

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Bellas Artes
-------------	-----------------------

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

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

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

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

Créditos ECTS:	6
----------------	---

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

Código:	1644
---------	------

Periodo docente:	Octavo semestre
------------------	-----------------

Materia:	Investigación
----------	---------------

Módulo:	Estrategias Creativas y Proyectos Artísticos
---------	--

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	150
--	-----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Mar Solís Barrado	m.solis.prof@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.

Se trata de una asignatura de carácter eminentemente práctico, donde el alumno aplicará los conocimientos ya adquiridos a los proyectos que se propongan en clase. De esta manera, se harán "encargos" reales o bien análogos a los planteados por clientes reales, haciendo énfasis en la importancia básica de LAS IDEAS a la hora

de resolver un trabajo de la manera más eficaz.

En paralelo, se pretende formar al alumno con conocimientos teóricos de ejemplos variados que permitan desarrollar su creatividad con ejemplos históricos, textos teóricos y ejercicios prácticos basados en ellos.

La metodología para la docencia de esta asignatura se basará principalmente el "encargo" a los alumnos de trabajos similares a los que se reciben en cualquier estudio de diseño, interiorismo o arquitectura, para a partir de ese encargo analizar todos los condicionantes que van a determinar el resultado final. Para ello, las clases contarán con una parte teórica donde se analizarán trabajos análogos a los que realizarán los alumnos

## OBJETIVO

Consolidar la concepción del diseño de un espacio como una disciplina basada en los conocimientos, la experiencia y el talento, y alejada por lo tanto de otros conceptos como el gusto personal, el efectismo o la frivolidad.

Los fines específicos de la asignatura son:

El profesor enseñará cómo desarrollar una metodología proyectual propia, no necesariamente convencional.

Se mostrará en clase la manera de compartir una idea para mejorarla, y por lo tanto comprender la importancia de la autocrítica sobre el trabajo en desarrollo.

Se enseñará a analizar el encargo del cliente.

Se aleccionará sobre el enfoque de un proyecto considerando su duración prevista, pues los trabajos efímeros pueden perdurar durante un tiempo muy variable.

El docente indicará la manera de valorar el riesgo de una propuesta (buenas ideas adecuadas y grandes ideas inadecuadas para un encargo concreto).

En las clases se planteará la mejor manera de resolver el autoencargo; enfoque del trabajo que nadie nos ha pedido hacer (diseño en tiempo de crisis).

El profesorado enseñará a afrontar el encargo de rediseño de un espacio y entender las herramientas tecnológicas como un arma de doble filo: el riesgo de las formas sin fondo.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los ya adquiridos en los tres cursos anteriores, en particular los relacionados con el dibujo, la visión espacial, la creatividad y la creación experimental.

## CONTENIDOS

La asignatura presenta un temario que pretende aportar al alumno conocimientos avanzados sobre las materia que deberá dominar para afrontar con garantía de éxito el diseño y proyección de cualquier espacio efímero, desde una perspectiva profesional, creativa y original.

I. Espacios Efímeros y Arte

II. Concepto de Espacio / Casos curiosos

III. Introducción al concepto de Espacio Efímero

IV. Cómo proyectar y diseñar un espacio efímero

I. Espacios Efímeros y el Arte

1.1. Definición de conceptos

1.2. Arte contemporáneo y espacio efímero. Estudio de casos

II. Concepto de Espacio / Casos curiosos

2.1. Construir / De-construir el espacio\_Forma + Estructura

2.2. 'Jugar' con el espacio. Engaños espaciales. 'Potenciar' las posibilidades

III. Introducción al concepto de Espacio Efímero

3.1 El espacio como escenario.

3.2. Espacio para contemplar y experimentar.

3.3. Proporciones de un espacio.

3.4. Diseño y preparación.

3.5. Tipos de espacios efímeros.

3.5.1. Escaparates.

3.5.2. Eventos.

3.5.3. Escenografías.

IV. Cómo proyectar y diseñar un espacio efímero. Tras una presentación teórica de cada tema, se propondrá al alumno el desarrollo de un proyecto como si de un encargo real se tratase.

4.1. Desarrollo del proyecto:

4.1.1. Concepto inicial (argumento, circulación, volúmenes, proporción).

4.1.2. Diseño hasta su total desarrollo (estructura, ergonomía, modulación, color, iluminación).

4.1.3. Planificación (Comunicaciones, montajes, instalaciones, usabilidad, señalización, seguridad, mantenimiento).

4.1.4. Plan de producción (selección de materiales, acabados, búsqueda de proveedores, ecodiseño).

4.1.5. Gestión (control de producción, coordinación de todo el personal involucrado, plazos de entrega y montaje/desmontaje).

4.2. Los materiales: maderas, metales, PVC, vinilos... nuevos materiales.

4.3. Señalización exterior e interior.

4.4. Exposiciones. Gráfica expositiva, la vitrina, la iluminación, el recorrido.

4.5. Presentación de productos (libros, perfumes, diseño, joyas, coches...).

4.6. Stands.

4.7. Arquitectura corporativa / branding. Tratamiento corporativo de la fachada, señalización, pictogramas, rotulación, mobiliario corporativo, fachada escultórica.

4.8. Elementos bidimensionales: trampantojos, photocalls, proyecciones en edificios...

4.9. Documentos de un proyecto:

4.9.1. Memoria.

4.9.2. Planos.

4.9.3. Pliego de condiciones.

4.9.4. Presupuesto.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

El equipo docente hará uso de herramientas informáticas para la explicación teórica y práctica de los distintos temas del curso.

Tratándose de una asignatura de último curso, se le dará un enfoque profesional, anticipando a los alumnos las claves de los trabajos y de los clientes a los que van a enfrentarse en pocos meses en su actividad de artistas plásticos.

Las clases constarán de una parte teórica en la que los docentes presentarán cada uno de los temas apoyando sus argumentos en imágenes de trabajos reales, analizando sus características principales y proponiendo un debate con el alumnado. Se tratará por lo tanto de una docencia participativa, que tratará de sacar partido de la

discrepancia de opiniones, que podrán tener eco incluso en el campus virtual, a modo de blog.

Posteriormente, se planteará la parte práctica de la asignatura, que consistirá en "encargar" al alumno un proyecto en condiciones análogas a las que plantean los clientes reales, incluyendo en ocasiones los encargos mal realizados, que el propio diseñador debe aprender a reorientar en la medida de lo posible.

Además del trabajo realizado en clase, los alumnos contarán con la orientación de sus profesores en el horario de tutorías, donde se propondrá además la visita a exposiciones, estudios, trabajos de diseño en espacios abiertos, etc.

También se invitará a personalidades relevantes de la profesión a exponer los aspectos esenciales de su concepción del diseño, demostrando así que las vías para lograr un buen resultado son múltiples.

Se exigirá al alumno una coherencia entre los niveles de idea, desarrollo y resultado del proyecto, de forma que un dominio de las técnicas de representación no enmascare una posible pobreza conceptual, y que en sentido contrario una gran idea no quede empobrecida por un insuficiente o defectuoso desarrollo.

Además, se buscará potenciar la creatividad de los proyectos con ejemplos históricos.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Asistencia a clase Clases teóricas de historia y teoría y explicación de los procesos y sistemas de creación de espacios efímeros Trabajo en clase para la realización de las prácticas	Trabajo autónomopráctico de investigación fuera de las horas de trabajo Visitas a exposiciones seminarios o conferencias Visita a los proveedores y espacios reales donde se realizan los ejercicios planteados por los profesores Estudio de la asignatura.

## 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

El alumno será capaz de poder trabajar como un artista visual autónomo y autosuficiente en la práctica creativa y en la exposición de la obra con un conocimiento lo más amplio posible de los medios de expresión artística.

El alumno será capaz de concebir, planificar, realizar, organizar, gestionar y mediar la información visual.

El alumno será capaz de dominar las últimas tecnologías multimedia para que pueda enriquecer tanto el ámbito experimental de la creación artística, como el relativo al del ocio, entretenimiento, y por extensión el de la comunicación audiovisual dentro de la cultura contemporánea.

El alumno será capaz de ser un profesional intelectualmente curioso, que rechace el pensamiento débil, y que aspire a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

Insertarse como nuevo creador en el mundo profesional y desarrollar trabajos artísticos, programas y artefactos para su producción y presentación en todo tipo de formatos y espacios culturales

### Competencias específicas

Adquirir un conocimiento de las características de los espacios y medios de exposición, almacenaje y transporte de las obras de arte.

Realizar, organizar y gestionar proyectos artísticos innovadores.

Realizar e integrar proyectos artísticos en contextos más amplios.

Realizar una presentación adecuada de los proyectos artísticos.

Adquirir sensibilidad estética.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Relacionar el diseño de espacios efímeros con otras disciplinas artísticas, enriqueciendo así la obra de arte.

Realizar un proyecto de instalación artística concebido para un espacio específico.

Afrontar con garantías de éxito cualquier encargo profesional de diseño de un espacio evento o instalación efímeros.

Demostrar conocimientos teóricos para el desarrollo de un proyecto de diseño de espacios efímeros.

Desarrollar su creatividad y capacidad experimental para diseñar un espacio efímero.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Evaluación continua

Al ser una disciplina fundamentalmente práctica y artística, pero también teórica, al alumno no sólo se le exigirá la adquisición de unos conocimientos y la utilización correcta de unas técnicas, sino que será prioritaria la búsqueda de un método propio de trabajo y el desarrollo de su creatividad y capacidad de análisis. Todo ello deberá reflejarse en la entrega de un portfolio final con los trabajos desarrollados durante el curso, que deben haber sido mejorados y ampliados respecto a las entregas parciales.

Para la superación de la asignatura, será necesaria la asistencia a clase en más de un 80% del total de las horas lectivas, la presentación de los proyectos de investigación espacial, así como la realización y entrega de todos los

ejercicios visuales que se planteen en clase. Para que se haga la media ponderada de dichos trabajos, se deberá superar el nivel de APTO en todos ellos en relación con los siguientes criterios de evaluación:

- 1.El grado y nivel de participación en clase, y la capacidad y disposición para trabajar en equipo.
- 2.La capacidad del alumno para analizar, controlar y comunicar un espacio escénico, de interiores o de arquitectura efímera.
- 3.La capacidad investigadora, y el grado de originalidad en la elección de soluciones (conceptuales, estéticas y técnicas).
- 4.El nivel conceptual y formal de ejercicios y proyectos.
- 5.La capacidad para elegir la técnica y los medios más adecuados para transmitir un tipo de contenidos y la claridad en la exposición de ideas.

#### Criterios de calificación CONVOCATORIA ORDINARIA

La evaluación del alumnado se hará comentado, contrastado y evaluado a través de las distintas fases de los ejercicios propuestos, en función de la adquisición de los objetivos anteriormente expuestos, y de los criterios objetivables y cuantificables arriba señalados, según los porcentajes dados a continuación: Desarrollo de 8 ejercicios de análisis y transformación de un espacio efímero propuesto por el profesor 80 % de la calificación final

- Examen ordinario: 80% de la calificación final  
Presentación de un portfolio (en papel y en PDF) con los trabajos realizados durante el curso, convenientemente mejorados y ampliados respecto a los presentados en clase en su momento.

- Asistencia y participación 20% de la calificación final

Los EXÁMENES se realizarán de manera PRESENCIAL.

Es responsabilidad del alumno contactar con el profesor de la asignatura para conocer las pautas relativas a la evaluación final.

#### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que no hayan aprobado la asignatura en primera convocatoria deberán entregar todos los proyectos exigidos durante el curso, con el mismo grado de exigencia que en convocatoria ordinaria, en el examen de convocatoria extraordinaria.

Los criterios de evaluación para dichos proyectos son los mismos que para los aprobados por curso.

Para los estudiantes que no superen el 80% de asistencia, su examen pasará a valer un 40% y la participación y la actitud hacia la asignatura no se valorará.

#### Asistencia:

Es fundamental la asistencia a clase y la participación en las actividades presenciales. El alumno que falte a clase por un motivo justificado tiene la obligación de entregar al profesor un justificante de esta en la clase siguiente después de haber faltado. Aquellos justificantes que se entreguen después de esa fecha carecerán de validez y la falta contara como no justificada, pasando a formar parte del 20% de faltas no justificadas.

Los EXÁMENES se realizarán de manera PRESENCIAL.

Es responsabilidad del alumno contactar con el profesor de la asignatura para conocer las pautas relativas a la evaluación final.

#### ALUMNOS REPETIDORES:

Realizarán todas las tareas pendientes o suspensas de convocatorias anteriores.

#### REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR LA ASIGNATURA:

Los mismos que en el sistema ordinario.

#### INFORMACIÓN ADICIONAL

Los trabajos y ejercicios deberán ser entregados en fecha y hora.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

Concesión Matrícula de Honor: La Matrícula de Honor es un reconocimiento a la excelencia. Se concederá exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus compañeros, no solo con respecto a sus resultados académicos dentro de la asignatura, sino también con respecto a su actitud e interés frente al estudio y la asignatura, su compromiso, trabajo en equipo a lo largo de todo el curso, solo se concederá una por cada 20 alumnos o fracción y no es obligatorio concederla, pudiendo quedar desierta

## Básica

MUNARI, Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Gustavo Gili. Barcelona. 1983.

PEVNSER, N.: Pioneros del diseño moderno. De William Morris a Walter Gropius. Buenos Aires: Infinito. 1972.

QUESADA, F. Arquitecturas del devenir. Aproximaciones a la performatividad del espacio Madrid: Ediciones Asimétricas. 2014.

## Complementaria

COLLINS, P. Los ideales de la arquitectura moderna. Su evolución (1750-1950) Barcelona: Gustavo Gili. 1977.

CURTIS, P. Le Corbusier. Ideas y formas. Madrid: Blume. 1987.

DAL CO, F Dilucidaciones. Modernidad y Arquitectura Barcelona: Paidós. 1990.

GIEDION, S. Espacio, Tiempo y Arquitectura. Madrid: Dossat. 1968.

GRIMLEY, Chris y LOVE, Mimi. Color, espacio y estilo. Gustavo Gili. Barcelona. 2009

GUASCH, A. M. El arte último del siglo XX. Del postminimalismo a lo multicultural. Alianza. Madrid, 2000

LOCKER, Pam. Diseño de exposiciones. Gustavo Gili. Barcelona. 2011

LUCIE-SMITH, E. Movimientos Artísticos desde 1945. Ed. Destino, Barcelona , 1995

MARCHAN FIZ, S. Del arte objetual al arte de concepto. Ed. AKAL, Madrid, 19

RAMÍREZ, J. A. El objeto y el aura. (des)orden visual del arte moderno. Ed. Akal. Madrid, 2009.