

# PLAN DOCENTE

## Tecnologías de la interacción para espacios comerciales

### DADOS GENERALES

---

**Centro:** Escuela Superior de Diseño LCI Barcelona

**Titulación:** Máster Oficial en Diseño de Interiores Experiencial

**Área:** Diseño de Interiores

**Idioma de la docencia:** castellano

### DATOS DESCRIPTIVOS

---

<b>Módulo:</b> Tecnologías y materiales avanzados para el diseño de espacios comerciales 9 ECTS Obligatorio	<b>Asignatura:</b> <b>Tecnologías de la interacción para espacios comerciales</b> 3 ECTS 1 semestre
---	--

### COMPETENCIAS

---

#### DEL MÓDULO

##### Generals

- CG1 Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que permitan la creación de interacción entre marca y usuario.
- CG2 Resolver problemas proyectuales complejos mediante la metodología de análisis del usuario, la dimensión experiencial del espacio y las tecnologías de la interacción.

##### Específiques

- CE1 Dominar los recursos avanzados para la expresión y la representación gráfica en proyectos de espacios comerciales.
- CE5 Dominar los procesos tecnológicos avanzados de producción, fabricación digital y manufactura asociados al diseño y construcción de espacios interiores.

- CE6 Adquirir conocimientos avanzados en diseño y fabricación digital en el ámbito de los proyectos de diseño de espacios interiores comerciales.
- CE8 Dominar los recursos tecnológicos de creación y diseño de la interacción en el espacio y saber integrarlos como un sistema de relaciones entre espacio, usuario y objetos.

## DE LA ASIGNATURA

Generales	Específicas
CG1, CG2	CE5, CE8

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

---

### DEL MÓDULO

1. Saber integrar en el proceso de diseño las nuevas tecnologías integradas en la producción/fabricación de espacios interiores.
2. Saber desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que permitan la creación de interacción entre marca y usuario.
3. Saber gestionar adecuadamente el uso de materiales y procesos productivos en la construcción de espacios interiores, en función de los requisitos medio ambientales, principios de sostenibilidad y ecoeficiencia.
4. Haber sabido adquirir y aplicar los conocimientos avanzados de dibujo y representación asistida por ordenador.
5. Saber desarrollar una metodología propia de trabajo que incluya el dibujo y la modelación 3D asistida por ordenador.
6. Disponer de herramientas y recursos para diseñar y fabricar objetos de mobiliario y elementos constructivos pertenecientes al espacio físico en el marco de las nuevas tecnologías.
7. Saber integrar y aplicar las técnicas de transferencia de información (software, plataformas digitales, etc.) para la fabricación digital.
8. Saber gestionar la integración de los principios de la fabricación digital con los procesos de producción industrial tradicionales en el diseño de objetos, elementos constructivos en el espacio y arquitectura.

## DE LA ASIGNATURA

Resultados
1, 2, 6, 7, 8

## CONTENIDOS

---

1. Tecnología audiovisual: el uso de los dispositivos de tecnología audiovisual de última generación en el espacio;
2. Características técnicas de los dispositivos audiovisuales como elementos de construcción de experiencias interactivas para el usuario dentro del entorno comercial; tecnología audiovisual y diseño de aplicaciones y/o dispositivos de interacción en el espacio.
3. Diseño de Iluminación y de equipamiento técnico para el diseño de espacios; la iluminación como elemento técnico y expresivo; la iluminación como elemento participe en la generación de experiencias con el usuario por medio de la interactividad.
4. Tecnologías de materiales: las propiedades físicas de los materiales en la construcción de espacios comerciales; uso de las propiedades físicas de los materiales (color, textura, transparencia, etc.) en función del diseño de dispositivos interactivos en el espacio.
5. Domótica y smartspaces: la domótica como elemento integrador de la tecnología en el diseño inteligente de un espacio; domótica como sistema de automatización de un espacio físico en la aportación de sistemas de comunicación al servicio de la interacción entre el espacio, los objetos y el usuario.

## METODOLOGÍA

---

- Clase magistral inaugural.
- Clases presenciales activas.
- Exposición teórica del profesor (clases magistrales, estudio de casos...) con soporte audiovisual.
- Salidas a empresas, exposiciones; agencias; centros tecnológicos etc.
- Aprendizaje a través de la experiencia (Learning by doing):
  - Seminarios de debate entorno de conceptos y materias preparadas para los estudiantes.
  - Trabajos colectivos, tutorizados.
  - Presentación oral y escrita por parte del estudiante.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

---

La evaluación de la asignatura es continuada.

La calificación de la asignatura se obtiene de la evaluación de los siguientes elementos:

- |  |                       |
|--|-----------------------|
| 1. Trabajos realizados a lo largo del curso. | Ponderación: 80 - 90% |
| 2. Innovación de los mismos.                 | Ponderación: 10 - 20% |

La ponderación a utilizar, dentro del rango indicado, se indica en el programa de la asignatura y en Omnivox.