



Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto 25834 - Arquitectura efímera

Guía docente para el curso 2013 - 2014

Curso: 3 - 4, Semestre: 1, Créditos: 5.0

Información básica

Profesores

- Juan Antonio Laguéns Samperi laguens@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

No existen requisitos previos para cursar esta asignatura, pero está directamente relacionada con otras de la intensificación, como Imagen Corporativa, Semiótica, Fotografía, y más indirectamente con otras relacionadas con el diseño y cálculo de estructuras, como Mecánica, o con la tecnología eléctrica y de iluminación, como Tecnología eléctrica y electrónica y Luz y Color en el diseño industrial.

Actividades y fechas clave de la asignatura

La asignatura consta de una serie de clases teóricas sobre aspectos específicos relacionados con la materia y clases prácticas de tutorización del proyecto. Las fechas claves se establecerán al inicio del curso pero los hitos más relevantes coinciden con las diferentes fases del proyecto: Inicio, fases intermedias y presentación.

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

- 1:** El estudiante ha de ser capaz, al finalizar la asignatura, de desarrollar proyectos de instalaciones de carácter temporal, como stands, expositores, elementos de escaparatismo, etc.
- 2:** Deberá demostrar que conoce los requisitos y características específicos de este tipo de proyectos en lo relativo a gestión de los mismos, planificación, materiales, proveedores, ejecución, etc.

Introducción

Breve presentación de la asignatura

Una parte del trabajo de diseñador industrial y desarrollo de producto, con carácter muy específico, es el diseño de instalaciones temporales, lo que se conoce como arquitectura efímera. El diseño de stands, cabezales de lineal en un centro comercial, escaparates, etc., es una parte fundamental de la introducción del producto y las empresas en el mercado y una fuente importante de encargos laborales para los profesionales del sector. En esta asignatura se trabaja específicamente los requisitos condicionantes y entorno de desarrollo de este tipo de proyectos.

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

Creación de arquitectura efímera tomando como referencia los conceptos de organización del espacio, gestión del tiempo y definición y distribución de contenidos.

La meta es dominar las herramientas adecuadas para seleccionar información, distribuirla en los soportes adecuados y distribuirla en diferentes tipos de espacio. Se analizarán diferentes aspectos de aplicación como:

- Escaparatismo.
- Diseño de stands y expositores.
- Construcciones flexibles e instalaciones temporales.

Se analizarán los soportes y materiales empleados, las herramientas de iluminación y acabado y las técnicas de impresión en gran formato y ediciones reducidas, así como la logística aplicable a la gestión de instalaciones de arquitectura efímera.

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La asignatura se incluye en la intensificación de Imagen y Comunicación de Producto del grado de Diseño y está muy ligada a las asignaturas de Semiótica, Fotografía e Imagen Corporativa.

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

- 1:**
- b. Conocimientos complementarios de la profesión.
 - d. Capacidad de organizar y planificar.
 - e. Habilidad de gestión de la información.
 - f. Capacidad de análisis y síntesis.
 - g. Capacidad para generar ideas nuevas.
 - h. Capacidad de solucionar problemas.
 - i. Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.
 - j. Toma de decisiones.
 - k. Capacidad de comunicación oral y escrita.
 - l. Responsabilidad en el trabajo.
 - m. Motivación por el trabajo.
 - n. Motivación por alcanzar metas.
 - o. Capacidad de trabajo en equipo.

- q. Habilidades interpersonales.
- r. Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones.
- s. Capacidad para adquirir un compromiso ético.
- t. Preocupación por la calidad y la mejora.
- u. Habilidades básicas para el manejo del ordenador.

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

El trabajo del /la diseñador industrial abarca múltiples sectores industriales, y todas las fases de desarrollo del producto. Algunas de ellas requieren de formación específica, complementaria a la que se ofrece en las asignaturas básicas y obligatorias de la titulación. Esta asignatura ofrece ese tipo de formación en lo relativo a aspectos de presentación del producto y la empresa y generación de recursos comerciales ligados a la construcción de instalaciones efímeras, como son los stands feriales, los expositores, escaparates, etc.

Evaluación

Actividades de evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

1:
La evaluación de la asignatura se basa en el desarrollo de un proyecto de arquitectura efímera y la satisfacción de los objetivos planteados en el pliego de condiciones del mismo, que se planteará al inicio del curso. La entrega se podrá realizar dentro del periodo docente, posibilitando así la evaluación de la asignatura mediante el procedimiento de evaluación continua.

La evaluación continua se plantea así como parte fundamental del proceso de aprendizaje, propiciando la consecución de los objetivos planteados en la asignatura.

2:
Nota: Siguiendo la normativa de la Universidad de Zaragoza al respecto, en las asignaturas que disponen de sistemas de evaluación continua o gradual, se programará además una prueba de evaluación global para aquellos estudiantes que decidan optar por este segundo sistema.

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

La asignatura contará con una reducida cantidad de clases teóricas (1 crédito), destinadas a la exposición de contenidos mediante presentaciones y ejemplos para facilitar el aprendizaje de conceptos básicos y definiciones, llevando a la adquisición de las competencias: b, l, m, n, s, t.

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

1:
Se definirá al inicio del curso

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Se definirá al inicio del curso

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada