



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa
EEASSD DO SISTEMA EDUCATIVO DE GALICIA

Guía docente

Título superior de diseño

Especialidade: diseño de moda

Disciplina: arquitectura efémera:
escaparatismo

Model
o.
Guía
docent
e.
Ver.
01.
01/09/
2015.



Índice

1.	Identificación e contextualización.....	3
2.	Descrición da disciplina.....	3
2.1	Descritores.....	3
2.2	Relación con outras disciplinas de contidos progresivos.....	3
2.3	Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación.....	3
2.4	Metodoloxía.....	4
3.	Obxectivos.....	4
4.	Competencias que se desenvolven na disciplina.....	5
4.1	Competencias transversais.....	5
4.2	Competencias xerais.....	5
4.3	Competencias específicas da titulación.....	5
5.	Organización dos contidos.....	5
5.1	Contidos.....	5
5.2	Organización.....	5
6.	Procedemento de avaliación.....	5



1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escolas	Escola de arte e superior de deseño Mestre Mateo. Santiago				
Web escolas	http://www.easd.es				
Mail escolas	escola.artemestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Optativa				
Disciplina	Arquitectura efémera: Escaparatismo				
Carácter	Optativa	Tipo	T-P (Teórico práctica)	Duración	cuatrimestral
Curso	Cuarto			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais	2				
Horas de traballo non presencial	72				
Horas de titoría	6				

2. Descrición da disciplina

2.1 Descritores

Singularidade da arquitectura efémera, a imaxe e a comunicación no deseño.

Deseño de espazos efémeros.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos.

Non se contempla

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

Comprender a arquitectura efémera como unha aplicación específica do deseño en diferentes ámbitos: escaparatismo, produción de stands, escenografías, montaxes de exposicións, instalacións artísticas, espectáculos ou outras montaxes de duración limitada.

Fortalecer o campo de acción coas tendencias actuais para incorporar, estender e renovar a actividade laboral desta especialidade.

Estudar tanto os problemas teóricos e creativos como os derivados da xestión, produción e montaxe dos ámbitos citados.



2.4 Metodoloxía

Actividades introductorias

Explicación aos alumnos/as do desenvolvemento da materia ao longo do curso, incidindo nas competencias e nos contidos que se traballan, a metodoloxía e o sistema de avaliación.

Exposición maxistral

Explicación por parte do profesorado na aula dos contidos dos temas ou unidades didácticas enumeradas.

Prácticas presenciais

Resolución por parte do alumnado dos exercicios prácticos propostos en cada tema, a partires dos contidos teóricos.

Prácticas non presenciais

Resolución por parte do alumnado das actividades e problemas propostos nalgúns temas mediante traballos autoxestionados onde completará os coñecementos teórico-prácticos.

Exposición e debate

Exposición e defensa por parte do alumnado de algún dos traballos realizados o longo do curso.

Titorías docentes

A súa finalidade é resolver dúbidas, tutelar e coordinar as prácticas.

Actividades de avaliación

- **Formativa.**
 - Comprende o funcionamento cognitivo fronte as tarefas.
 - Adaptar os procesos aos progresos e dificultades.
- **Sumativa.**
 - Comprobar si se adquiriron as competencias previas.
 - Establecer balances dos resultados.

Actividades complementarias

Actividades realizadas para complementar a formación, academicamente dirixidas, relacionadas cos contidos e realizadas no centro ou fora del.

3. Obxectivos

Acadar as competencias transversais, xerais e específicas da titulación durante o desenvolvemento da disciplina.



4. Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1 Competencias transversais

T.1 Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.

T.2 Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.

T.3 Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.

T.6 Realizar autocrítica cara o propio desempeño profesional e interpersonal.

T.8 Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

T.14 Dominar a metodoloxía de investigación na xeración de proxectos, ideas e solucións viables.

4.2 Competencias xerais

X.1 Concibir, planificar e desenvolver proxectos de deseño de acordo cos requisitos e condicionamentos técnicos, funcionais, estéticos e comunicativos.

X.2 Dominar as linguaxes e recursos expresivos da representación e a comunicación.

X.3 Establecer relacións entre a linguaxe formal, a linguaxe simbólica e a funcionalidade específica.

X.11 Comunicar ideas e proxectos aos clientes, argumentar razoadamente, saber avaliar as propostas e canalizar o diálogo.

4.3 Competencias específicas da titulación

EI.4 Analizar, interpretar, adaptar e producir información relativa á materialización dos proxectos.

EI.6 Interrelacionar as linguaxes formal e simbólica coa funcionalidade específica.

EI.15 Reflexionar sobre a influencia social positiva do deseño, valorar a súa incidencia na mellora da calidade de vida e do medio e a súa capacidade para xerar identidade, innovación e calidade na produción.

5. Organización dos contidos

5.1 Contidos

Arquitectura efémera: Características, campos de actuación

O Proxecto de arquitectura efémera: Articulación do espazo, montaxe e desmontaxe, materiais e sistemas construtivos utilizados neste tipo de proxectos

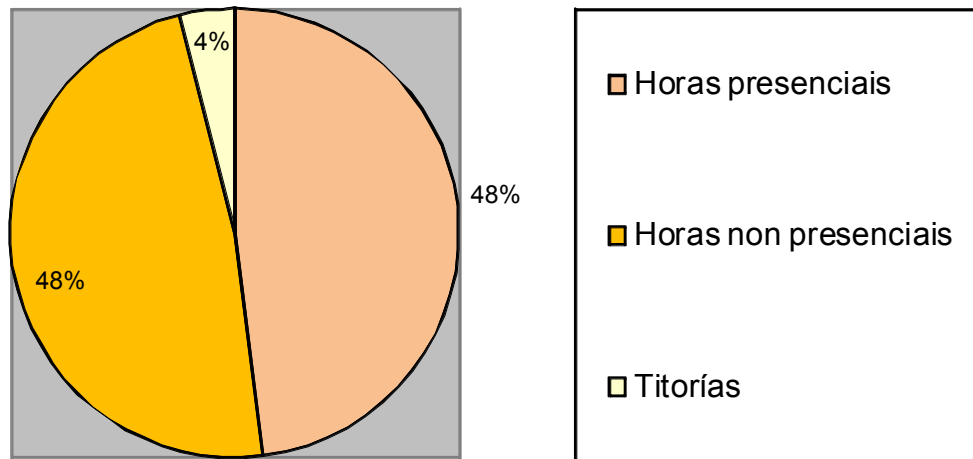
O Visual merchandising: Concepto de marketing e a publicidade

Aplicacións: Escaparatismo: Informar e vender. Visual merchandising: presentar, promocionar e imaxe visual. Stands: proxectar e desenvolver



5.2 Organización

Distribución horaria



6. Procedemento de avaliación

A ensinanza é de carácter presencial e asistencia obrigatoria.

A avaliación é continua e o alumno/a disporá de dúas convocatorias por ano académico, ordinaria e extraordinaria.