

## MEMORIA JUSTIFICATIVA PARA LA SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN DE UNA NUEVA ASIGNATURA OPTATIVA

<b>CENTRO</b>			
<b>CENTRO SUPERIOR DE DISEÑO Y ARTE DIGITAL. CEDESIGN</b>			
<b>NOMBRE ASIGNATURA (CASTELLANO)</b>		<b>NOMBRE ASIGNATURA(INGLÉS)</b>	
Arquitectura para el entretenimiento		Architecture for entertainment	
<b>DEPARTAMENTO</b>			
<b>Departamento de Proyectos</b>			
<b>JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA</b>			
<p>Dentro de las múltiples salidas laborales que ofrece el Diseño de Interiores, la Arquitectura para el entretenimiento es en ocasiones una desconocida. Como diseñadores, la posibilidad de proyectar espacios pensados para el ocio nos permite una gran libertad creativa, además de una gran versatilidad.</p> <p>En la sociedad en la que vivimos, donde la salud mental es un tema a la orden del día, poner el foco en el entretenimiento y el ocio como un espacio a habitar supone un reto que los diseñadores debemos poder afrontar.</p>			
<b>PROFESOR RESPONSABLE DE LA DOCENCIA</b>			
<b>Apellidos y nombre</b>		<b>Departamento</b>	
Sánchez Jiménez, Javier		Departamento de Proyectos	
<b>Cuerpo:</b>	<b>Especialidad</b>		
<b>Situación administrativa</b>			
Destino definitivo	Comisión de	Expectativa de destino	Interino
<b>Formación específica</b>			
Arquitecto por la ETSA de Madrid			
<b>CUPO DE PROFESORADO QUE CONSUME</b>			
La nueva asignatura sustituye a una optativa que deja de ofertarse			SI
En caso positivo, indíquese a qué asignatura optativa sustituye el número de créditos de dicha asignatura:			NO <input checked="" type="checkbox"/>
Número de horas de clases semanales	<b>4</b>		
<b>MEDIOS MATERIALES PARA LA IMPARTICIÓN</b>			
Un ordenador por cada estudiante con los programas SketchUp, AutoCad, Photoshop y Twinmotion. Ordenador con Pantalla Led de gran tamaño para la impartición de los contenidos y prácticas. Todo ello está disponible en el centro.			

El director del Centro

Fdo.: Miguel Angel Muñoz Latorre

## GUÍA DOCENTE ABREVIADA DE LA ASIGNATURA OPTATIVA CUYA AUTORIZACIÓN SE SOLICITA

**CENTRO:** Centro Superior de Diseño y Arte Digital. CESdesign

**TITULACIÓN:** Grado en Diseño

**ASIGNATURA:** Arquitectura para el entretenimiento

### 1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

<b>Especialidad/itinerario/estilo/instrumento</b>	<b>DISEÑO DE INTERIORES</b>	
<b>Materia</b>	<b>OPTATIVAS</b>	
<b>Periodo de impartición<sup>3</sup></b>	<b>4to CURSO</b>	
<b>Número de créditos</b>	<b>6 ECTS</b>	
<b>Nº de horas</b>	<b>Totales: 180</b>	<b>Presenciales: 90</b>
<b>Departamento</b>	<b>Proyectos</b>	
<b>Prelación/ requisitos previos</b>	<b>Proyectos de 2º</b>	
<b>Idioma/s en los que se imparte</b>	<b>Castellano</b>	

### 2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA DOCENCIA

<b>Apellidos y nombre</b>	<b>Correo electrónico</b>
Sánchez Jiménez, Javier	javijsj@gmail.com

### 3. COMPETENCIAS

<b>Competencias transversales</b>
1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
5. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
6. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
7. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
8. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
9. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.



### Competencias generales

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
4. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
5. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
6. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
7. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
8. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

### Competencias específicas

1. Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de los recursos disponibles.
2. Concebir y desarrollar proyectos de diseño con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.
3. Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
4. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
5. Conocer los recursos formales del espacio destinados a la creación de lugares pensados para el desarrollo de actividades recreativas.

## 4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Conocer la historia y funcionalidad de los espacios destinados al ocio.
2. Gestionar adecuadamente la información y referentes utilizados durante los inicios del proceso creativo.
3. Organizar espacios al aire libre o en interiores destinados al uso recreativo.
4. Conocer las características de los diferentes elementos y edificaciones que se pueden encontrar en parques temáticos y otros lugares de ocio.
5. Diseñar espacios para el entretenimiento a diferentes escalas.
6. Conocer el proceso de tematización de la arquitectura y aplicarlo en sus trabajos.
7. Elaborar planes de trabajo para el correcto desarrollo del proyecto

## 5. CONTENIDOS

Bloque temático	Tema/repertorio
<b>BLOQUE 1</b>  <i>Introducción a la Arquitectura para el entretenimiento</i>	Tema 1. Introducción a la asignatura
<b>BLOQUE 2</b>  <i>Diseñar para el ocio</i>	Tema 2. Historia de la Arquitectura para el entretenimiento
	Tema 3. Fundamentos de la Arquitectura para el entretenimiento
	Tema 4. Espacios para el ocio
<b>BLOQUE 3</b>  <i>Parques Temáticos</i>	Tema 5. Paisajismo de los parques temáticos
	Tema 6. Tematización: props y atracciones
	Tema 7. Diseño de edificaciones: retail y restauración

## 6. METODOLOGÍA

Breve descripción de la metodología a aplicar en cada una de las actividades.

<b>Actividades teóricas</b>	Se explicarán los contenidos de la asignatura, apoyándose de presentaciones digitales, vídeos, manejo in situ del ordenador.
<b>Actividades prácticas</b>	Aplicar los conceptos que se hayan visto de cada tema
<b>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</b>	Asistencia a posibles conferencias sobre el diseño tridimensional y su aplicación en el ámbito del diseño.



## 7. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

### 7.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

<b>Actividades teóricas</b>	1. Actitud proactiva en clase, interés por la materia e intención de ahondar en las explicaciones dadas.
<b>Actividades prácticas</b>	<p>1. Aplica adecuadamente los conocimientos teóricos en las prácticas requeridas.</p> <p>2. Demuestra las destrezas y habilidades técnicas suficientes en el desarrollo del proyecto.</p> <p>3. Propone u ofrece nuevas soluciones a las propuestas dadas por el profesor.</p> <p>4. Sabe aprovechar los recursos disponibles en la red entendidos como fuente de inspiración y no como mera repetición.</p> <p>5. Muestra un grado considerable de creatividad e innovación en la resolución de propuestas</p> <p>6. Entrega puntualmente los ejercicios requeridos, tanto los propuestos cada día para realizar en clase (que valdrán el 70% de la nota final) como los propuestos para realizar en casa (un ejercicio cada semana o 15 días, cuya media valdrá el 20% de la nota final)</p>
<b>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</b>	A definir

## 7.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

### 7.2.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Asistencia y participación en clases teórico-prácticas (> 80%)	10%
Actividades teórico-prácticas	70%
Ejercicios no presenciales	20%
Total	100%

### 7.2.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Prueba teórico-práctica	100%
Total	100%

### 7.2.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Prueba sobre los contenidos vistos en la asignatura	100%
Total	100%

### 7.2.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinará la prueba en función del tipo de discapacidad del alumno.	100%
Total	100%