

DEPARTAMENTO DE IDEACIÓN GRÁFICA ARQUITECTÓNICA (ETSAM)
(2018-05-16) PROPUESTA DE DOCENCIA EN TFG (2005) DE 5º CURSO C 2018-19

C 2018-19_LÍNEAS DE OFERTA DE DOCENCIA PROFESORES_ASIGNATURA TFG 5º CURSO
PROPUESTA 1º y 2º CUATRIMESTRES

A.- PROFESORES DEL DIGA PARA TUTORAR TFG:

Alonso Rodríguez, Miguel Ángel
Amann Alcocer, Atxu
Blasco Rodríguez, Carmen
Bordes Cabrera, Enrique
Butragueño Día-Guerra, Belén
Coca Leicher, José de
Del Blanco García, Federico Luis
G^a-Gutiérrez Mosteiro, Javier
García Ríos, Ismael
García Sánchez, M^a Teresa
García-Rosales González-Fierro, Gonzalo
Gómez Pioz, Eduardo Javier
Lomoschitz Mora-Figueroa, Emma
López Mozo, Ana
Martín Talaverano, Rafael
Martínez Díaz, Ángel
Muñoz de Pablo, María José
Muñoz Pardo, María Jesús
Ortega Vidal, Javier
Rabasa Díaz, Enrique
Raposó Grau, Javier Fco
Rodrigo Sanz, Francisco
Ruiz de la Puerta, Félix
Ruiz Plaza, Ángela
Salgado de la Rosa, Mariasun
Sobrón Martínez, Luis de
Sotelo Calvillo, Gonzalo
Trachana, Angélique

B.- TEMAS/LÍNEAS PROPUESTAS POR PROFESORES DEL DIGA PARA EL DESARROLLO DEL TFG.

Alonso Rodríguez, Miguel Ángel; Martín Talaverano, Rafael, G^a-Gutiérrez Mosteiro Javier; López Mozo, Ana; Rabasa Díaz, Enrique.

Patrimonio: teoría, forma y construcción.

- Historia y teoría de la conservación y restauración
- Historia de la construcción
- Análisis y caracterización de tipos arquitectónicos
- Procesos auxiliares de análisis y de toma de datos (gráficos, documentales, materiales...)

Amann Alcocer, Atxu

- arquitectura y comunicación hypermedial
- arquitectura y mediación
- arquitectura y género
- procesos de generación del proyecto arquitectónico
- pedagogías invisibles del proyecto arquitectónico
- practicas emergentes en arquitectura
- investigaciones en torno al espacio doméstico
- la acción urbana
- terminología en arquitectura
- análisis complejos arquitectónicos.
- arquitectura y videojuegos
- arquitectura y cuerpo

Blasco Rodríguez, Carmen; Bordes Cabrera, Enrique

- Comunicación:
 - Comunicación Espacial (Exposiciones)
 - Comunicación Gráfica Arquitectónica (Diseño Gráfico analógico)
- Arquitecturas Efímeras:
 - Arquitectura Hinchable
 - Arquitectura Participativa
 - Arquitectura de Bajo Coste
 - Arquitectura de Emergencia
 - Arquitectura DIY
 - Arquitectura en Libertad
 - Arquitectura Estandarizada
 - Arquitectura Nómada
 - Arte Urbano
 - Instalaciones Efímeras

Raposo Grau, Javier Fco; Salgado de la Rosa; Mariasun; Butargueño Díaz-Guerra, Belén

- Generación, Transformación y Comunicación del Proyecto Arquitectónico.
- Generación y comunicación gráfica arquitectónica. Entornos de génesis, transformación y representación digitales. Entorno Adobe
- Modelos Catoriales del Grafismo y de la Imagen. Desarrollo de Iconotecas Digitales.
- Procesos de experimentación gráfica avanzada.
- Visualización de datos. Entornos de génesis, transformación y representación digital.
- Fundamentos de la pedagogía del dibujo. Vías pedagógico-didácticas para la enseñanza del dibujo.
- Procesos de Narración e Hibridación Gráfica en entornos multidisciplinares. Arte y Arquitectura / Diseño / Cine
- Desarrollo e implantación de Metodologías BIM para arquitectos.

García Ríos, Ismael

- Reconstitución infográfica de arquitecturas construidas e imaginadas
 - Expresión gráfica arquitectónica mediante el uso de técnicas infográficas.
 - Modelados geométrico y visual.
 - Análisis y estudio geométricos gráficos de las obras de arquitectura.
 - La geometría como modelo del conocimiento de las formas arquitectónicas y sus relaciones.

Ruiz Plaza, Ángela

- Arquitecturas de formas complejas, patrones naturales, biomímesis y morfogénesis
- Diseño paramétrico y fabricación digital
- Arquitectura bioclimáticas, ecológicas, bioconstrucción y biomorfismos
- Arquitecturas de relectura contemporánea de lo vernacular
- Sistemas tecnoartesanos aplicados al habitar (lowcost)
- Sistemas alternativos de creación arquitectónica
- Experimentaciones de ideación arquitectónica mediante lenguajes híbridos
- Arquitecturas experimentales generadas a través de procesos gráficos avanzados

Martínez Díaz, Ángel; Muñoz de Pablo, María José; Ortega Vidal, Javier; Sobrón Martínez, Luis de; Sotelo Calvillo, Gonzalo

- Dibujo y documentación de arquitectura, ciudad y paisaje.
 - Descripción gráfica de determinados edificios, lugares o ciudades de interés
 - Análisis gráficos relativos a las múltiples dimensiones que intervienen en el hecho arquitectónico y urbano (análisis formales, espaciales, funcionales, constructivos, simbólicos, diacrónicos, diagramas...)
 - Exploración de recursos gráficos y medios actuales en el proyecto y la comunicación de la arquitectura y la ciudad, aplicándolos a casos de estudio concretos (nuevos programas de levantamiento, análisis y narración)
 - Elaboraciones gráficas comparativas en relación con diferentes contenidos: paralelos gráficos (es decir, dibujando con los mismos criterios diversas arquitecturas o ciudades seleccionadas atendiendo a cierto vínculo argumental: autores, lugares, tipologías...)
 - Dibujo y Pasado: reconstituciones gráficas históricas de edificios, lugares o ciudades que han desaparecido o bien cuya forma ha cambiado a lo largo del tiempo
 - Dibujos sobre Patrimonio, desde los Bienes de Interés Cultural hasta las ciudades Patrimonio de la Humanidad.
- El dibujo: pasado y presente. Medios y recursos.
 - La Cultura gráfica: teoría del dibujo, medios actuales, el dibujo en la historia, el dibujo de los maestros, el dibujo en las vanguardias...
 - La Vida gráfica de edificios, lugares, ciudades o paisajes (recopilación, sistematización y reflexión crítica sobre los dibujos existentes en relación con elementos significativos)

- Los dibujos específicos: dibujo y construcción, dibujo de la ciudad (evolución, morfología, estructura, soporte...), dibujo y análisis, levantamiento, diagramas...
- Nuevos medios y recursos gráficos para el proyecto, el análisis y la comunicación de la Arquitectura y la Ciudad.
- Dibujos de Arquitectura y/o arquitectos madrileños o de otros lugares
- Dibujo, Patrimonio, Arquitectura y Ciudad. Los Bienes de Interés Cultural. Las ciudades patrimonio.

Muñoz Pardo, María Jesús (1º Cuatrimestre)

- Arquitectura y Pensamiento, relación con otras disciplinas: Arte, Cine, Video, Danza, Teatro etc. (estudio de casos)
- Narrativas gráficas y arquitectura.
Procesos de comunicación de la arquitectura: libros, revistas. Fenómenos y controversias , sociales, urbanas, etc.
- Procesos creativos. Teorías y proyectos de arquitectos. (estudio de casos)
- Biomímesis, paisajismo, arquitectura y sostenibilidad

Trachana, Angelique

- Teoría de la forma arquitectónica y urbana
- La ciudad como espacio público
- Ciudad y medio ambiente; Paisajes Culturales; Arqueología Industrial y restauración ambiental
- El diseño del espacio urbano y el punto de vista de la mujer.
- La influencia de las nuevas Tecnologías de la información y la Comunicación en la transformación del espacio urbano; espacios emergentes y usos alternativos del espacio público; Ciudad híbrida; Entorno Aumentado EA.
- Innovación educativa en torno al currículum del arquitecto, en la comunicación y didáctica del proyecto arquitectónico en relación a los nuevos contextos –TIC, EA, ciudad híbrida–

Coca Leicher, Jose de

- Arquitectura y Paisaje. Paisaje y proyecto urbano.
- Comic, Arquitectura y cine.
- Prototipos. Células habitacionales.
- Arte y Arquitectura.
- Levantamiento e intervención en el patrimonio.
- Patrimonio y turismo.
- Arquitectura moderna internacional y española.

Gómez Pioz, E. Javier

- Biónica y Procesos de Análisis de Estructuras Biológicas aplicados a la Ideación Arquitectónica.
- Especulación Gráfica Avanzada: Creación de grafías inspiracionales para la Ideación Arquitectónica.
- Slumns: Ciudades No-Planificadas y Territorios Urbanos Des-Estructurados.

García Ríos, Ismael; del Blanco García, Federico Luis.

- Realidad Virtual. Arquitectura y diseño de experiencias inmersivas.
- Transferencias de técnicas avanzadas de las industrias de cine y videojuegos a la arquitectura.
- Estructura y geometría.
- Nuevas tecnologías aplicadas a la arquitectura, diseño, producto y entornos. La era digital.
- Motores de videojuegos, renderizado, simulaciones, VFX, computación, parametrización y diseño procedural.
- Reconstitución infográfica de arquitecturas construidas e imaginadas
- Modelados geométrico y visual.
- Análisis y estudio geométricos gráficos de las obras de arquitectura.
- La geometría como modelo del conocimiento de las formas arquitectónicas y sus relaciones.