

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Informática textil II
Curso	Cuarto
Itinerario	Moda A
Nombre del docente	David Moreno
Núm. de créditos ECTS	4

Descripción asignatura

El mundo de la moda necesita profesionales con la capacidad de proponer soluciones innovadoras en entornos multidisciplinares que aúnen tecnología, arte, diseño y creatividad.

Esta asignatura propone un enfoque basado en la sostenibilidad, la creatividad, el pensamiento crítico, mediante el conocimiento y la aplicación de nuevas técnicas tecnológicas impresión 3d y grabado y corte laser.

Partiendo de la necesidad de repensar la moda de forma radical, buscando un equilibrio entre; medioambiente, compromiso social, viabilidad económica y uso de tecnologías punta.

Objetivos aprendizaje

1. Despertar el interés y la curiosidad por las tecnologías aditivas y laser aplicadas al tejido y moda, para futuras investigaciones.
2. Experimentar con materiales y procesos, mientras simultáneamente se aprenden las pautas básicas de la impresión 3d y cortado y grabado laser.
3. Seleccionar la técnica que despierta más interés personal y desarrollar un proyecto que profundice en ella.
4. Adquirir habilidades de comunicación especializadas en la tipología de proyectos que incluyen nuevas tecnologías aplicadas al tejido y la moda.

Temario básico

Etapa 1 **Contexto**: Compuesta por las dos primeras sesiones. Presentación de la materia, antecedentes, referentes, expectativas, objetivos, análisis crítico de contexto, revolución 4.0 y diseño especulativo.

Etapa 2 **Prácticas**: Compuesta por diez sesiones en total. Se facilitarán cinco técnicas diferentes, cada técnica se impartirá en dos sesiones, siendo las tres primeras enfocadas a la impresión 3d:

- diseño de un encaje 3d utilizando herramientas de ilustración, modelado 3d y máquina de impresión
- diseño de un patrón basado en biomimética para la impresión sobre tejido, modelado 3d y máquina de impresión

- scanner del busto, software de scanner 3d y máquina de impresión

Las cuatro sesiones restantes se dedicarán a el corte y grabado laser, siendo así:

- diseño de ilustraciones para grabar en prenda de denim, ilustración y grabado laser

- diseño de un patrón de costura invisible cortado a laser

Etapa 3 **Comunicación de proyecto**: Selección de la técnica a profundizar. Referentes de comunicación, tendencias de color, tipografía, vocabulario, plataformas, estilo, dirección de arte. Creación y apoyo de la presentación final.

Etapa 4 **Fotografía, presentación y conclusiones**: Antes de la presentación final los estudiantes participaran en una sesión fotográfica donde dirigirán la dirección de arte de su proyecto, material utilizado para la presentación en la sesión final donde enseñaran los alcances de su profundización.

Metodología docente

Es fundamental la participación activa de los estudiantes:

En la primera etapa los estudiantes preparan cortas exposiciones de; su prenda y diseñador favoritos, contexto histórico de las etapas de la *Rev. industrial* y participan en un ejercicio de diseño especulativo con material cortado en laser.

Segunda etapa: Todas las sesiones empiezan con una exposición de tres referentes que aplican en sus trabajos adelantos tecnológicos relacionados con la impresión 3d y corte laser, se plantea el ejercicio correspondiente con muestras reales de los resultados esperados, el estudiante boceta y desarrolla su idea con el acompañamiento del tutor. En la siguiente sesión se enseñan parámetros básicos de modelado 3d en relación a la idea de cada estudiante, se hacen pequeños ejercicios con la maquina 3d, se exponen los trabajos ya impresos (en el transcurso de la semana se imprimen) y se realiza un quiz con 4 preguntas.

Tercera etapa: A partir de la introducción y exposición del tema, el alumno investiga y empieza a trabajar en su proyecto final con la asesoría del tutor.

Cuarta etapa: Con el estilo definido y los trabajos finales impresos, se realiza una sesión fotográfica, donde el fotógrafo de moda explicara y aconsejara en relación al direccionamiento de un shooting fotográfico. Para la sesión final el estudiante expondrá el resultado de su investigación y conclusiones del cuatrimestre.

CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

Investigación
Pensamiento crítico
Participación
Vocabulario técnico (impresión 3d y corte laser)
Vocabulario técnico (modelado 3d)

¿Cuándo?

Practica 1: 14 - 21 oct
Practica 2: 28 oct – 4 nov
Practica 3: 11 – 18 nov
Practica 4: 25 nov – 2 dic
Practica 5: 9 – 16 dic
Proyecto final: 13 ene – 10 feb

Ponderación de las actividades de evaluación

Practica 1: 10%
Practica 2: 10%
Practica 3: 10%
Practica 4: 10%
Practica 5: 10%
Participación: 10 %
Proyecto final: 40%

Asistencia a clase

El alumno tiene el deber de asistir obligatoriamente a las clases. Su incumplimiento puede comportar la pérdida del derecho a evaluación (NAVL) en aquellas asignaturas en que el profesor titular lo considere justificado. En el programa de cada asignatura, el profesorado deberá indicar el porcentaje mínimo de asistencia a clase para poder superar la asignatura.

En caso de que no se indique dicho porcentaje en el programa, se aplicará, como norma general, el porcentaje mínimo de asistencia en el 80%, teniendo que justificar el alumnado los motivos de las ausencias. En función de la naturaleza de las causas de las ausencias sobrevenidas, el profesorado, previa consulta al tutor/a del alumno/a del centro, podrá decidir si procede la pérdida del derecho a la evaluación.

Una vez transcurridos los 10 minutos de inicio de clase, de examen o entrega de trabajos, el alumno no podrá entrar en el aula excepto si puede justificar el retraso con algún documento válido.

Fuentes de información

Bibliografía, webgrafía, recursos audiovisuales, etc. Siempre en formato APA.

Forman (3 de noviembre 2021). DefeXtiles: 3D printing quasi-woven textiles via underextrusion. <https://www.media.mit.edu/>. Recuperado el día 03 de noviembre de 2021 de <https://www.media.mit.edu/projects/defextiles/overview/>

Satenstein (25 de agosto 2021). How One Designer 3-D Printed a Shoe for Grimes and Elon Musk's Baby. <https://www.vogue.com/> Recuperado el día 03 de noviembre de 2021 de <https://www.vogue.com/article/rombaut-baby-shoe-grimes-elon-musk>

CCCB (18 de junio de 2021). Pau Riba, Neil Harbisson, Pol Lombarte, Núria Martínez-Vernis, Oriol Sauleda y De Mortimers De big bangs, cíborgs y poesía. www.cccb.org Recuperado el día 03 de noviembre de 2021 de <https://www.cccb.org/es/multimedia/videos/pau-riba-neil-harbisson-pol-lombarte-nuria-martinez-verniss-oriol-sauleda-y-de-mortimers/236573>

Harbisson (3 de noviembre 2021). Neil Harbisson www.cyborgarts.com Recuperado el día 03 de noviembre de 2021 de <https://www.cyborgarts.com/neil-harbisson>

Lombarte (3 de noviembre 2021) I'm selling my heartbeats opensea.io Recuperado el día 03 de noviembre de 2021 de <https://opensea.io/assets/0x495f947276749ce646f68ac8c248420045cb7b5e/36857400385157303479649022490544184019116036121494476083411500526468314693633>

Mongomeri (29 de enero 2021) Moda Instagramable Virtual en 3D: Tribute Brand www.neo2.com Recuperado el día 03 de noviembre de 2021 de <https://www.neo2.com/moda-3d-virtual/>

Howarth (9 de diciembre 2013) Reality Mediators wearable technology by Ling Tan punishes laziness www.dezeen.com Recuperado el día 03 de noviembre de 2021 de <https://www.dezeen.com/2013/12/09/reality-mediators-wearable-technology-punishes-laziness-ling-tan/>

