

Máster en Enseñanzas Artísticas en Diseño de Espacios Comerciales

Curso 2018-2019

Guía docente de
Proyecto de espacio comercial

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)
 Guía docente de la asignatura Diseño de Experiencias.

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Obligatoria
Materia	MATERIA TECNOLOGÍA Y PROYECTO
Módulo	Praxis
Periodo de impartición	2º semestre
Nº créditos	4
Departamento	TECNOLOGÍA Y PROYECTO
Idioma/s	Español / Inglés

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Bresnick Hecht, Adam Lee	abresnick@esdmadrid.es

3. Relación de profesores y grupo a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Bresnick Hecht, Adam Lee	abresnick@esdmadrid.es	

4. Presentación de la asignatura

Se trata de una serie de ejercicios de análisis conceptual para investigar conceptos espaciales ajustando el trabajo del diseñador de interiores a los objetivos de la marca comercial.

Los análisis de espacios comerciales de denostada calidad deberían dar paso a diseños que cumplen con los objetivos, donde se puede comparar los objetivos identificados y los diseños desarrollados.

4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Se requiere buena disponibilidad. El alumno debería tener las destrezas de la representación gráfica de interiores. Dibujo 2d-3d.
 Manejo de construcción convencional y su léxico.

5. Resultados de aprendizaje

Resultados comunes al resto de títulos Nivel 3 del MECES, máster

RB1) haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado, en un contexto de investigación científica y tecnológica o altamente especializado, una comprensión detallada y fundamentada de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en uno o más campos de estudio

RB2) saber aplicar e integrar sus conocimientos, la comprensión de estos, su fundamentación científica y sus capacidades de resolución de problemas en entornos nuevos y definidos de forma imprecisa, incluyendo contextos de carácter multidisciplinar tanto investigadores como profesionales altamente especializados;

RB7) ser capaces de asumir la responsabilidad de su propio desarrollo profesional y de su especialización en uno o más campos de estudio.

Resultados generales del Máster en DEC

RM5) Haber adquirido conocimientos (1) avanzados de tecnología constructiva específica, proyectos detallados y prefabricación y demostrado capacidad de aplicación (3) en el campo del diseño de espacios comerciales.

RM9) Ser capaces de gestionar (5 y 6) proyectos de diseño de espacios comerciales en situaciones cambiantes y en general complejas en entornos multidisciplinarios.

RM11) Ser capaces de predecir (6) escenarios y generar (5) respuestas flexibles basadas en la Innovación en los servicios, los procesos de diseño y la oferta.

RM12) Saber integrar (5) Pensamiento de diseño y el diseño estratégico en la formulación de nuevos modelos de negocio aportando creatividad e innovación (5).

Resultados específicos propios de esta asignatura)

Las referencias numéricas entre paréntesis corresponden a los cinco niveles de conocimiento de la taxonomía de Bloom_

1. Conocimiento
2. Comprensión
3. Aplicación
4. Análisis
5. Síntesis
6. Evaluación

Conocer (1) y **comprender** (2) los conceptos y elementos clave en el diseño de un espacio comercial

Manejar (5) técnicas gráficas y comunicativas para transmitir la propuesta a distintos públicos receptores.

Interpretar (2) el espacio comercial como un todo donde se articulan técnica, comunicación, y arte al servicio de la propuesta comercial.

Conocer (1) los factores básicos de la implantación de un comercio en un espacio nuevo.

Combinar (4) los factores humanos, sociales y estéticos y **componer** (4) con ellos un **relato** (5 y 6) que añada valor al evento.

6. Contenidos

Bloque temático	Tema
I. Retail Replicant	Tema 1. análisis objetivo > toma de datos, fotografías, visitas si es posible
	Tema 2. análisis descriptivo > dibujo a línea > mapeo > relaciones proporcionales físicas (organización, materiales, colores, texturas, iluminación), plantas, secciones, detalles importantes.
	Tema 3. análisis interpretativo > representaciones personales, maquetas, extracción del ADN del proyecto.
II. Copy/Paste	Tema 4. Aplicar lenguaje conceptual y real aprendido del objeto de estudio de la primera fase como desencadenante del ejercicio
	Tema 5. Proyecto de un espacio comercial con posicionamiento adecuado y diferenciado.

7. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:

Tema 1. análisis objetivo > toma de datos, fotografías, visitas si es posible

Tema 2. análisis descriptivo > dibujo a línea > mapeo > relaciones proporcionales físicas (organización, materiales, colores, texturas, iluminación), plantas, secciones, detalles importantes.
Tema 3. análisis interpretativo > representaciones personales, maquetas, extracción del ADN del proyecto.
Tema 4. Aplicar lenguaje conceptual y real aprendido del objeto de estudio de la primera fase como desencadenante del ejercicio
Tema 5. Proyecto de un espacio comercial con posicionamiento adecuado y diferenciado.

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	20
Otras actividades formativas (a)	22
Realización de pruebas (a)	6
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	20
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	7
Total, horas de trabajo del estudiante (a+b)	75

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

10. Metodología

Participativa. Comunicación verbal y visual. Búsquedas, análisis y propuesta. Dibujo y corrección de proyectos. Debate y confrontación fructíferos. Alternancia de trabajo individual y corrección en grupo e individual.
--

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

Trabajos realizados. Exposiciones argumentadas y sostenidas documentalmente. Pruebas de recuperación en periodo ordinario. Pruebas de recuperación en periodo extraordinario.
--

11.2. Criterios de evaluación

Se evaluará, en base a poder combinar la utilización de:
1.- Ejercicios gráfico prácticos y espaciales (Proyectos con maqueta y/o noción espacial).
2.- Aplicación de contenidos de Análisis, Workshops y Visitas evaluables en los proyectos.
3.- Recuperación de trabajos no superados.

11.3. Criterios de calificación

La calificación se expresará de 0 a 10 según la siguiente tabla:

- 0,0 a 4,9 Suspenso
- 5,0 a 6,9 Aprobado
- 7,0 a 8,4 Notable
- 8,5 a 10 Sobresaliente
- 10 con mención por acuerdo del equipo de profesores, Matrícula de honor.

11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Realización de los proyectos	50%
Dibujos, maquetas, videos	20%
Participación en sesiones críticas: tutorías, correcciones, debates y trabajos en grupo...	30%
Total, ponderación	100%

11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Realización de los proyectos	50%
Dibujos, maquetas, videos	20%
Participación en sesiones críticas: tutorías, correcciones, debates y trabajos en grupo...	30%
Total, ponderación	100%

11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba en periodo ordinario	100%
Total, ponderación	100%

11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Se mantienen los instrumentos de evaluación generales y se prevé una tabla de anulación o sustitución de los instrumentos o partes de los mismos, según lo previsible.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Realización de los proyectos	50%

Dibujos, maquetas, videos	20%
Participación en sesiones críticas: tutorías, correcciones, debates y trabajos en grupo...	30%
Total, ponderación	100%

11.8. Tabla de sustitución de instrumentos de evaluación según discapacidades

Instrumentos de evaluación	Sensorial	Motórico
Tema 1. análisis objetivo > toma de datos, fotografías, visitas si es posible	Sólo escrito e imagen (Oído) Sólo escrito y exposición oral (Vista)	Sin modificación o adaptado según grado.
Tema 2. análisis descriptivo > dibujo a línea > mapeo > relaciones proporcionales físicas (organización, materiales, colores, texturas, iluminación), plantas, secciones, detalles importantes.	Sólo escrito e imagen (Oído) Sólo háptico exposición oral (Vista)	Sin modificación o adaptado según grado.
Tema 3. análisis interpretativo > representaciones personales, maquetas, extracción del ADN del proyecto.	Sólo escrito e imagen (Oído) Sólo escrito y exposición oral (Vista)	Sin modificación o adaptado según grado.
Tema 4. Aplicar lenguaje conceptual y real aprendizaje del objeto de estudio de la primera fase como desencadenante del ejercicio	Sólo escrito, maqueta y aroma (Oído) Sólo escrito, exposición oral, háptico y aroma (Vista)	Adaptado según grado. Asistido con tecnología de impresión y apoyo al acopio, selección y montaje.
Tema 5. Proyecto de un espacio comercial con posicionamiento adecuado y diferenciado.	Sólo escrito, maqueta y aroma (Oído) Sólo escrito, exposición oral, háptico y aroma (Vista)	Adaptado según grado. Asistido con tecnología de impresión y apoyo al acopio, selección y montaje.

12. Recursos y materiales didácticos

Remisión al aula virtual si procede Expansión del aula a la ciudad. Viajes programados. Aula virtual.
--

12.1. Bibliografía general

Se recomienda que el número total de referencias bibliográficas incluidas en este documento sea el imprescindible. El resto podrá incluirse en el aula virtual.

Título	<i>Project on the City II: The Harvard Guide to Shopping</i>
Autor	Project on the City II: The Harvard Guide to Shopping
Editorial	Taschen, 2001
Título	<i>Elements</i>
Autor	Rem Koolhaas, AMO, Harvard Graduate School of Design
Editorial	Marsilio, 2014

12.2. Bibliografía complementaria

Título	Shopping: A Century of Art and Consumer Culture
Autor	Hollein, Max
Editorial	Hatje Cantz: 2002

12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	http://retaildesignblog.net/shopp
Dirección 2	https://es.pinterest.com/retaildesignbg/
Dirección 3	http://www.designretailonline.com/

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Adam Bresnick Hecht
Horario de atención a alumnos (si procede)	Lunes de 16.30-19:30
Correo electrónico	adamlyb@gmail.com
Departamento	Proyectos
Categoría	profesor
Titulación Académica	Doctor Arquitecto
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	<p>Doctor arquitecto, <i>sobresaliente cum laude</i>, <u>Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid</u>, junio 2008 Masters en Arquitectura, <u>Princeton University</u>, Junio 1990. Bachelor de Ciencia en Arquitectura, <i>Summa Cum Laude</i>, <u>University of Maryland</u>, Mayo 1988.</p> <p>Adam L. Bresnick Hecht obtuvo su <i>bachelor of science</i> en Arquitectura de la Universidad de Maryland en 1988 y su <i>master</i> de Princeton University en 1990. En la primavera de 2008 recibió su doctorado de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid con la tesis <i>Teatralidad en casa: La arquitectura domestica y la diva</i> (publicada en 2012 bajo el título <i>La Casa de la Diva: arquitectura para artistas</i> en Ediciones Asimétricas). Ha impartido cursos de Diseño y Teoría en el programa de Arquitectura de Interiores en el IED, Instituto Europeo di Design, Madrid, entre 1996 y 2006. Desde el otoño del mismo año es profesor de Proyectos en la Escuela de Arquitectura de la Universidad CEU San Pablo. Fue profesor de Espacio Escénico 3 años en la Real Escuela Superior de Arte Dramático de 2010-2013.</p> <p>Lleva más de 20 años realizando proyectos residenciales y comerciales, de nueva construcción y rehabilitación, en España, Portugal, Italia, Suiza, Turquía, Rumania y Rusia. Diseño de exposiciones como <i>Ezio Frigerio, escenógrafo</i>, en el Centro Cultural de la Villa, Madrid en 2006, y proyectos para Spanish Fashion, China, 2006 y Exposición MODA española (proyecto) para Asociación de Creadores de Moda de España, Spanish Institute, Nueva York en 2007.</p> <p>Destaca entre sus obras el Maison Sabet en Ginebra, los interiores para Synthesis Bank en la misma ciudad. Las tiendas para Fun & Basics en</p>

	<p>Lisboa, Almada y Loures en Portugal y en Madrid, España. También las tiendas para el diseñador de moda Angel Schlessler en Almería, Oviedo, Valladolid, Barcelona y Madrid, además de su sede social-<i>showroom</i>. La tienda de Angel Schlessler en Madrid fue galardonada con el premio "Madrid Comercial 2005" de la Comunidad de Madrid. En 2013 recibió un mención especial del premio Europa Nostra del Union Europea por la rehabilitación de la Capilla de Brihuega.</p>
--	---

14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

No disponible al ser el primer año.

15. Cronograma. Código de color

ENTREGA	EXAMEN	PRUEBA ORDINARIA	P. EXTRAORDINARIA

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Realización de los proyectos	50%
Dibujos, maquetas, videos	20%
Participación en sesiones críticas: tutorías, correcciones, debates y trabajos en grupo...	30%
Total, ponderación	100%

Cronograma

PROFESOR: Adam Bresnick

ASIGNATURA: Proyectos de espacios comerciales

SEMANA									
BLOQUE	1	2	3	4	5	6	7	8	9
TEMA	I. precedente				II. Análisis del precedente				
ACTIVIDAD	Tema 1. casos de estudio		Tema 2. análisis objetivo > toma de datos, fotografías, visitas si es posible		Tema 3. análisis descriptivo > dibujo a línea > mapeo > relaciones proporcionales físicas (organización, materiales, colores, texturas, iluminación), plantas, secciones, detalles importantes.				
METODOLOGÍA	Interactiva				Interactiva				
RESULTADOS									

"El calendario académico de este curso se puede modificar según la agenda de visitas, conferencias y viajes de las otras asignaturas para promover y coordinar la transversalidad del master."

SEMANA									
BLOQUE	10	11	12	13	14	15	16	17	18
TEMA	III.- "Copy-Paste"								
ACTIVIDAD	Tema 4. Aplicar lenguaje conceptual y real aprendido del objeto de estudio de la primera fase como desencadenante del ejercicio				Tema 5. Proyecto de un espacio comercial con posicionamiento adecuado y diferenciado.				
METODOLOGÍA	Interactiva				Interactiva				
RESULTADOS									