Se estructurará un esquema de trabajo en taller, integrando a los alumnos en la responsabilidad de orientar sus investigaciones. La producción de este taller será continua y pública. De algún modo, el alumno ha de convertirse en investigador, orientado en su búsqueda y propuestas por las sesiones de trabajo en grupo, moderadas por el profesor del taller.Cada grupo de trabajo unificará sus criterios de investigación: para cada bloque de trabajo, se pedirá un número variable de propuestas, que variarán desde las propuestas personales hasta la respuesta única de ejercicio de grupo.Cada grupo entregará siempre de forma conjunta, bajo un mismo esquema gráfico, elaborando un sólo trabajo.Las semanas lectivas contemplan dos días de docencia, con perfiles de trabajo diferentes: el primero de carácter metodológico, y el segundo de carácter propositivo. El primer día se abordará trabajo de taller en clase, haciendo hincapié en la aplicación de procesos creativos específicos.El segundo día se trabajará a partir de películas, fotografías y textos que configurarán un cuerpo de debate. Los alumnos elaborarán diferentes exposiciones y análisis sobre este material, dando forma a un espacio de intercambio de ideas. Se desarrollará un trabajo de investigación dirigido a la aplicación práctica de procesos creativos para configurar una reflexión en torno a la arquitectura.Este trabajo se derivará de los trabajos parciales propuestos a lo largo del curso. Todas las iniciativas se apoyarán en la edición digital de la asignatura, con plataforma Canvas. Se abrirán foros de debate para cada bloque temático, incluyendo documentación de referencia, apuntes, enlaces web, y sugerencias para el desarrollo de la asignatura.Se realizará un viaje introductorio como primera actividad, orientado a la confrontación de diferentes posibilidades de creación en la cultura contemporánea. El carácter del viaje es ilustrativo, significando un contacto con la idea general que se desarrollará a lo largo del curso. Este viaje podrá complementarse con viajes breves a colectivos o exposiciones de especial significación.Se propondrán de manera activa visitas a salas de exposiciones, museos, teatros, y espectáculos de música y danza. Algunas visitas formarán parte de la propuesta docente del curso.Los encuentros, tanto con arquitectos, como con otros profesionales, se integrarán como elementos esenciales del transcurso de las actividades propuestas. Estos encuentros se desarrollarán como charlas, en unos casos, y como mesas redondas de trabajo, en otros. Promover un perfil de investigación, actividad e inquietud en los alumnos, es el punto de partida de cualquier aprendizaje.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO

	PRESENCIAL
60 horas	90 horas

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un 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

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

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

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Capacidad de Pensamiento analítico, sintético, reflexivo, crítico, teórico y práctico.

Capacidad de Expresión oral y escrita.

Capacidad para la Resolución de problemas y la toma de decisiones.

Capacidad para la Aplicación de procedimientos.

Capacidad de Comunicación interpersonal.

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

Capacidad de comprender la profesión de arquitecto y su función en la sociedad, en particular elaborando proyectos que tengan en cuenta los factores sociales.

Competencias específicas

Aptitud para elaborar programas funcionales de edificios y espacios urbanos.

Aptitud para ejercer la crítica arquitectónica.

Conocimiento adecuado de los métodos de estudio de los procesos de simbolización, las funciones prácticas y la ergonomía.

Conocimiento adecuado de los métodos de estudio de las necesidades sociales, la calidad de vida, la habitabilidad y los programas básicos de vivienda.

Conocimiento adecuado de la relación entre los patrones culturales y las responsabilidades sociales del arquitecto.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Identificar lo preexistente: Entender cuál es el punto de partida de cualquier proyecto creativo. Saber leer y valorar el medio. Extraer variables de cualquier sistema desarrollando estrategias de interacción.

Establecer vías de investigación: Aprender a investigar y documentar cada propuesta acceder a información alternativa. Encontrar sistemas de intercambio de información efectivos.

Definir objetivos: Establecer diferentes posibilidades de actuación para cada situación. Precisar objetivos de acción estableciendo su viabilidad y coherencia.

Responder con precisión a preguntas básicas: Qué, Dónde, Para quién, Cómo, No sé qué.

Establecer sistemas de proyecto: Desarrollar objetivos establecidos plantear posibilidades alternativas réplicas. Descubrir sistemas y procesos para estructurar y ampliar cada acción.

Manejar recursos creativos: Conocer procesos creativos básicos desarrollando la capacidad de identificar su idoneidad y las diferentes posibilidades de funcionamiento y aplicación de los mismos.

Desarrollar posiciones básicas de crítica: El alumno debe ser capaz de evaluar las propuestas ajenas tanto como la propia emitir críticas y determinar una posición de partida.

Adquirir capacidad de propuesta: Conseguir que la propuesta funcione que la propuesta sugiera que la propuesta evoque en el tiempo. Adquirir la capacidad de responder ante cualquier situación desbloqueando situaciones de conflicto.

Ampliar la capacidad de expresión: Encontrar e identificar los medios necesarios para presentar y documentar una intervención. Saber evaluar los medios expresivos y las diferentes vías de comunicación posibles Cada acción después de haber sido planteada y desarrollada debe de ser transmitida y expresada con eficacia.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación de la asignatura será continua. Para ello, cada alumno deberá desarrollar, a lo largo del curso, un trabajo de investigación marcado por varias entregas parciales, correspondientes al cierre de cada bloque temático, teniendo la última entrega carácter de proyecto final, correspondiente al cierre del taller en curso.
Evaluación en la convocatoria ordinaria (evaluación continua):

1. Entregar TODAS las prácticas y el cuaderno. Práctica 1. "Definición de Arquitectura": 10%Práctica 2. "¿Qué?": 15%Práctica 3. "¿Quién?": 15%Práctica 4. "¿Dónde?": 15%Práctica 5. "¿Cómo?": 15%Práctica 6. "No-sé-qué": 20%Cuaderno tipo Moleskine: 5%Participación en clase: 5%
2. Todos los elementos de evaluación se califican de 0 a 10. Los trabajos entregados fuera de plazo tendrán una calificación máxima de 5,0. Todas las presentaciones y entregas se deben realizar a través de Canvas.Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

Evaluación en la convocatoria extraordinaria:

1. Entregar TODAS las prácticas del curso (condición imprescindible para ser evaluados): 30%
2. Realizar un examen escrito en el que se preguntarán temas tratados en el curso: 70%

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Arqués, Francisco Miguel Fiscac Madrid: Pronaos, 1996

González Vallés, Carlos Al andar se hace camino. El arte de vivir el presente Sal Terrae, 1991

Medina Warmburg, Joaquín (ed.) Walter Gropius. ¿Qué es arquitectura? Antología de escritos Barcelona: Editorial Reverté, 2019

Venturi, Robert; Scott Brown, Denise; Izenour, Steven Aprendiendo de las Vegas. El simbolismo olvidado de la arquitectura Barcelona: Gustavo Gili, 2000

Zumthor, Peter Pensar la Arquitectura Barcelona: Gustavo Gili, 1998