



DIPLOMADO

# Diseño de espacios temporales y de exposición

DiseñoUDD

>>> **AGOSTO - DICIEMBRE 2018** | 102 horas cronológicas |**Martes y jueves** de 18:30 a 21:30 horas (Universidad del Desarrollo: Av. Plaza 680, Las Condes)

## INTRODUCCIÓN

El diseño de espacios temporales es una actividad creciente que ha abierto nuevos campos de trabajo para diseñadores y arquitectos. Se trata de proyectos de múltiples formatos tanto en el área cultural como comercial: exposiciones, *stands*, *pop ups*, intervenciones en el espacio público, etcétera, que tienen como denominador común la idea de comunicar, una escala acotada y una condición efímera.

Estas características sitúan al proyecto en una condición de laboratorio donde resulta viable concretar, a la manera de un prototipo, desde exploraciones atmosféricas hasta nuevos sistemas constructivos. Nos interesa la oportunidad que estos proyectos abren para cruzar nuestra disciplina con conocimientos provenientes de otras áreas como el arte, la iluminación y la ingeniería.

El diplomado otorgará una revisión histórica y conceptual desde los ámbitos de la arquitectura y diseño, la iluminación, la gráfica y el diseño de interacción, así como su aplicación en un proyecto concreto, con un caso de estudio y un mandante real. Los estudiantes aprenderán desde la conceptualización de un problema hasta su resolución en detalle, articulando los distintos enfoques necesarios para el diseño.

Clases lectivas, ejercicios proyectuales, prototipado y trabajo escala 1:1, en un proyecto concreto y acotado, son los ejes de este programa. Está dirigido a los interesados en el área del diseño de espacios temporales u otros proyectos de escala acotada, que tengan sentido en el cruce y conexión entre lo académico -investigación- y la praxis -prototipado y fabricación.



## DIRIGIDO A

Diseñadores de ambientes, diseñadores industriales, diseñadores gráficos, arquitectos, museógrafos, organizadores de eventos y profesionales con experiencia acreditada en campos relacionados.

## OBJETIVOS

- Conceptualizar un problema y desarrollarlo, abarcando de una manera holística las distintas disciplinas que requiere este tipo de proyectos.
- Conocer los referentes históricos relevantes y el estado del arte en cada una de las disciplinas.
- Aprender a presentar una idea, teniendo una noción panorámica de las herramientas existentes para este tipo de proyectos.

## METODOLOGÍAS

Exposición de contenidos / Estudio de referentes / Discusión guiada / Trabajo grupal / Aprendizaje por proyecto

## PREREQUISITOS

Programas de dibujo técnico como Auto CAD, de modelado 3D como Sketchup y/o programas de manipulación y elaboración de imágenes tales como Photoshop, Illustrator, In-Design u otros.

## BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

"Arquitectos a escena, escenografías y montajes de exposición en los 90", Pedro Azara y Carles Guri, Editorial Gustavo Gili, 2004.

"Espacios de exposición", David Dornie, primera edición, Blume, 2006.



## CONTENIDOS

### ● UNIDAD\_01: HISTORIA Y ESTADO DEL ARTE // 4 sesiones

#### Arquitectura y diseño

- Repertorio de proyectos pertinentes a la disciplina: del escaparate a la museografía.
- Historia: la relevancia de su condición de "laboratorio".
- Estado del arte.

#### Diseño Gráfico

##### Comunicación Visual:

- Definición.
- Alcances.
- Estrategias.
- Referentes.

#### Diseño de Interacción

- Qué es el diseño de interacción.
- La ampliación del espectro de acción del diseño de interacción: desde Xerox Parc al UX contemporáneo.
- Diseño de interacción a escala persona: referentes y ejemplos de instalaciones.
- Interacción no es sinónimo de tecnología: la dimensiones psicosociales de la interacción.
- Tendencias actuales: museos, festivales de música e instalaciones corporativas.

#### Iluminación

- Historia: de la herramienta al lenguaje.
- Referentes nacionales e internacionales.
- Luz y arte.

### ● UNIDAD\_02: CONCEPTUALIZACIÓN, TÉCNICA Y PRODUCCIÓN // 16 sesiones

#### Arquitectura y diseño

- Espacio expositivo = espacio comunicativo.
- Guión y *briefing*: la construcción del concepto.
- Niveles de lectura, tiempos e interacción.
- Atmósfera y mensaje.
- Contenido, sus formatos y naturaleza: de la realidad virtual a la colección.
- El lugar y sus vectores: itinerancia, montaje efímero y montaje permanente.



## Diseño Gráfico

Proceso Creativo:

- Conceptualización y elaboración del mensaje.
- Definición del proyecto / *look & feel*.
- Definición de elementos gráficos:
  - Imagen
  - Tipografía
  - Color
  - Formatos y materiales
  - Escala

## Diseño de Interacción

- Diseño Estratégico: etapas de producción.
- Etapas de presentación.
- Herramientas de presentación y prototipado.
- Entendiendo el prototipado y sus distintas fidelidades: qué se prototipa, cuándo y cómo.
- Tecnología al servicio de la idea y no idea al servicio de la tecnología.
- Herramientas del diseño de interacción: desarrollo de *mockups*, *user-journey*, *storyboard*, diagramas de flujo.
- UX design: *wireframes* y el diálogo con el diseño gráfico y la arquitectura.
- UI design: diseño de interfaces gráficas.
- Diseñando la experiencia: definición de escala, tiempo, y secuencia de la interacción.

## Iluminación

- Física y métrica de la luz.
- Luminotecnia.
- Fuentes luminosas y luminarias.
- Fabricantes e industria.
- Criterios de diseño y metodología proyectual.
- Luz y representación.



● **UNIDAD\_03: TALLER, DESARROLLO DEL PROYECTO FINAL // 14 sesiones**

### Arquitectura y diseño

- Exploraciones atmosféricas: el proyecto al servicio del mensaje.
- Estrategias constructivas.
- Producción, tiempos y presupuesto.

### Diseño Gráfico

#### Ejecución:

- Definición y diseño de piezas gráficas.
- Realización de originales.
- Cotización, supervisión de impresión y montaje.

### Diseño de Interacción

- Estrategias de implementación: escogiendo las tecnologías adecuadas.
- Aumentando la fidelidad de los prototipos.
- Montaje.

### Iluminación

- Aplicación proyectual de contenidos.
- Conceptualización y fundamentación.
- Representación de estrategias.
- Integración multidisciplinar.
- Pruebas de luz y *mock-ups*.
- Detalles de montaje.



## EQUIPO DOCENTE



### EMA DUNNER / ARQUITECTURA

Arquitecta de la Pontificia Universidad Católica de Chile (2000).

Máster en La Gran Escala de la Universidad Politécnica de Cataluña (2001).

Socia fundadora y directora de Proyectos de de N.O.T. (No Ordinary Things).

En forma paralela, se ha desempeñado como docente en el Instituto Europeo di Desing (2006), la Escola Elisava de Barcelona (2007), la Pontificia Universidad Católica de Chile (2008-2009), la Escuela de Diseño Industrial de la Universidad Diego Portales (2008-2010) y la Escuela de Arquitectura de la Universidad Andrés Bello (2007-2015).



### ANDREA CUCHACOVICH / DISEÑO GRÁFICO

Diseñadora de la Pontificia Universidad Católica de Chile (2001).

Diplomada en Tipografía de la Pontificia Universidad Católica de Chile (2001).

Socia fundadora y directora de Proyectos de DRAFT Diseño.

Anteriormente, fue directora de Arte de la Editorial Random House Mondadori y, en la actualidad, es académica de la Escuela de Diseño de la Universidad del Desarrollo.



### MATÍAS LÓPEZ / ILUMINACIÓN

Arquitecto de la Pontificia Universidad Católica de Chile (2003).

Master of Fine Arts in Lighting Design, Parsons School for Design, New York (2011).

Socio de ESTUDIOPAR, oficina de diseño de iluminación arquitectónica.

En forma paralela, se desempeña como arquitecto independiente y también como docente en la Escuela de Arquitectura de la Pontificia Universidad Católica de Chile y de la Universidad Diego Portales.



### FRANCISCO ZAMORANO / DISEÑO DE INTERACCIÓN

Diseñador de la Pontificia Universidad Católica de Chile (2001).

Master of Fine Arts in Design and Technology, Parsons School of Design, New York (2012).

Fundador de STUDIOMUDIA, oficina que realiza asesorías de dirección creativa y producción para proyectos interactivos.

Previamente, se desempeñó como director creativo y director del Departamento de Motion Design en Local Projects en Nueva York, compañía que realiza proyectos de corte interactivo a gran escala, principalmente para museos estadounidenses.

Actualmente, es docente investigador en la Facultad de Diseño de la Universidad del Desarrollo.