



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño de espacios efímeros				Ciclo de formación: Profesional			
				Eje general de formación: Teórico-técnico			
				Área de conocimiento: Producción creativa			
				Área terminal: Objetos			
				Semestre: 6			
Elaborada y actualizada por: Lic. Liliana Hernández Molinar				Fecha de elaboración: septiembre 2016			
				Fecha de revisión y actualización: noviembre 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT18-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación:

Un espacio efímero es un espacio pasajero y que en un plazo de tiempo limitado sufre transformaciones. Se requiere agilidad en el proceso creativo, para la conceptualización de la idea a representar; conocimiento y habilidad al utilizar los materiales y una planificación de los tiempos de montaje y desmontaje. La creatividad deberá estar unida a una gran capacidad comunicativa, en la que es primordial poder reflejar la esencia y el mensaje al cliente.

Propósito: Desarrollar cualquier proyecto de diseño de espacios efímeros y transformarlo en un ambiente funcional, que comunique y generar ventas en los diferentes ámbitos en los que se pueda presentar, con la capacidad de justificar y sustentar cada uno de los aspectos que lo integra, distinguir las necesidades de la o el cliente-consumidor, además de desarrollar una metodología correcta, logrando la selección correcta de materiales así como los elementos de diseño, para solucionar a las necesidades de la o el cliente, considerando la percepción, sustentabilidad y factores estéticos con las correctas técnicas, herramientas, materiales, iluminación, colores y texturas.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas

- CB1. Lectura, análisis y síntesis.
- CB2. Comunicación oral y escrita.
- CB3. Aprendizaje estratégico.
- CB4. Razonamiento lógico – matemático.
- CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

- CG1. Resolución de problemas.
- CG3. Creatividad.
- CG4. Trabajo colaborativo.
- CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
- CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.
- CG19. Aprecio por la vida y la diversidad.

Competencias laborales

- CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.



CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. <i>Introducción</i>	1.1 Definición de un espacio efímero y su historia 1.2. Tipos de espacios efímeros 1.2.1 Exposiciones museográficas 1.2.2 Espacios comerciales: stands, escaparates y pop up 1.3. Investigación y toma de datos aplicada a la solución espacial 1.4. El concepto en el proyecto de un espacio efímero: composición, desarrollo de ideas y fases del proyecto
2. <i>Diseño de iluminación y materiales para un proyecto de espacio efímero</i>	2.1 La luz y sus características 2.2 Tipos y sistemas de iluminación 2.3 La iluminación de espacios efímeros 2.3.1 Iluminación de objetos y productos 2.3.2 Iluminación ambiental 2.4. Materiales para un espacio efímero interior y exterior.
3. <i>Visual merchandising y diseño gráfico</i>	3.1. Definición del visual merchandising y su uso para comunicar en un espacio comercial 3.2. Aplicación del diseño gráfico e imágenes: conceptos de diseño gráfico aplicados al espacio efímero
4. <i>Montaje e instalación</i>	4.1 Fases del montaje 4.1.1 Planteamiento del proyecto en el espacio 4.1.2 El equipo de montaje 4.1.3 Montaje de estructuras
5. <i>Ejecución de proyecto</i>	



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

	5.1. Planos y especificaciones técnicas 5.2 Desarrollo 3D del proyecto 5.3. Memorias y presupuestos 5.4. Normativas generales y barreras 5.5. La planificación de la producción.
--	--

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	(X)
Ensayo	()	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	()	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	(X)	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	(X)
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Participación en clase, avances de proyecto, investigaciones	25%
Entrega de proyecto	25%
Proyecto ordinario	50%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño o Arquitectura Particularmente con experiencia en diseño Industrial, de Interiores, de Ambientes.

REFERENCIAS

Básicas:

VISUAL MERCHANDISING: ESCAPARATES E INTERIORES COMERCIALES. Morgan, Tony. Gustavo Gilli, 2016

Complementarias:

ESCAPARATES: DISEÑO DE MONTAJES EFÍMEROS. Anna Vicens Soler. Parramon Ediciones, 2009

Nota: Es importante mencionar que, si los organismos evaluadores o acreditadores externos a la UAEM solicitan algún elemento no contemplado en este formato, deberá ser atendido por la comisión curricular correspondiente.