

**Graduat Superior en Disseny**  
Curs acadèmic 2010-11

**Programa**

Assignatura  
29240A MUNTATGES EFÍMERS

6 crèdits	2n Cicle	Optativa	Semestral
-----------	----------	----------	-----------

**Llengua o llengües de docència:** català

**Professorat:** Xavier Olivé

---

**1.Descriptor**

Desenvolupament de projectes destinats a instal·lacions arquitectòniques i espais efímers de comunicació.

---



**2. Continguts i objectius**

Conèixer les característiques pròpies, els mètodes de treball i l'entorn professional del disseny de muntatges efímers

**3. Competències que l'estudiant ha d'assolir**

**3.1. Competències específiques:**

CE1 Analitzar els objectes, comunicacions i espais habitables per a detectar-hi problemes de disseny, aportar solucions alternatives i avaluar la viabilitat social, tecnològica i econòmica.

CE2 Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.

CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

CE7 Demostrar comprendre els coneixements bàsics sobre els materials i els seus qualitats, i sobre processos i costos de fabricació.

CE8 Demostrar comprendre els coneixements bàsics de les ciències i disciplines auxiliars del projecte de disseny, com ara l'antropometria i la fisiologia de la percepció visual, l'ergonomia, els mètodes d'avaluació de l'ús, la mercadotècnia, les tècniques de prospecció, etc.

CE17 Exposar i raonar, de forma oral i escrita, els resultats i els processos de treball dels objectes de disseny propis.

CE19 Demostrar conèixer els mètodes d'investigació rellevants per a la projectació i la teoria,

---

l'anàlisi i la crítica del disseny i de l'art.

CE 22 Dominar els llenguatges plàstics per adequar les intencions comunicatives i expressives a l'ús dels mitjans i tècniques artístiques.

### **3.2. Competències transversals:**

CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.

CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.

CT7 Capacitat per a coordinar, dirigir i liderar grups de treball al voltant d'un projecte de disseny, o bé on el disseny ocupi un lloc rellevant.

CT8 Capacitat d'iniciativa i esperit emprenedor.

CT10 Motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumentals, com en la resolució formal i en els detalls de l'acabat final d'un projecte de disseny.

CT12 Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.

CT13 Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.

---



### **4. Temari**

1. Presentacions de productes i organització d'actes i esdeveniments: tipus d'encàrrecs i formes de gestió.
  2. Tipologies d'espais per a muntatges efímers: públics i privats, oberts i tancats,
- 

### **5. Avaluació**

Presentació del projecte del curs (Memòria explicativa) davant d'un tribunal format pel professor de l'assignatura, un professor d'Eina i un professional extern.

Tots els membres del grup hauran de participar en la presentació i es valorarà tant els continguts com la capacitat i la iniciativa per donar resposta als problemes que es plantegin

---

### **7. Metodologia**

L'assignatura s'estructura com a taller de projectes interdisciplinaris.

Al llarg del curs els estudiants, en el moment que necessitin aplicar-ho, aniran rebent informació i descripcions dels processos de disseny implicats en un muntatge efímer, sobre els industrials que participen en la realització i sobre el tipus de contractes i requeriments de l'encàrrec.

---

### **8. Activitats de l'estudiant**

---

## Disseny d'un esdeveniment per presentar un producte

Es formarà un equip interdisciplinari a ser possible amb: un alumne de disseny gràfic, un de producte i un d'interiorisme.

Màxim tres alumnes. Temps total de dedicació fora de l'aula: 40 hores

### 1a Part

Cada equip crearà una empresa simulada, triarà un nom i dissenyarà un logo i/o marca i la papereria: Carpeta dossier, paper carta i facturació, targetes personals i un díptic explicatiu de l'empresa.

### 2a Part

A cada grup se li donarà un objecte, que serà el que tindrà que presentar en un esdeveniment comptant amb un pressupost tancat.

- Tria de l'espai on celebrar l'acte.
- Condicionament de l'espai, presentació d'una maqueta amb el disseny de l'escenografia i contemplant també la llum i el so.
- Disseny d'un expositor per el producte.
- Disseny gràfic d'invitacions i comunicats.
- Dossier de premsa (Cultural, social, econòmica, etc.)
- *Timing* de producció.
- Pressupost, contant que tindrà que quadrar amb un import preestablert.
- Servei de càtering (Proposta i pressupost)
- Protocol de l'acte

