

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA

Titulación	Máster en Diseño de Espacios Comerciales y Expositivos para la Moda
Asignatura	Nuevas tecnologías en los espacios para la moda
Materia	Audiovisuales
Departamento responsable de la docencia	Medios informáticos
Idiomas en los que se imparte	Español
Idiomas material de lectura/audiovisual	Español/Inglés
Carácter	Obligatorio
Semestre	1º
Créditos ECTS	4
Horas presenciales	45
Horas de trabajo autónomo	55

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura Nuevas Tecnologías en los Espacios para la Moda pretende dotar al alumno de conceptos teóricos acerca de las Nuevas Tecnologías aplicadas a los medios audiovisuales que encontramos en los espacios para la Moda. Así como de recursos informáticos que le ayuden tanto en la fase de creación (diseño, pensamiento, evolución creativa) como en la de representación (ejecución bidimensional/tridimensional de prototipos virtuales) de cara a la realización de los diversos proyectos a realizar en el Master.

La producción y el diseño de espacios para la moda debe tener presente el ámbito de las nuevas tecnologías, pues proporcionan recursos funcionales, técnicos y digitales fundamentales que no deben obviarse en el proceso de gestación de espacios para la moda.

Requisitos previos: es conveniente que el alumno tenga conocimientos previos de medios informáticos aplicados al diseño en 2 y 3 dimensiones.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas	CB1 CB4 CB5
Competencias específicas del máster	CE1 CE4 CE5
Resultados de aprendizaje	
- RA-CB1. Aplicar los conocimientos adquiridos y resolver problemas relacionados con el diseño de espacios para la moda en contextos amplios o multidisciplinares. - RA-CB4. Resolver problemas de forma autónoma y emprendedora, aplicando los conocimientos adquiridos. - RA-CB5. Desarrollar y aplicar las propias ideas, partiendo de la investigación y buscando la originalidad. - RA-CE1. Diseñar correctamente diferentes soluciones formales y funcionales a partir de los recursos técnicos y estéticos adquiridos.	

- RA-CE4. Elegir de forma adecuada los materiales y tecnologías en el diseño de espacios expositivos y comerciales en el sector de la moda.
- RA-CE5. Mostrar profesionalidad en la resolución de problemas de diseño empleando de forma adecuada la representación gráfica, el diseño de detalle y las especificaciones técnicas mediante el uso de los medios audiovisuales.

Objetivos formativos

- Reconocer y aplicar correctamente los distintos recursos informáticos.
- Poner en práctica las nuevas tecnologías aplicando correctamente los medios audiovisuales para la creación y representación de los diferentes espacios para la moda.

4. CONTENIDOS CURRICULARES**● UD 1. Historia de los Medios Audiovisuales y Digitales**

- De la era analógica a la digital
- Nuevas tecnologías aplicadas al prototipado virtual 1:
 - Interfaz
 - Flujos de trabajo
 - Uso de jerarquías
 - Operaciones básicas sobre objetos

● UD 2. Teoría del Lenguaje Audiovisual y Digital

- Principios
- Códigos
- Nuevas tecnologías aplicadas al prototipado virtual 2:
 - Introducción a los splines
 - Introducción a los objetos nurb
 - Introducción a los objetos poligonales
 - Selección y transformación de caras, aristas y vértices
 - Modificaciones sobre la estructura

● UD 3. Teoría de la Producción Audiovisual y Digital

- Preproducción
- Producción
- Postproducción
- Nuevas tecnologías aplicadas al prototipado virtual 3:
 - Materiales
 - Propiedades y gestión de los materiales
 - Texturas

● UD 4 . Teoría de las Nuevas Tecnologías Audiovisuales y digitales

- Interactividad
- Nuevas Plataformas
- Espacios Audiovisuales
- Nuevas tecnologías aplicadas al prototipado virtual 4:
 - Introducción a la animación
 - Uso y animación de deformadores
 - Edición sobre la línea de tiempo
 - Sonorización
 - Codificación y salida final

UD 5. Géneros Audiovisuales y Digitales aplicados a la Moda

- Motion Graphics
- Fashion Films

- Nuevas tecnologías aplicadas al prototipado virtual 5:
 - Herramientas de iluminación
 - Uso de la etiqueta de composición
 - Render por capas y multipase
 - Efectos de render.

5. CRONOGRAMA Y ACTIVIDADES OBLIGATORIAS

Durante el desarrollo de la asignatura se planteará la realización de distintas actividades vinculadas a los contenidos impartidos en el aula. Estas actividades, que serán evaluadas y calificadas desde la propia asignatura, tal y como se indica en el apartado 8 de esta guía, se integrarán en los módulos/proyectos comunes desarrollados de manera coordinada con el resto de las asignaturas del máster, tal y como se recoge en la memoria homologada del máster.

Actividad Descripción	Nº de semanas
Actividad 1 Modulo 2: Proyecto Escaparate	4
Actividad 2 Módulos 1 y 3: Proyecto Tienda + Córnier	6
Actividad 3 Módulos 4 y 5: Proyecto Pasarela + Showroom	5

6. TIEMPO DE TRABAJO

Actividad formativa	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Volumen de trabajo total
Presentación asignatura	1		1
Clase expositiva	30	5	35
Aprendizaje basado en problemas		20	20
Aprendizaje orientado a proyectos	14	29	43
Tutorías		1	1
Total	45	55	100

7. METODOLOGÍA DOCENTE

Clases teórico-prácticas

- En cada sesión, se planteará una explicación acompañada de un caso práctico. El profesor explicará diferentes herramientas digitales aplicadas al diseño. Simultáneamente, cada alumno de modo individual, aplicará los recursos propuestos.
- Las explicaciones del profesor se desarrollarán mediante el apoyo de un proyector.
- En la medida de lo posible y si el tiempo de explicación lo permite, una parte del tiempo de la clase se dedicará al trabajo personal del alumno tutelado por el profesor.
- Además del trabajo en clase, el alumno deberá completar los ejercicios propuestos con trabajo personal fuera del aula.

- En la tercera hora de cada clase, el profesor resolverá aquellas dudas que surjan en el momento de desarrollar los ejercicios prácticos.

Sesiones de seguimiento en el aula

Durante estas sesiones el estudiante podrá:

- Preguntar al profesor todas aquellas dudas que no hayan podido ser solucionadas durante las clases teóricas.
- Solicitar bibliografía de ampliación específica de algún tema concreto y/o cualquier otro tipo de información relacionada con la asignatura.
- El docente realizará un seguimiento individualizado de los alumnos, supervisando y orientando más directamente el proceso a seguir en cada una de las actividades realizadas.

Clases impartidas con colaboradores

- Además de las lecciones impartidas por el profesorado de la Escuela Superior de Diseño de La Rioja, participarán en las clases expertos y empresas vinculadas al Máster.

Tutorías

- Las sesiones de tutoría fuera del horario lectivo se plantean como un estímulo para que el alumno bien refuerce y repase los contenidos impartidos, bien aborde temas relacionados a la asignatura de mayor complejidad, tanto en el aspecto conceptual como en el técnico.
- Se facilitará al alumno documentación bibliográfica y material específico que pueda mejorar sus trabajos.

8. EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA			
Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Evaluación continua	Pérdida evaluación continua*
Actividades	- Aspectos gráficos/estéticos. - Aspectos comunicativos. - Aspectos estructurales. - Aspectos técnicos. - Presentación adecuada :(orden, limpieza, ortografía) - Entrega dentro del plazo.	60%	70%
Presentación/ defensa	- Presentación adecuada. - Claridad expositiva. - Capacidad de análisis.	20%	
Observación: registro diario	- Evolución y desarrollo diario. - Asistencia activa a clase. - Participación en clase.	20%	
Pérdida evaluación continua	- Conocimiento de los contenidos, aplicación práctica, y correcta expresión gráfica y escrita. - Exposición y defensa.		30%

*La asistencia a clase es obligatoria. Según acuerdo de la Comisión de Coordinación Docente, la superación del 15% de faltas de asistencia hará que se pierda el derecho a la evaluación continua, pudiendo examinarse en la evaluación ordinaria y extraordinaria.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Ponderación
Actividades	- Aplicación significativa de los conceptos. (gráficos/estéticos, comunicativos, estructurales, técnicos). - Presentación adecuada: (orden, limpieza, ortografía)	70%
Prueba teórico-práctica	- Conocimiento de los contenidos, aplicación práctica, y correcta expresión gráfica y escrita. - Exposición y defensa	30%

9. RECURSOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Materiales y recursos didácticos

- Ordenadores de aula.
- Acceso a internet.
- Ordenador y proyector de profesor.
- Bibliotecas y recursos online.

Bibliografía

Bingham, N. (2005). *Nuevos espacios para la moda*. GG.
 Carmel, James H. (1962). *Exhibition Techniques*. Reinhold Publishing Corporation.
 Lianshun, S. (2011). *Pack Punto de Venta: Stands y Displays*. Index Book.
 Linliu, K. (2020). *Micro-LED Display Process*. Independently published.
 Mostaed, Arian. (2018). *Nuevo Diseño de Stands*. Editorial Carles Broto.
 Navarro, F. (2018). *Realidad Virtual y Realidad Aumentada*. RA-MA.
 Pastor, R. (2018). *Aumenta tu empresa con la Realidad Aumentada*. S.A. Marcombo.
 Rock Port Publishers. (2006). *Exhibition Design*. Loft Publications.
 Rolim, L (2019). *Señalización Digital: Interactividad y Persuasión en la Publicidad*. Independently published.

Webgrafía

<http://www.22miles.com/>
<http://www.deltadisplay.eu>
<http://www.leyard-vteam.com/>
<https://exactsolutions.de/en/>
<https://next.space/>
<https://prodisplay.com>
<https://www.armagard.com/>
<https://www.bematrix.com/>
<https://www.flyingscreens.tv/>
<https://www.green-hippo.com/>
<https://www.illusy.eu/>
<https://www.mobima.eu/>
www.1trailer.com
www.7thsensedesign.com
www.adwindowscreens.com
www.deltacast.com
www.element-one.de
www.fantaled.net

www.hypervsn.com