

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño
-------------	-----------------

Rama de Conocimiento:	Artes y Humanidades
-----------------------	---------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Diseño de Espacios Efímeros
-------------	-----------------------------

Tipo:	Obligatoria
-------	-------------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	4
--------	---

Código:	1542
---------	------

Periodo docente:	Octavo 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

En esta asignatura, el alumno aprenderá las claves del diseño aplicado a objetos, ambientes, eventos o espacios cuya característica común sea que estén concebidos para durar tan sólo unas horas, días o semanas.

A su vez, se pretende que el alumno, no solo sea un profesional en el diseño de espacios efímeros, sino que desarrolle una creatividad a la hora de diseñarlos.

Proporcionar teórico-práctica que le permita acometer proyectos de espacios efímeros y analizar de forma crítica

el contexto cultural. Mediante la presentación de sus proyectos, desarrollarán capacidad reflexiva para argumentar y defender su proyecto, ayudando a adquirir un pensamiento crítico. 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 del espacio
- 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 y Gestión de Diseño.

CONTENIDOS

1. Conceptos básicos.
 - 1.1. Introducción a la arquitectura efímera. Historia y antecedentes.
2. La arquitectura efímera. Tipologías.
 - 2.1. Tipologías expositivas. Museos. Espacios expositivos.
 - 2.2. Tiendas y escaparatismos.
 - 2.3. Espacios para convenciones-congresos.
 - 2.4. Espacios escénicos
3. Componentes para la construcción de espacios efímeros
 - 3.1. Tabiques efímeros
 - 3.2. Mobiliario
 - 3.3. Flora
3. Eventos corporativos.
 - 3.1. Tipología de espacios.
 - 3.2. Branding y comunicación.
 - 3.3. Stands. Fundamentos, construcciones y materiales.
 - 3.4. Escaparatismo.
 - 3.5. Briefing. Nuestro cliente y su público objetivo (target)
4. Eventos culturales. MUSEOS
 - 4.1. Diseño de exposiciones. Conceptos.
 - 4.2. Programa de necesidades.
 - 4.3. Planificación: accesibilidad, circulaciones, colocación, iluminación, seguridad, señalética.
 - 4.4. Soportes con los que trabajar
5. Materiales y sistemas constructivos.
 - 5.1. Sistemas prefabricados.
 - 5.2. Artes gráficas
6. De la idea al producto
 - 6.2. El proceso de diseño
 - 6.3. Etapa analítica
 - 6.4. Etapa creativa
 - 6.5. Etapa de desarrollo o implementación
 - 6.6. Metodologías del proceso de diseño en general
7. Análisis de casos

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- 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.

Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.

Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.

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

Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del 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.

Desarrollar la habilidad para comunicarse y hacerse entender oral y por escrito (preparación de brief, defensa de propuestas, redacción de informes, visualización de la información).

Dominar técnicas de exposición y ejemplificación.

Adquirir conocimientos básicos de fabricación.

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

Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.

Adquirir la capacidad de comunicación.

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 espacios

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

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.

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.

1) 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

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

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

Complementaria

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

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

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

Fernández, Alonso, L; García Fernández, I. (2007) Diseño de exposiciones: concepto, instalación y montaje. Alianza Forma

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

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

Moretti, Luigi (2012). Espacios--Luz en la arquitectura religiosa. Lampreave

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

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

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

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 Gili