

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño		
Rama de Conocimiento:	Artes y Humanidades		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Diseño Escenográfico		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	4	Código:	1539
Periodo docente:	Séptimo semestre		
Materia:	Espacial		
Módulo:	Ámbitos de Creación		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Eduardo Zamarro Flores	e.zamarro@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura de Diseño Escenográfico se plantea de tal manera que los alumnos realizarán tres ejercicios distintos orientados a desarrollar diferentes capacidades y resolver proyectos de diferente índole ampliando sus salidas profesionales. De esta manera se plantea un proyecto puramente escenográfico, otro de diseño de interiores y el último complementario del anterior y durante cuyo desarrollo se profundizará en algún aspecto específico del diseño.

Clases teórico-prácticas: alternancia de teoría, análisis, argumentación, actividad proyectual y taller. Asimismo, se prevé el desarrollo de análisis de proyectos y trabajos de prospección e investigación sobre temas concretos, promoviendo el debate en el aula con argumentos que justifiquen el enfoque tomado para la resolución de un

caso dado.

El desarrollo del programa y la consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos requieren de un trabajo continuado del alumno a lo largo de todo el año, alrededor de las siguientes actividades:

- Asistencia a clases
- Consulta, estudio del material bibliográfico
- Realización de trabajos prácticos que a lo largo del curso se propongan
- Presentaciones públicas de los trabajos
- Discusiones y debates sobre temas afines con la materia

Se evaluará la asistencia y participación en clase, el desarrollo y presentación de actividades y examen.

OBJETIVO

Objetivo general: comprender que, tras la creación de un espacio, hay una serie de conceptos que forma parte del conocimiento, para que con ellos se pase al entendimiento (saber relacionarlos) y saber usar ese conocimiento y entendimiento para obtener los mejores resultados.

Objetivos específicos:

- Reconocer los elementos constituyentes de un escenario
- Saber realizar un briefing de nuestro cliente
- Analizar las necesidades de nuestro cliente para diseñar varias propuestas
- Saber valorar la propuesta y saber ver sus mejoras

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los adquiridos en los cursos anteriores, especialmente los de las asignaturas: color, dibujo, Historia del Arte, Marketing y Branding, Historia del Diseño, Gestión de Diseño, Espacios Efémeros y Edición y Producción Fotográfica.

CONTENIDOS

- 1: Breve historia del nacimiento y evolución del espacio escenográfico. Escenarios y rituales
2. Teoría del interiorismo y estética
3. Distintos tipos de espacios. Espacio privado y espacio público.
- 4: El espacio: los objetos, los suelos, los techos, los muros y los huecos
5. Introducción a la iluminación y color: Definición y conceptos de iluminación. Sistemas de iluminación.
6. Revestimientos, texturas y acabados
7. El Paisaje: concepto de paisajismo. El paisajismo urbano. Escenarios. Calles, bulevares y plazas.
8. Mobiliario y elementos de definición espacial. Introducción al concepto de Mobiliario. Breve historia del mueble e influencias actuales. Tipos de muebles según su uso: reposo, asiento, contenedores, auxiliares. Tipos de muebles según su adecuación al espacio: público, privado, grandes superficies, específicos
9. Diseño de ambientes. El proyecto. Análisis espacial. Proceso de información, referencias y documentación. Idea del proyecto escenográfico: bocetos, planos y maqueta

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividades docentes (% aproximado en función del total de créditos, considerando exclusivamente las actividades presenciales y que éstas representan entre un 30% y un 40%)

- Clases teóricas: 60%
- Clases prácticas: 20%
- Talleres/laboratorios/Exposiciones: 10%
- Otras: 10%

Se combinará una metodología expositiva por parte del docente y de los alumnos para la explicación de los aspectos teóricos o de las actividades, proyectos o trabajos realizados, apoyándose en el uso de la pizarra, presentaciones en soporte informático, clases prácticas en laboratorios informáticos, con una metodología autónoma por parte del estudiante.

El alumno, además de realizar trabajos individuales y en grupo relativos a los ámbitos de la asignatura en las instalaciones antes citadas, estará obligado a presentar y defender éstos en el aula.

En ocasiones se organizará a los alumnos en grupos para la realización de determinados proyectos con la intención de que desarrollen un aprendizaje cooperativo que los lleve a un enriquecimiento mutuo compartiendo

conocimientos y casos, con la consiguiente motivación para desarrollar nuevas estrategias originales en su labor como diseñadores.

NOTA IMPORTANTE: Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

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

Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.

Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

Competencias específicas

Proyectar y confeccionar de maquetas y modelos.

Adquirir conocimientos básicos de construcción, tecnología de los materiales y adquirir técnicas de producción.

Adquirir la capacidad para decidir criterios de construcción, elección de materiales y sistemas productivos.

Adquirir la capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo creativo.

Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.

Colaborar con otras profesiones y, especialmente, con los profesionales de otros campos.

Desarrollar la capacidad creativa para la resolución de casos

Trabajar con las herramientas básicas del profesional del diseño de interiores

Saber trabajar en equipo

Saber desarrollar un proyecto de diseño desde su inicio hasta su defensa

Saber diseñar elementos que forman parte del propio espacio de interiores.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Saber integrar conocimientos de otras disciplinas para desarrollar un proyecto holístico de máxima calidad.

Desarrolla capacidad creativa como herramienta para dar solución a los diferentes casos

Poseer conocimientos para desarrollar proyectos de espacios públicos y privados, interiores y exteriores.

Defender desde la etapa de concepción hasta la etapa de desarrollo el proyecto en cuestión.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El sistema de evaluación se ha diseñado teniendo en cuenta dos escenarios diferentes en función de la situación propiciada por las circunstancias sanitarias consecuencia del COVID-19. En ambos casos, dicho sistema, tiene en cuenta el trabajo personal y el trabajo práctico ya sea en clase, de forma física o de forma virtual, además de la entrega de un proyecto final.

I) Sistema de evaluación con docencia en SEMIPRESENCIAL

EVALUACIÓN Convocatoria ORDINARIA:

1. Proyecto Final Asignatura: 50%
 2. Actividades: 40%, dos individuales a 1 punto cada una y una grupal a 2 puntos
 3. Técnica de observación: 10 % (Evaluación de la participación en las actividades de tipo presencial)
- La evaluación será continua y la calificación final será el resultado de ponderar todas las calificaciones obtenidas en:

- Las actividades diarias en aula propuestas para afianzar los contenidos desarrollados y profundizar en ellos.
- El proyecto propuesto, en el que se valorará el cumplimiento de las pautas establecidas para elaborarlo, el rigor y la coherencia de los contenidos, la creatividad con la que se aborda y la redacción cuidada.
- La asistencia, participación y actitud manifestada.

EVALUACIÓN Convocatoria EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que no hayan alcanzado el nivel de aprobado en la evaluación global deberán entregar igualmente todos los trabajos en la convocatoria extraordinaria, así como el Proyecto Final. En todas las convocatorias se evalúa todo lo visto y trabajado en clase, y no sólo los contenidos del programa. Así mismo los alumnos que se presenten en la convocatoria extraordinaria realizarán las siguientes pruebas:

1. Proyecto Final Asignatura: 50%
2. Actividades: 40%, dos individuales a 1 punto cada una y una grupal a 2 puntos
3. Técnica de observación: 10 % (Evaluación de la participación en las actividades de tipo presencial)

II) Sistema de evaluación con 100% docencia en REMOTO

EVALUACIÓN Convocatoria ORDINARIA:

1. Proyecto Final Asignatura: 50%
2. Actividades: 40%, dos individuales a 1 punto cada una y una grupal a 2 puntos
3. Técnica de observación: 10 % (Evaluación de la participación en las actividades de tipo presencial online)

EVALUACIÓN Convocatoria EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que no hayan alcanzado el nivel de aprobado en la evaluación global deberán entregar igualmente todos los trabajos y el proyecto final en la convocatoria extraordinaria, a través del aula virtual. Al mismo tiempo, los alumnos que se presenten en la convocatoria extraordinaria realizarán las siguientes pruebas:

1. Proyecto Final Asignatura: 50%
2. Actividades: 40%, dos individuales a 1 punto cada una y una grupal a 2 puntos

3. Técnica de observación: 10 % (Evaluación de la participación en las actividades de tipo presencial online)

ALUMNOS REPETIDORES:

Superar los objetivos no alcanzados en convocatorias anteriores siempre que los contenidos y porcentajes se mantenga.

REQUISITOS MÍNIMOS PARA SUPERAR LA ASIGNATURA:

Los mismos que en extraordinaria.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Fernández, Alonso, L; García Fernández, I. (2007) Diseño de exposiciones: concepto,

instalación y montaje. Alianza Forma

Locker, Pam. Manuales de diseño interior: diseño de exposiciones. Ed. GG

Merino, Esther (2009). El reino de la ilusión: breve historia y tipos de espectáculo: el arte

efímero y los orígenes de la escenografía. Universidad de Alcalá

Morgan, T. (2008) Visual merchandising: escaparates e interiores comerciales. Gustavo Gili.

Puente, Moisés (2000). Pabellones de Exposición: 100 Años. Gustavo Gili

Complementaria

AA.VV. (2006) Exhibition Design. Arquitectura Efímera. MONSA

Broto, C. (2010) Diseño de exposiciones. Linksbooks

Colli, Stefano y Perrone, Raffaella (2003). Espacio-identidad-empresa: arquitectura efímera y eventos corporativos. Ed. GG.

AA.VV. Espacios efímeros. Entre la celebración y la innovación. Arquitectura Viva.

Fernández Arenas, J. (1998) Arte Efímero y Espacio Estético. Anthropos.

FLusser, Vilem; Marinas, Pablo (2002). Filosofía del diseño: la forma de las cosas. Ed. Síntesis.

Kramer, Sibylle (2009). Fair Design. Architecture for Exhibition. Braun

Krauel, Jacobo (2010). Arquitectura Efímera. Innovación y creatividad. Links

Krauel, Jacobo (2010). Diseño de Eventos: Innovación y creatividad. Links, Kruger, Sylvie (2009).

Textile Architecture: historical development and architectural adoption of textiles. Jovis Moretti, Luigi (2012).

Espacios--Luz en la arquitectura religiosa. Lampreave Munari, Bruno. Diseño y comunicación visual.

Contribución a una metodología didáctica. Ed. GG Diseño. Petschek, Peter (2011).

Constructing shadows: pergolas, pavilions, tents, cables, and plants. Birkhäuser Rico, Juan Carlos.

La exposición comercial: tiendas y escaparatismo, stands y ferias, grandes almacenes y superficies. Rudofsky, Bernard (1973).

Arquitectura sin arquitectos: breve introducción a la arquitectura sin genealogía. Eudeba Zumthor, Peter (2006).
Atmósferas. Gustavo Gil