

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA DISCIPLINA	
CÓDIGO	NO CUBRIR
MATERIA	Técnicas de representación
DISCIPLINA	Diseño asistido por ordenador II
TITULACIÓN	Título Superior en Arte dramática
ESPECIALIDAD	Escenografía
ITINERARIO	
CURSO	2º
CRÉDITOS ECTS	5
CARÁCTER	Obligatoria
DEPARTAMENTO	Escenografía
CENTRO	ESAD de Galicia
COORDINADOR/A	
DOCENTES	<p>Nombre y apellidos: María Jesús Ramos Calvelo</p> <p>Horario tutorías:</p> <p>Despacho: Aula T1</p> <p>Contacto: chusrc@edu.xunta.es</p> <p>Nombre y apellidos: María Jesús Ramos Calvelo</p> <p>Horario tutorías:</p> <p>Despacho:</p> <p>Contacto:</p>
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 bocetos 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	Os adquiridos en la disciplina "Diseño asistido por ordenador I".
LENGUA EN QUE SE IMPARTE	Gallego <input type="checkbox"/> Castellano <input type="checkbox"/> Inglés <input type="checkbox"/>
2. COMPETENCIAS	
COMPETENCIAS TRANSVERSALES DE GRADO	
T1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
T2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
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	
X3	Potenciar la conciencia crítica, aplicando una visión crítica constructiva al trabajo propio y al de los demás, y desarrollar una ética profesional que establezca una relación adecuada entre los medios que utiliza y los fines que persigue.
X4	Comunicar, mostrando capacidad suficiente de negociación y organización del trabajo en grupo, a la

	integración en contextos culturales diversos y el uso de las nuevas tecnologías.	
X5	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.	
X6	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.	
X8	Vincular la propia actividad teatral y escénica a otras disciplinas del pensamiento científico y humanístico, a las artes en general y al resto de las disciplinas teatrales en particular, enriqueciendo el ejercicio de su profesión con una dimensión multidisciplinar.	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ESPECIALIDADE		
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 de los conocimientos y los procedimientos técnicos y de representación.	
EE3	Planificar y hacer el seguimiento de los 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 DE LA DISCIPLINA		COMPETENCIAS VINCULADAS
1. Dotar a los alumnos de los conocimientos técnicos informáticos para la ayuda de la proyección y representación de diferentes proyectos espaciales.		T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5
2. Aprende a observar y comprender el formulario antes de la ejecución.		T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5
3. Elaborar el dibujo en sus diferentes fases hasta el final.		T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5
4. Valorar de forma crítica el uso de las herramientas informáticas usadas según el propósito plástico exigido.		T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5
5. Saber escoger en todo momento para encontrar una coherencia entre forma, expresión y contenido.		T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5
6. Motivar el interés o interese por encontrar soluciones a diferentes problemas formulados, analizando críticamente los resultado tanto propios como otros, tratando de generar respeto tanto para el propio trabajo, como para el de los demás.		T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5
4. CONTENIDOS		
TEMAS	SUBTEMAS	SESIONES
1. Inicio al dibujos en 3D para el diseño escenográfico	1.1. El entorno del software a utilizar. 1.2. Área de trabajo. 1.3. Herramientas de dibujos. 1.4. Importación de planos de AutoCAD 1.5. Efectos de presentación.	8
Adobe Photoshop		
2. Espacio de trabajo.	2.1. Conceptos básicos del espacio de trabajo. 2.2. Paneles y menús.	4

	2.3. Herramientas. 2.4. Visualización de imágenes. 2.5. Deshacer y panel historia		
3. Apertura e importación de imágenes.	3.1. Información fundamental sobre imágenes. 3.2. Tamaño y resolución de imágenes. 3.3. Adquisición de imágenes de cámaras y escáneres 3.4. Creación, apertura e importación de imágenes.	2	
4. Fundamentos da color.	4.1. Modos de color 4.2. Ajustes tonales y de color. 4.3. Preparación de imágenes para la imprenta	2	
5. Retoque y transformación.	5.1. Ajustes de recorte, rotación y lienzo. 5.2. Transformación de objetos, deformación, escala....	2	
6. Selección y máscaras.	6.1. Realización de selecciones. 6.2. Ajustes de selección de píxeles 6.3. Guardado de selecciones y utilización de máscaras.	4	
7. Capas	7.1. Conceptos básicos de las capas 7.2. Selección, agrupación y enlace de capas	2	
8. Pintura.	8.1. Herramientas de pintura 8.2. Creación y modificación de pinceles	2	
9. Dibujo.	9.1. Dibujo de formas, con las herramientas de pluma, pincel....	4	
10. Filtros.	10.1. Aplicación de filtros específicos 10.2. Adición de efectos de iluminación	2	
11. Texto.	11.1. Edición de texto y fuentes. 11.2. Aplicación de formato, escalado e rotado	2	
12. Guardado y exportación de imágenes.	12.1. Guardado de imágenes en diferentes formatos 12.2. Automatización de tareas.	2	
13. Automatización de tareas	14. Automatización con acciones	2	
Adobe Illustrator			
15. Entorno de trabajo.	15.1. La ventana de documento 15.2. Las paletas de herramientas. 15.3. Configuración de las páginas de ajustes de documento 15.4. Navegación y desplazamiento en el documento	4	
16. El dibujo	16.1. Herramientas de selección 16.2. Aplicación de color a la figura 16.3. Dibujo de figuras geométricas 16.4. Las herramientas de pincel e lápiz 16.5. Herramientas de deformación y degradados	4	
17. Dibujo en perspectiva.	17.1. Dibujo 2D-3D 17.2. Seleccionar caras y objetos	4	
18. Modificación de figuras.	18.1. Creador de formas 18.2. Desplazamiento de objetos 18.3. Rotación, simetrías, cambio de escala e inclinación 18.4. Modificación de atributos de contorno e relleno 18.5. Creación de mallas de degradado 18.6. Agrupar e unir objetos 18.7. Operaciones de recorte 18.8. Duplicación y clonación de objetos.	6	
19. Trabajo con texto.	19.1. Creación de cajas de texto 19.2. El editor de texto, edición de fuentes y párrafos 19.3. Buscar, reemplazar y corregir 19.4. Fluir texto dentro de forma geométrica 19.5. Unir texto y trazado	4	
TOTAL SESIONES		60	
5. PLANIFICACIÓN DOCENTE			
Actividades / Número de horas	Presenciales (horas)	No presenciales (horas)	Total
Actividades introductorias	2		2
Exposición magistral	20		20
Exposición práctico-teórica	2	6	8
Práctica individual	20	60	80
Práctica colectiva			
Taller			

Seminarios			
Actividades complementarias	4	4	8
Otros			
Tutorías individuales	6	6	12
Tutorías de grupo			
Actividades de evaluación. Pruebas			
Actividades de evaluación. Presentación / muestras	2	10	12
Actividades de evaluación. Revisión	4	4	8
TOTAL	60	90	150
PORCENTAJE	%		

6. PLANIFICACIÓN DOCENTE Y METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Actividades	Descripción
Actividades introductorias	Presentación general de la materia: objetivos, metodología, criterios de evaluación, etc.
Exposición práctico-teórica	Los contenidos de la materia se desarrollarán de forma práctico-teórica. Las clases teóricas tendrán como objetivo dar a conocer el software y sus conceptos, procedimientos y recursos necesarios como punto de partida para el posterior trabajo personal.
Talleres	Actividades enfocadas a la adquisición de conocimientos y habilidades manipulativas e instrumentales sobre las diferentes técnicas gráficas, con asistencia específica por parte de la profesora a las actividades individuales y o en grupo que desarrollan los estudiantes.
Trabajo de aula	Las prácticas con el ordenador tendrán como objetivo el desarrollo de habilidades perceptivas, cognitivas, y de destreza propias del lenguaje digital y uso de software específico para la creación digital.
Trabajo autónomo	El alumnado debe analizar y resolver parte de los ejercicios sin ser guiados por la profesora.
Presentaciones/exposiciones	Exposición por parte del alumnado ante el docente o compañeros de clase de los resultados de los ejercicios, proyectos...

7. ATENCIÓN PERSONALIZADA

Tutorías individuales	Sesiones donde la profesora y el estudiante revisan y aclaran sus dudas concretas sobre los contenidos relacionados con el desarrollo de la materia o de los trabajos.
Tutorías de grupo	Entrevista que el grupo mantiene con la profesora para el asesoramiento y desarrollo de actividades de la materia y de los procesos de aprendizaje.

8. HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

8.1 Evaluación ordinaria

Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Carpeta de trabajos /Memoria de aula	T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5	50%
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo.	T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5	40%
Asistencia e participación en clase	T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5	10%

8.2. Evaluación extraordinaria

Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
-------------------------	------------------------	-------------

Carpeta de trabajos /Memoria de aula. El alumno que opte por la evaluación extraordinaria, deberá ponerse en contacto con el profesor, con mínimo, un mes de antelación a la fecha de entrega, para ser informado de los contenidos de la misma y de su correcto desarrollo.	T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5	40%
Examen	T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5	60%
8.3 Evaluación específica para alumnado sin evaluación continua / ordinaria / extraordinaria		
Herramienta / actividades	Competencias avaliadas	Ponderación
Carpeta de trabajos /Memoria de aula. El alumno que opte por la evaluación extraordinaria, deberá ponerse en contacto con el profesor, con mínimo, un mes de antelación a la fecha de entrega, para ser informado de los contenidos de la misma y de su correcto desarrollo.	T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5	40%
Examen	T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5	60%
9. BIBLIOGRAFÍA, MATERIALES Y OTROS RECURSOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Davis, Jack e Willmore, Ben. Tratamiento digital de la fotografía con Photoshop. ANAYA. - Enel, Françoise. <i>El cartel, lenguaje, funciones, retórica</i>. Fernando Torres Editor, Valencia, España, 1977. - Barnicoat, John; <i>Los carteles, su historia y lenguaje</i>. Ediciones Gustavo Gili, Barcelona, España, 1997 - Zapaterra, Yolanda; <i>Ilustración. Proyectos de ilustración desde el planteamiento hasta el resultado</i>. Editorial Mac Graw Hill, D.F., México, 1999. - VV.AA.; <i>SKETCHUP PRO. MANUAL BÁSICO</i>. Autor- Editor, España 2020 - Delgado, José María, Paz González, Francisco; <i>ILLUSTRATOR CS6 (MANUAL IMPRESCINDIBLE)</i>. Ed. Anaya Multimedia. España 2012 - VV.AA.; <i>Manual de Illustrator CS6</i>. Ed. S.A. Marcombo, España 2013 - VV.AA.; <i>Aprender Photoshop con 100 ejercicios prácticos</i>. Ed. S.A. Marcombo, España 2013 		
Referencias complementarias		
10. OBSERVACIONES / RECOMENDACIONES		
OBSERVACIONES E RECOMENDACIONES		
<ul style="list-style-type: none"> - Los trabajos o proyectos entregados fuera de plazo no puntuarán sobre 10. <p style="text-align: center;">MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS</p> <p style="text-align: center;">Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la COVID- 19, la ESAD de Galicia establece una planificación extraordinaria que se ACTIVARÁ EN EL MOMENTO EN QUE LA ADMINISTRACIÓN</p>		

EDUCATIVA LO DETERMINE, atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o no totalmente presencial. Estas medidas planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una manera ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la presente programación docente. En el supuesto de que se produzca una emergencia, la presente programación no sufrirá más modificaciones que la derivada de la necesidad de articular una evaluación no presencial, para lo que se establecerán las adaptaciones necesarias en las actividades y herramientas de evaluación, en relación con las competencias que se indican y con la ponderación que se señala.

Para el caso de evaluación no presencial de toda la disciplina, las herramientas y actividades de evaluación serían las que siguen:

- **ACTIVIDAD 1.** Bloque 1, ejercicios propuestos por el docente realizados en Sketchup.
Competencias: T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5 Ponderación: 10%
- **ACTIVIDAD 2.** Bloque 2, ejercicios propuestos por el docente realizados en Photoshop.
Competencias: T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5 Ponderación: 10%
- **ACTIVIDAD 3.** Bloque 3, ejercicios propuestos por el docente realizados en Illustrator.
Competencias: T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5 Ponderación: 10%
- **ACTIVIDAD 4.** Realización en 3D de una propuesta escenográfica con las técnicas aprendidas.
Competencias: T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5 Ponderación: 25%
- **ACTIVIDAD 5.** Realización de un cartel y programa de mano en el que se utilicen las técnicas gráficas aprendidas (Adobe Photoshop e Illustrator).
Competencias: T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5, Ponderación: 20%
- **ACTIVIDAD 6.** Realización de un boceto escenográfico en el que se apliquen las técnicas gráficas aprendidas.
Competencias: T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5, Ponderación: 25%

En el caso de que el tránsito se produzca iniciado ya el curso escolar, el profesorado combinará la evaluación del trabajo presencial del alumnado con la evaluación del trabajo no presencial, determinando las herramientas (presenciales y no presenciales) a utilizar y la ponderación de las mismas.

LAS PRESENTES MEDIDAS PODRÁN SER OBJETO DE MODIFICACIONES EN FUNCIÓN DE LAS DIRECTRICES O INSTRUCCIONES QUE PUEDAN HACER PÚBLICAS LA ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA, QUE SE COMUNICARÁN EN TIEMPO Y FORMA AL ALUMNADO POR LOS CANALES HABITUALES (PÁGINAS WEB Y CORREO ELECTRÓNICO).