

Guia docent del Grau en Disseny

Nom de l'Assignatura	Muntatges efímers
Curs	Quart Curs Grau de Disseny. 2025-2026
Menció	INTERIOR
Nom de l'equip docent	Cesc Bonsfills
Núm. de crèdits ECTS	4
Idioma d'impartició	Català/castellà

Descripció de l'assignatura / Objectius

La matèria de *Muntatges Efímers* ofereix una mirada transversal sobre el món de l'escenografia i el disseny d'espais temporals, entenent aquesta pràctica com una disciplina en constant evolució que travessa múltiples àmbits: des del teatre tradicional fins a instal·lacions artístiques, esdeveniments comercials, exposicions o produccions audiovisuals.

A partir d'aquesta perspectiva oberta i multidisciplinària, l'assignatura explora la naturalesa efímera d'aquests espais, posant especial èmfasi en la seva dimensió temporal i en la capacitat que tenen per comunicar un missatge a través de recursos visuals, espacials i tecnològics. El dissenyador es concep com un professional versàtil, capaç d'integrar llenguatges diversos —com la il·luminació, la imatge, la narrativa espacial o el moviment— per generar experiències immersives i memorables.

En un context on les tecnologies digitals, la robòtica, la llum o el vídeo han ampliat les eines creatives, els projectes efímers esdevenen espais de confluència entre disciplines com el disseny, l'arquitectura, la creació gràfica, la fotografia o l'escenografia. Aquestes pràctiques s'articulen al voltant d'un objectiu comunicatiu concret i s'expressen a través de muntatges que tenen una durada limitada però un fort impacte visual i emocional.

Objectius:

Introduir els fonaments conceptuals i pràctics del disseny efímer, entenent-lo com una eina de comunicació i expressió adaptada a contextos diversos.

- Conèixer i analitzar les diferents tipologies d'espais efímers —ja siguin comercials, escènics o expositius— dins dels seus marcs físics, culturals i socials.
- Capacitar l'estudiant per identificar i combinar els diferents llenguatges que intervenen en el disseny d'un espai temporal, promovent el treball col·laboratiu i interdisciplinari.
- Aprendre a gestionar el procés complet de creació d'un projecte efímer: des de la conceptualització fins a la seva execució, incloent-hi la selecció de materials, tècniques, eines i metodologies específiques.
- Desenvolupar habilitats per dissenyar i presentar projectes propis, aplicant els coneixements adquirits i explorant la capacitat comunicativa de l'espai com a eina narrativa i sensorial.

A través de pràctiques, reflexió i experimentació, l'assignatura prepara l'estudiant per afrontar els reptes del disseny d'espais efímers en entorns contemporanis, potenciant la seva creativitat, capacitat crítica i solvència tècnica.

Prerequisits establerts en el Pla d'Estudis

Aquesta assignatura no té prerequisits establerts en el Pla d'Estudis. Però és important haver superat totes les assignatures de Projectes.

Coneixements previs necessaris

Domini de software de dibuix i representació gràfica.

Competències i Resultats d'Aprenentatge

Competències bàsiques

- Comprendre i aplicar coneixements propis del disseny d'espais efímers, incloent aspectes vinculats a la innovació i l'avantguarda de la disciplina.
- Aplicar els coneixements de manera professional, amb capacitat per resoldre problemes, formular arguments i defensar propostes dins l'àmbit del disseny d'espais temporals.
- Recollir i interpretar dades rellevants per emetre judicis que integrin reflexions socials, culturals, ètiques i tecnològiques.
- Comunicar idees, processos i resultats de manera clara i eficaç, tant a públics especialitzats com no especialitzats.
- Desenvolupar l'autonomia d'aprenentatge necessària per continuar formant-se en entorns canviants i complexos.

Competències generals

- Treballar de manera col·laborativa en equips multidisciplinaris i multiculturals, aportant idees i sabent adaptar-se a rols diversos.
- Exercir una actitud crítica, ètica i responsable davant la pràctica professional i el seu impacte en la societat i el medi ambient.
- Desenvolupar la creativitat i la capacitat emprenedora per plantejar, gestionar i executar projectes innovadors dins el disseny efímer.
- Integrar els coneixements tècnics, formals, estètics, simbòlics i comunicatius propis del disseny per proposar solucions globals i coherents.
- Utilitzar amb solvència eines digitals, recursos visuals i tecnologies de la informació com a part del procés de disseny i comunicació de projectes.
- Aplicar metodologies d'investigació en el desenvolupament i justificació de propostes creatives.
- Mostrar sensibilitat estètica i una actitud oberta a la diversitat cultural, social i funcional dels entorns en què s'actua.

Competències específiques

- Capacitat per concebre, planificar i desenvolupar projectes efímers adaptats a contextos diversos (expositius, escènics, comercials...), considerant els condicionants espacials, tècnics, comunicatius i socials.
- Dominar els llenguatges visuals i espacials propis de l'escenografia i l'arquitectura efímera, incloent-hi sistemes de representació, il·luminació, so, imatge i vídeo.
- Seleccionar materials, tècniques constructives i recursos tecnològics adequats a cada proposta, valorant-ne tant la viabilitat com el seu impacte ambiental i simbòlic.
- Integrar criteris de composició formal, harmonia visual i narrativa espacial en el desenvolupament de les propostes.

- Desenvolupar la documentació tècnica necessària per a la producció i execució dels projectes efímers.
- Adaptar-se als requeriments de producció, infraestructures i normatives pròpies dels muntatges temporals.
- Fonamentar les propostes mitjançant referents històrics, teòrics i culturals, connectant el projecte amb el seu entorn i amb el patrimoni cultural.
- Aplicar processos d'anàlisi i investigació per generar propostes de disseny que aportin valor, identitat i experiència significativa als usuaris.

Contingut

Continguts per a la matèria *Muntatges Efímers*, estructurada en **blocs temàtics** que combinen teoria i pràctica, i articulada al voltant de tres formes principals d'expressió dels espais efímers: comercials, expositius i escènics. Cada bloc incorpora estudis de cas, anàlisi històrica, coneixement tecnològic, metodologia projectual i desenvolupament pràctic.

Bloc 1 – Espais comercials

L'espai efímer com a eina de comunicació i identitat corporativa:

- Tipologies d'espais comercials: estands, aparadors, pop-up stores, esdeveniments de marca, espais promocionals i displays publicitaris.
- Conceptes de visual merchandising, retail design, branding i PLV.
- Disseny espacial en contextos comercials: adaptació a diferents entorns, estructures lleugeres, normativa, funcionalitat i impacte visual.
- Gestió de recursos: planificació, pressupost, materials reutilitzables, logística i muntatge.
- Anàlisi de casos com fires, llançaments de producte, pop-ups o showrooms.

Projecte pràctic:

Disseny i desenvolupament d'un espai comercial efímer a partir d'un briefing real o simulat, incloent storytelling, moodboard, proposta formal i resolució tècnica.

Bloc 2 – Espais expositius

L'espai efímer com a suport per a la divulgació i la cultura

- Tipologies: exposicions temporals, itinerants, instal·lacions artístiques, pavellons i intervencions museístiques.
- Llenguatge expositiu: discurs textual, escenogràfic, interactiu, gràfic i objectual. Jerarquització de continguts i recorreguts.
- Relació entre espai i contingut: narrativa, accessibilitat, fluxos de visitants i experiència del públic.
- Sistemes constructius, transportabilitat, muntatge i sostenibilitat.
- Referents històrics i contemporanis: des dels gabinets de curiositats fins a les exposicions immersives actuals.

Projecte pràctic:

Creació d'un projecte expositiu efímer a partir d'una temàtica cultural, científica o social, amb especial atenció a l'estructura narrativa, la interacció i la comunicació visual.

Bloc 3 – Espais escènics

L'espai efímer com a escenari per a l'acció i l'expressió artística

- Tipologies: escenografia per a teatre, dansa, espectacles, cinema, televisió, esdeveniments i desfilades.
- Llenguatge escènic: dramatúrgia espacial, simbolisme, moviment del cos, ritme visual i sonor.

- Relació amb el cos, la llum i el so. L'espai com a actor actiu.
- Maquinària escènica, sistemes de muntatge, il·luminació, sonorització i efectes efímers (fum, làsers, paper, espuma, projeccions).
- Estudi de casos: cavalcades, happenings, festivals, intervencions urbanes, direcció d'art cinematogràfica.

Projecte pràctic:

Disseny d'un espai escènic efímer per a un esdeveniment concret (teatral, musical, performatiu), on es combinin els llenguatges visuals, sonors i narratius.

Mòduls transversals

Aquests continguts es distribueixen al llarg de l'assignatura com a base comuna per a tots els blocs:

- **Fonaments teòrics i històrics:** història de l'arquitectura efímera, exemples de l'antiguitat a l'actualitat, evolució dels llenguatges i funcions.
- **Tecnologia aplicada:** sistemes prefabricats, fabricació digital, nous materials, sostenibilitat i eficiència.
- **Procés projectual:** ideació, anàlisi de context, formulació de propostes, storytelling, moodboard, prototipatge i representació.
- **Gestió i producció:** amidaments, pressupost, planificació del muntatge, relacions professionals, normatives i seguretat.
- **Estudi de públics:** experiència de l'usuari, percepció espacial, emoció, accés i inclusivitat.

Metodologia docent

Metodologia

- Classes teòriques i sessions d'anàlisi de referents i estudis de cas.
- Tallers pràctics i desenvolupament de projectes individuals o col·lectius.
- Exercicis experimentals amb materials, llum, so i tècniques visuals.
- Presentacions, revisions crítiques i reflexió conjunta.
- Possibles sortides, col·laboracions amb institucions o professionals convidats.

AVALUACIÓ – Activitats Formatives

¿Què s'avalua?

L'avaluació de l'assignatura és continuada i es basarà en la monitorització de la comprensió dels continguts teòrics i la seva aplicació pràctica a través dels exercicis proposats i el projecte final.

Criteris d'Avaluació

- **Autonomia:** Capacitat de l'alumne per gestionar el seu propi aprenentatge i treball.
- **Capacitat d'anàlisi:** Habilitat per comprendre, desglossar i interpretar informació complexa.
- **Investigació prèvia i cerca de referents:** Profunditat i qualitat de la recerca que suporta les propostes.
- **Coherència i claredat dels criteris:** Justificació sòlida i lògica de les decisions de disseny.
- **Veu pròpia i creativitat:** Originalitat i innovació en la recerca de solucions constructives i estètiques.
- **Planificació del procés:** Organització i gestió eficient de les fases del projecte.
- **Respecte dels terminis de lliurament:** Compliment de les dates establertes per a les tasques.
- **Participació:** Implicació activa a les classes, discussions i dinàmiques de grup.
- **Interacció amb els companys:** Contribució constructiva al treball cooperatiu i feedback mutu.

Convocatòries Ordinària i Extraordinària

Avaluació en convocatòria Ordinària (Avaluació continuada)

L'avaluació continuada es farà mitjançant una sèrie de tasques o treballs i criteris suplementaris; la nota final serà la mitjana aritmètica de les notes obtingudes a cada tasca o treball i el criteri, ponderades segons els pesos assignats a cada element.

Pes de les activitats d'avaluació continuada

T1: 10% - Exercici d'anàlisi

T2: 10% - Exercici de *moodboard & storytelling*: espai comercial

T3: 30% - Projecte 1: espai expositiu

T4: 40% - Projecte 2: espai escènic

C1: 10% - Assistència, puntualitat, actitud

La normativa d'avaluació general de l'escola indica que per aprovar l'assignatura s'han de lliurar obligatòriament **tots** els elements avaluable plantejats i que **cadascun d'aquests** han d'obtenir una nota mínima de 4 per poder fer mitjana.

Si algun element no està presentat la seva nota serà un NP (no presentat) i la nota final de la convocatòria ordinària serà també un NP.

Si algun dels elements avaluable no arriba a la nota de 4, la nota final de l'assignatura s'avaluarà com un NA.

En ambdós casos l'assignatura no es pot superar en convocatòria ordinària i l'alumne haurà de recórrer a la convocatòria extraordinària d'acord amb el punt següent.

Avaluació en convocatòria Extraordinària

L'alumne/a que no superi l'assignatura en la convocatòria ordinària a final del període de classe, es podrà presentar a la convocatòria extraordinària de recuperació, les dates de la qual estan indicades en el calendari acadèmic.

En convocatòria extraordinària el professor decidirà la forma d'avaluació de manera personalitzada per cada alumna, en funció de les circumstàncies que la hagin portat a no poder aprovar la assignatura en la convocatòria ordinària. Amb tot, s'identifiquen dues casuístiques principals:

- A. Alumnes que han assistit de forma més o menys regular a classe i que el professor pot acreditar un seguiment acceptable dels continguts de l'assignatura i que han fet lliurament de part dels treballs requerits (com a mínim haurà de sumar el 60% de les ponderacions): En aquest cas l'alumne haurà de **completar els lliuraments que li manquin o bé repetir o millorar aquells que tenien una nota inferior a 4** per poder-los aprovar. El professor pot decidir canviar continguts de les tasques per evitar la possibilitat de plagi, o posar-ne alguna d'extra per tal que l'alumne acrediti un nivell de coneixement mínim dels continguts de l'assignatura. Mantindrà la

nota del Criteri 1 obtinguda a l'avaluació ordinària (però no la podrà millorar). La nota màxima que podran assolir serà un 8.

- B. Alumnes que no han assistit a classe o la seva assistència ha estat irregular i que pràcticament no han lliurat cap tasca durant el curs i per tant el professor, no pot acreditar un seguiment i coneixement mínim dels continguts: En aquest cas, haurà de completar els lliuraments requerits a continuació i sotmetre's obligatòriament a una prova teòrica-pràctica per poder aprovar l'assignatura. No optarà a tenir la nota del Criteri 1, per tant, a la nota global obtinguda se li aplicarà un coeficient corrector de 0,9.

T1B: 30% - Exercici d'anàlisi de 4 projectes efímers

T3B: 35% - Projecte 1: espai expositiu

T4B: 35% - Projecte 2: espai escènic

Les notes mínimes a obtenir de cada element avaluable serà de 4. El professor informará als afectats sobre la forma d'avaluació en la convocatòria extraordinària. És obligació de l'alumnat informar-se pels seus propis mitjans dels requeriments a complir en aquesta convocatòria. En els casos específics en què s'estableixi una modalitat de recuperació personalitzada, el/la docent detallarà per escrit a l'afectat/da la forma d'avaluació a la convocatòria extraordinària.

Assistència a classe i normativa general

Les i els alumnes tenen el deure **assistir obligatòriament a les classes**. L'incompliment d'aquesta norma pot comportar la pèrdua del dret a avaluació continuada (convocatòria ordinària) de l'assignatura.

En aquesta assignatura s'aplica la normativa general indicada en les guies acadèmiques de l'ESDi i en particular pel que fa a l'assistència a classe cal saber que: El percentatge mínim d'assistència per mantenir el dret a l'avaluació continuada és del 80%, o sigui, l'alumna pot tenir un màxim del 20% de faltes sense justificar. En el cas de les faltes justificades, el fet de tenir un nombre molt elevat de faltes d'assistència, encara que aquestes siguin justificades, no eximeix a l'alumnat d'haver de seguir l'assignatura i l'avaluació continuada de forma adequada, és a dir s'han de lliurar les tasques requerides pel professor i fer les proves planificades. Quan el còmput total de faltes, sumant justificades i no justificades arribi al 30%, l'alumna també pot perdre l'avaluació continuada. El professor consultarà amb el tutor o amb coordinació acadèmica abans de prendre i comunicar la decisió de pèrdua de l'avaluació continuada d'un/a alumne/a.

La puntualitat a l'inici de les classes és important: Un cop transcorreguts els 10 minuts d'inici de classe, d'examen o lliurament de feines, l'alumne no podrà entrar a l'aula excepte si pot justificar el retard amb algun document vàlid. *Els justificants d'endarreriment de Renfe Rodalies no es consideren documents vàlids per justificar un retard. Donats els endarreriments freqüents de Renfe, cal planificar els viatges anticipant-los per tal de tenir marge suficient per arribar a les classes a temps.*

L'assistència a una classe és completa si l'alumnat assisteix a la mateixa des del principi fins al final. Les i els alumnes que abandonin la classe abans de la seva finalització sense parlar-ho i justificar-ho al professor, tindran una falta d'assistència en tota la classe sencera. El fet de comunicar-ho al professor

no implica necessàriament que l'alumne no tingui la falta d'assistència, aquest fet queda a criteri del professor en funció del motiu pel qual l'alumna s'absenta.

L'ús de dispositius tecnològics (ordinadors, tablets, dispositius mòbils etc.) podrà ser restringit i fins i tot prohibit pel professor si s'evidencia un mal ús dels mateixos, en particular, si s'utilitzen a l'aula per realitzar tasques alienes a l'assignatura que s'imparteix. Aquesta norma es podrà aplicar individualment o col·lectiva.

Fonts d'informació

AITCHER, OTL. *El mundo como proyecto*. Ed. GG Diseño

COLLI, STEFANO; PERRONE, RAFFAELLA. *Espacio-identidad-empresa: arquitectura efímera y eventos corporativos*. Ed. GG.

Francisco Jodido (2011) *Serpentine Gallery Pavillons*. Ed. Taschen

Altres informacions

Nota important: El contingut d'aquesta guia docent pot ser modificat durant el curs si el/la professor/a ho considera necessari, d'acord amb el desenvolupament de l'assignatura i les necessitats del grup. Els canvis proposats seran informats pel professor/a a l'aula prèviament a la publicació de la nova guia.