

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Informática téxtil
Curso	3º
Itinerario	Diseño de Moda
Nombre del docente	Laura Vigo/ Ane Castro y Núria Costa
Núm. de créditos ECTS	4

Descripción asignatura

1r Cuatrimestre

A lo largo del curso se implementarán clases de Adobe Premiere y de realización audiovisual, a partir de las cuales los alumnos podrán aplicar los conocimientos aprendidos (sobre edición de vídeo, grabación de imagen y sonido y uso del plató) a sus proyectos de diseño de moda. Se realizarán ejercicios semanalmente con los cuales se enseñe a los estudiantes las diferentes herramientas y sus posibles aplicaciones al ámbito textil y moda.

2do Cuatrimestre:

La asignatura se centra en el aprendizaje de uno de los programas de diseño virtual más potentes del mercado, Clo 3D. Mediante el programa de diseño Clo 3D, un software de diseño de moda en 3D, y sus herramientas de diseño tridimensional el alumno aprende a visualizar las prendas de manera virtual gracias a la última tecnología de simulación, obteniendo un acercamiento realista de tus prendas y colecciones en menos tiempo y a bajo costo.

El alumno adquiere herramientas con las que aprende a prototipar rápido y de forma interactiva trabajando a tiempo real. Revisa instantáneamente los cambios o las modificaciones de los patrones, colores, texturas y detalles de acabado en 2D.

Un programa avanzado que nos permite digitalizar el proceso de diseño y prototipado obteniendo como resultado prendas digital es totalmente realistas.

Objetivos aprendizaje

1r Cuatrimestre:

1. Edición de video con Adobe Premiere.
2. Conceptos básicos de cámara e iluminación para la grabación de videos.
3. Conceptos básicos de grabación de sonido.
4. Cómo hacer un Fashion Film: desde el guión hasta el resultado final.

5. Entender el concepto que hay detrás de una colección de moda y expresar ese concepto con imágenes a través del Fashion Film.

2do Cuatrimestre:

1. Asumir los conocimientos técnicos que les permita el uso del programa con total fluidez.
2. Desarrollar la capacidad de diseñar sus prendas en el momento analizando los errores previos.
3. Aprender a evitar el prototipado masivo de las prendas.
4. Desarrollar prendas virtuales totalmente realistas .

Temario básico

1r Cuatrimestre:

- Adobe Premiere: Uso del programa para la edición de video
- Realización audiovisual: Presentación de los equipos básicos de cámara y audio y uso del plató de vídeo y fotografía.
- Narrativa audiovisual: Conceptos básicos de lenguaje audiovisual y guión
- Fashion Films

2do Cuatrimestre:

1. Proyecto 1: Desarrollo de tres proyectos de volumen donde el objetivo es explorar las diversas posibilidades que nos ofrece el programa Clo 3D.
2. Proyecto 2: Generar diseños virtuales de las prendas elegidas en la asignatura de proyectos con el que va totalmente enlazado.
3. Proyecto 3: Lograr realizar prendas totalmente realistas con todo tipo de detalles, desde respuntes, hasta cierres personalizados, dichas prendas están totalmente vinculados a la asignatura de proyectos.

Metodología docente

1r Cuatrimestre:

Explicación teórica con soporte audiovisual de los ejercicios a realizar en clase. Explicación técnica del funcionamiento del software y del equipo técnico audiovisual. Puesta en práctica de los conocimientos a través de diferentes ejercicios.

Resolución de dudas y corrección en clase y/o tutorías. Entrega de cada ejercicio en la fecha que se indique en el documento de cada práctica.

2do Cuatrimestre:

-Las 'clases teóricas' se entienden como clases lectivas de carácter teórico-práctico, donde se generará un conocimiento común para todo el alumnado. El docente siempre está presente en el aula.

- Las horas dedicadas a las 'tutorías' se comprenden como clases lectivas donde se profundiza en las competencias, es decir, donde se experimenta y se da sentido práctico al conocimiento. Los ejercicios serán encargados por el profesorado responsable según los criterios pertinentes para lograr los objetivos del curso.

-En los horarios habrá horas y aulas disponibles para realizar estas tareas. Siempre habrá algún docente disponible, el cual tendrá el horario y aula asignado, para que el alumnado sepa donde y cuando los pueda encontrar para que lo pueda ayudar. Se contempla y se valora la posibilidad de vincular los trabajos de diferentes asignaturas para que sean trabajos transversales y con mayor funcionalidad para el alumnado.

-El trabajo individual se entiende como toda aquella actividad autónoma realizada por el alumnado para el logro de los objetivos de la asignatura y la resolución positiva de las actividades evaluables, incluidas las tutorías personalizadas que solicite.

CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

1r Cuatrimestre:

En cada ejercicio se evaluará que el alumno entregue correctamente lo que se le ha pedido, el uso correcto del software y herramientas explicados en clase, así como la creatividad de los ejercicios entregados por el alumno/a. Concretamente, se valorará que cumpla los requisitos mínimos que se pide en cada ejercicio, la edición de video y la calidad de las imágenes grabadas.

2do Cuatrimestre:

Se evalúan los resultados de los proyectos requeridos en clase, la adquisición de las herramientas impartidas en clase, su ejecución, la dificultad y la profundidad en la que se han trabajado los detalles de prenda.

Además, se evalúa la asistencia a clase, el interés y trabajo diario que muestre el alumno.

¿Cuándo?

1r Cuatrimestre:

Los diferentes ejercicios se entregarán de la siguiente forma:

- 8 de Noviembre: Entrega 1 - Edición de un spot con Adobe Premiere
- 29 de Noviembre: Entrega 2 - Grabar y editar una entrevista a un compañero
- 10 de Enero: Entrega 3 - Propuesta de guión de un Fashion Film
- 21 de Enero: Entrega 4 - Grabar y editar un Fashion Film en grupos
- Durante el curso se harán otros ejercicios en clase

2do Cuatrimestre:

Las fechas de entrega se especifican en las tareas creadas en el portal común de la universidad (Classlife).

1r Cuatrimestre:

- Entrega 1: 20%
- Entrega 2: 25%
- Entrega 3: 20%
- Entrega 4: 25%
- Ejercicios en clase: 10%

2do Cuatrimestre:

La asignatura se valora según los siguientes parámetros:

Proyecto 1: 20%

Proyecto 2: 30%

Proyecto 3: 50%

Siempre se tendrá en cuenta para la evaluación de cada proyecto la actitud del alumno en clase y su aplicación y participación proactiva en el temario impartido.

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

Bibliografia, webgrafia, recursos audiovisuals, etc. Sempre en format APA.

CLO 3D:

https://www.clo3d.com/?gclid=Cj0KCQjwrJOMBhCZARIsAGEd4VFfaRWfpFCB9RyOloYFDJFnUmpvElrzi348TDjIO0Xy2Udq10XWI77oaAqsnEALw_wcB

<https://www.mixamo.com/#/>