

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DA DISCIPLINA			
CÓDIGO			
MATERIA	Diseño Asistido por Ordenador II		
DISCIPLINA	Técnicas de representación		
TITULACIÓN	Técnico Superior en Arte Dramática		
ESPECIALIDADE	Escenografía		
ITINERARIO			
CURSO	2º	CUADRIMESTRE	2º
CRÉDITOS ECTS	5		
CARÁCTER	Obligatoria		
DEPARTAMENTO	Escenografía		
CENTRO	Escuela Superior de Arte Dramático de Galicia		
COORDINADOR/A			
DOCENTE	Nombre y apellidos: María Jesús Ramos Calvelo Horario tutorías: Ver Web ESAD Despacho: S2 Contacto: chusrc@edu.xunta.gal		
DESCRIPCIÓN	Conocimiento de las herramientas necesarias para la elaboración de plantas y alzados de proyectos en 2D. Aproximación al diseño en 3D. Manejo de programas de edición gráfica para la realización de bosquejos y propuestas escenográficas. Valoración y selección de los procesos instrumentales idóneos para cada proyecto. Capacidad de reconocer y escoger la propia técnica de representación.		
CONOCIMIENTOS PREVIOS	Los adquiridos en la disciplina "Diseño asistido por ordenador I".		
LENGUA EN QUE SE IMPARTE	Gallego	Castellano	Inglés
2. COMPETENCIAS			
COMPETENCIAS TRANSVERSAIS DA TITULACIÓN			
T1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.		
T6	Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.		
T8	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.		
T13	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.		
T15	Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.		
T17	Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social verbo de la importancia del patrimonio cultural, de su incidencia en los diferentes ámbitos y en su capacidad de generar valores significativos.		
COMPETENCIAS GENERALES DE LA TITULACIÓN			
G3	Potenciar la conciencia crítica, aplicando una visión crítica constructiva al trabajo propio y al de los demás, y desarrollando una ética profesional que establezca una relación adecuada entre los medios que utiliza y los fines que persigue.		
G4	Comunicar, mostrando la capacidad suficiente de negociación y organización del trabajo en grupo, la integración en contextos culturales diversos y el uso de las nuevas tecnologías.		
G5	Fomentar la expresión y la creación personal, integrando los conocimientos teóricos, técnicos y prácticos adquiridos; mostrando sinceridad, responsabilidad y generosidad en el proceso creativo; asumiendo el riesgo, tolerando el fracaso y valorando de manera equilibrada el éxito social.		
G6	Desarrollar una metodología de trabajo, estudio e investigación encaminada a la autoformación en la propia disciplina, procurando ámbitos adecuados para la formación continuada y para adaptarse a diversas situaciones, especialmente a las derivadas de la evolución de su profesión.		
G8	Vincular la propia actividad teatral y escénica a otras disciplinas del pensamiento científico y humanístico, a las artes en general y al resto de disciplinas teatrales en particular, enriqueciendo el ejercicio de su profesión con una dimensión multidisciplinar.		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ESPECIALIDAD			
EE1	Concebir las ideas y propuestas que fundamentan la creación del diseño, explorando la dinámica del espacio, del cuerpo y de la luz, valorando sus propiedades representativas y su calidad estética.		
EE2	Proyectar la composición del diseño a través del uso del conocimiento de los procedimientos técnicos y de representación.		
EE3	Planificar y hacer el seguimiento del proceso de realización de la creación, aplicando las metodologías de trabajo pertinentes.		
EE5	Estudiar para concebir y fundamentar el proceso creativo personal, tanto en lo que se refiere a las metodologías de trabajo como a la renovación estética.		
3. OBJETIVOS PARA DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR II		COMPETENCIAS VINCULADAS	

1. Preparar al alumnado en la utilización de los instrumentos informáticos, como herramienta en la resolución de los problemas geométrico-constructivos-arquitectónicos inherentes a la disciplina de escenografía y en su transversalidad técnica aplicada a la construcción y al diseño.	T15, G4, G5, G6, EE2		
2. Dotar al alumnado de los conocimientos técnicos informáticos para la proyección y representación de diferentes proyectos espaciales.	T8, T13, G4, G5, G6, EE1, EE2, EE5		
3. Elaborar el dibujo en sus distintas fases hasta llegar al acabado.	T1, T6, T8, T13, EE3, EE5, G4		
4. Potenciar la posta en común y fomentar el respeto tanto a las personas como a los materiales empleados.	T6, T8, T17, G3		
4. CONTENIDOS PARA DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR II			
TEMAS			SESIONES
1. Introducción al software 3D para la resolución de diseños escenográficos.			15
2. Herramientas de trabajo que nos permite el software 3D.			10
3. Manejo de software de edición gráfica para la realización de bosquejos de propuestas escenográficas.			20
4. Herramientas de trabajo que nos permite el software de edición gráfica.			15
TOTAL SESIONES			60
5. PLANIFICACIÓN DOCENTE			
ACTIVIDADES	HORAS PRESENCIALES	HORAS NON PRESENCIALES	TOTAL
Actividades introductorias	7		7
Sesión magistral	15		15
Trabajo de aula	30		30
Trabajo autónomo		50	50
Tutorías individuales y/o de grupo	4		4
Actividades de evaluación. Pruebas	4		4
Actividades de evaluación. Revisión		15	15
TOTAL	60	65	125
6. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE			
Actividades	Descripción		
Actividades introductorias	Actividades encaminadas a tomar contacto y reunir información sobre el alumnado, así como para presentar la materia.		
Sesión magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio o proyecto a desarrollar por el estudiante.		
Resolución de problemas y/o ejercicios.	Actividad en la que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con la materia. El alumnado debe desarrollar las soluciones adecuadas o correctas mediante el trabajo con todo tipo de variables que permitan considerar diferentes posibilidades de resolución del problema o del ejercicio.		
Trabajo de aula	El estudiante desarrolla ejercicios o proyectos en el aula bajo las directrices y supervisión de la profesora. Su desarrollo puede estar vinculado con actividades autónomas del estudiante.		
Trabajo autónomo	El alumnado debe desarrollar el análisis y resolución de parte de los ejercicios sin ser guiado por la profesora en el aula y fuera de ella.		
Prácticas en aula de informática	Actividades de aplicación de los conocimientos a situaciones concretas, y de adquisición de habilidades básicas y procedimentales relacionadas con la materia objeto de estudio, desarrolladas en aulas de informática.		
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	Actividad en la que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con la materia. El alumno debe desarrollar el análisis y resolución de los problemas y/o ejercicios de forma autónoma. Enseñanza basada en proyectos de aprendizaje: Método en el que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades.		
Pruebas prácticas	Pruebas para la evaluación que incluye actividades, problemas o ejercicios prácticos para resolver. Los alumnos deben dar respuesta a la actividad formulada, aplicando los conocimientos teóricos y prácticos de la materia.		
7. ATENCIÓN PERSONALIZADA			
Tutorías individuales	Entrevistas que el/la alumno/a mantiene con la profesora de la materia para asesoramiento/desarrollo de actividades de la materia y del proceso de aprendizaje.		
Tutorías de grupo	Entrevistas que el grupo de alumnado mantiene con la profesora de la materia para asesoramiento/desarrollo de actividades de la materia y del proceso de aprendizaje.		
8. HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN			
8.1 Evaluación ordinaria			

Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Trabajo de aula	T6, T17, G3, G4, G8, EE5, T1, T2, T15, G5, G6, EE3	70%
Pruebas	T1, T2, T3, T8, T13, T15, G3, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE5	30%
8.2. Evaluación extraordinaria		
Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Trabajo de aula	T6, T17, G3, G4, G8, EE5, T1, T2, T15, G5, G6, EE3	50%
Examen	T1, T2, T3, T8, T13, T15, G3, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE5	50%
Los alumnos que se ajusten a este tipo de evaluación deben entregar los trabajos de aula el mismo día del examen.		
8.3 Evaluación específica para alumnado sin evaluación continua		
Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Trabajo de aula	T6, T17, G3, G4, G8, EE5, T1, T2, T15, G5, G6, EE3	50%
Examen	T1, T2, T3, T8, T13, T15, G3, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE5	50%
Los alumnos que se ajusten a este tipo de evaluación deben entregar los trabajos de aula el mismo día del examen.		
9. BIBLIOGRAFÍA		
Referencias básicas:		
<ul style="list-style-type: none"> • Faulkner, Andrew & Chavez, Conrad. Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2019 Release). Editorial Adobe Press, 2018. • Brightman, Michael. The SketchUp workflow for architecture. Editorial Wiley, 2018. • Sloan Cline, Lydia. SketchUp for Interior Design: 3D Visualizing, Designing, and Space Planning. Editorial Wiley, 2014. • Tal, Daniel. Sketchup for site design : a guide to modeling site plans, terrain and architecture. Editorial John Wiley & Sons, 2016. 		
11. OBSERVACIONES / RECOMENDACIONES		
<ul style="list-style-type: none"> - DISCIPLINAS CON CONTENIDOS PROGRESIVOS: Para ser evaluado en esta disciplina, hay que tener aprobadas las disciplinas anteriores con la misma denominación. - Los exámenes y entregas deberán ajustarse a los plazos y hora indicados por la profesora de la materia o Jefatura de Estudios, su no cumplimiento implicará la no superación de estos. - El presente programa docente podrá ser modificado en función de las necesidades de la materia. - Los trabajos y proyectos entregados fuera de plazo implica la resta de 1 punto en la nota final. - Se seguirán manteniendo las medidas de prevención del Covid-19 en todos los espacios de trabajo, como la higiene de las manos y la ventilación regular de los espacios cerrados. Así mismo se activarán los protocolos que especifique la Administración educativa en el caso de ser necesario. 		