



Proyecto de instalaciones efímeras

Grado en Diseño Arquitectónico de Interiores
Universitat Politècnica de València 2025



Luis Barragán trazando la casa de Majahua



Alumnos construyendo la cúpula geodésica Dome, Black-Mountain-College.(K. Snelso)



House VI (Eisenman Architects)

		L	M	X	J	V	S	D	lunes (18:15 - 20:15 h)	miércoles (18:15 - 20:15 h)
septiembre		1	2	3	4	5	6	7		
	S1	8	9	10	11	12	13	14	Presentación curso	Visita Horta Nord
	S2	15	16	17	18	19	20	21	EJ.01 (aula)	ENTREGA EJ.01 / PRESENTACIÓN XAVI
	S3	22	23	24	25	26	27	28	EJ.02.1 (collage+aula)	EJ.02.1 (enunciado+aula)
octubre	S4	29	30	1	2	3	4	5	CANCELADA POR ALERTA	EJ.02.1 (coord. material en aula)
	S5	6	7	8	9	10	11	12	EJ.02.1 (coord. características en aula)	ENTREGA EJ.02.1 / PRESENTACION EJ.02.2
	S6	13	14	15	16	17	18	19	EJ.02.2 (taller) / ENTREGA GRUPAL	EJ.02.2 (taller)
	S7	20	21	22	23	24	25	26	EJ.02.2 (taller)	EJ.02.2 (taller)
noviembre	S8	27	28	29	30	31	1	2	EJ.02.2 (taller)	ENTREGA EJ.02.2
	S9	3	4	5	6	7	8	9	ENTREGA EJ.02.2	EJ.03 (PRESENTACIÓN)
	S10	10	11	12	13	14	15	16	EJ.03 (aula)	EJ.03 (aula)
	S11	17	18	19	20	21	22	23	EJ.03 (aula)	EJ.03 (aula)
	S12	24	25	26	27	28	29	30	EJ.03 (aula)	ENTREGA EJ.03
diciembre	S13	1	2	3	4	5	6	7	ajuste de anteproyectos (aula)	EJ.04 (aula)
	S14	8	9	10	11	12	13	14		EJ.04 (aula)
	S15	15	16	17	18	19	20	21	EJ.04 (aula)	PREENTREGA CURSO
		22	23	24	25	26	27	28		
enero		29	30	31	1	2	3	4		
		5	6	7	8	9	10	11		
		12	13	14	15	16	17	18	ENTREGA CURSO	
		19	20	21	22	23	24	25		Entrega recuperación



Ejercicio 03

Instalación para niños en Vorasenda

Ejercicio 3. Concurso

Trabajo: Individual

Formato: Panel A2

Entrega: 26 de noviembre



Ejercicio 3

Instalación para niños en Vorasenda

Descripción

Cada estudiante diseñará una **instalación para el juego** que se inserte en las instalaciones del **Alter de Vorasenda**, entendiendo este lugar como un territorio experimental. La instalación deberá invitar al juego, a la exploración o a la pausa lúdica, y podrá estar destinado a un público infantil, aunque no de manera excluyente.

No se trata de un objeto utilitario sino de una **propuesta espacial y material** que dialogue con el entorno y con las posibilidades del cuerpo.

El ejercicio se concibe como un **concurso de ideas**, no como un proyecto constructivo. Se valorará la claridad conceptual, la pertinencia material y la capacidad evocadora de la propuesta.

Objetivos

- **Explorar el juego** como acto espacial: entender cómo los artefactos pueden generar o transformar situaciones lúdicas.
- **Integrar el material** como agente activo del diseño, trabajando con los materiales naturales propuestos.
- Desarrollar una propuesta que comunique una **intención clara** a través del dibujo y la representación.
- Aprender a **sintetizar** una idea en formato concurso, expresándola de forma precisa y visualmente atractiva.



Ejercicio 3

Instalación para niños en Vorasenda

Entrega

- Entrega en formato digital (PDF A2, 150 dpi) en la correspondiente tarea de PoliformaT
- Entrega en formato impreso A2 vertical (59,4 x 42,0 cm)

Contenidos mínimos

- Título de la instalación y breve texto explicativo (máx. 150 palabras).
- Nombre del autor/a y curso.
- Diagramas o dibujos que describan los usos posibles o modos de juego.
- Representación del volumen (planta, alzado y/o perspectiva libre).
- Esquema de ubicación dentro del Alter de Vorasenda.
- Definición de la materialidad principal. La caña, la madera, la cuerda de pita y la tela de yute se pueden combinar libremente, pero deben ser los materiales predominantes.

Corrección

- Ficha impresa obligatoria de una referencia significativa y orientadora
- Documento impreso o en pdf editable
- Correcciones en orden alfabético a partir de la "T"

Criterio	Descripción	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
Presentación y claridad gráfica (15 %)	Calidad visual del panel, legibilidad, coherencia entre texto e imagen.	Presentación confusa o incompleta.	Presentación comprensible pero desordenada.	Buena presentación, lectura clara y coherente.	Presentación cuidada, equilibrada y expresiva.	Excelente composición, síntesis visual y potencia gráfica.
Claridad conceptual y narrativa (20 %)	Claridad de la idea, relación con el contexto y capacidad de comunicar la intención lúdica.	Idea débil o incoherente.	Idea comprensible pero poco desarrollada.	Idea clara y contextualizada, pero convencional.	Idea sólida y bien comunicada, con coherencia narrativa.	Idea potente, poética y comunicada con gran claridad.
Materialidad e integración en el lugar (30 %)	Pertinencia de los materiales y su integración espacial y formal en el entorno del Alter.	Materiales y ubicación poco adecuados.	Materiales coherentes pero sin intención clara.	Materiales adecuados e integración correcta en el entorno.	Materialidad expresiva e integración intencionada con el lugar.	Dominio material y espacial sobresaliente; diálogo fuerte con el entorno.
Calidad proyectual (35 %)	Nivel de desarrollo, coherencia y resolución formal del instalación como propuesta arquitectónica.	Propuesta sin valor lúdico o derivativa.	Propuesta con escaso interés o repetitiva.	Propuesta que invita al juego de forma básica o limitada.	Propuesta con múltiples lecturas lúdicas o interactivas.	Propuesta original, inspiradora y con alto potencial de juego e interacción.