

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DA DISCIPLINA			
CÓDIGO			
MATERIA	Deseño 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	Obrigatoria		
DEPARTAMENTO	Escenografía		
CENTRO	Escola Superior de Arte Dramática de Galicia		
COORDINADOR/A			
DOCENTE	Nome e apelidos: María Jesús Ramos Calvelo Horario titorías: Ver Web ESAD Despacho: S2 Contacto: chusrc@edu.xunta.gal		
DESCRICIÓN	Coñecemento das ferramentas necesarias para a elaboración de plantas e alzados de proxectos en 2D. . Aproximación ao deseño en 3D. Manexo de programas de edición gráfica para a realización de bosquejos e propostas escenográficas. Valoración e selección dos procesos instrumentais idóneos para cada proxecto. Capacidade de recoñecer e escoller a propia técnica de representación.		
COÑECEMENTOS PREVIOS	Os adquiridos na disciplina "Deseño asistido por ordenador I".		
LINGUA EN QUE SE IMPARTE	Galego	Castelán	Inglés
2. COMPETENCIAS			
COMPETENCIAS TRANSVERSAIS DA TITULACIÓN			
T1	Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.		
T6	Realizar autocrítica cara o propio desempeño profesional e interpersonal.		
T8	Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.		
T13	Buscar a excelencia e a calidade na súa actividade profesional.		
T15	Traballar de forma autónoma e valorar a importancia da iniciativa e o espírito emprendedor no exercicio profesional.		
T17	Contribuír coa súa actividade profesional á sensibilización social verbo da importancia do patrimonio cultural, da súa incidencia nos diferentes ámbitos e na súa capacidade de xerar valores significativos.		
COMPETENCIAS XERAIS DA TITULACIÓN			
X3	Potenciar a conciencia crítica, aplicando unha visión crítica construtiva ao traballo propio e ao dos demais, e desenvolvendo unha ética profesional que estableza unha relación adecuada entre os medios que utiliza e os fins que persegue.		
X4	Comunicar, mostrando a capacidade suficiente de negociación e organización do traballo en grupo, a integración en contextos culturais diversos e o uso das novas tecnoloxías.		
X5	Fomentar a expresión e a creación persoal, integrando os coñecementos teóricos, técnicos e prácticos adquiridos; mostrando sinceridade, responsabilidade e xenerosidade no proceso creativo; asumindo o risco, tolerando o fracaso e valorando de maneira equilibrada o éxito social.		
X6	Desenvolver unha metodoloxía de traballo, estudo e investigación encamiñada á autoformación na propia disciplina, procurando ámbitos axeitados para a formación continuada e para adaptarse a diversas situacións, especialmente ás derivadas da evolución da súa profesión.		
X8	Vincular a propia actividade teatral e escénica a outras disciplinas do pensamento científico e humanístico, ás artes en xeral e ao resto de disciplinas teatrais en particular, enriquecendo o exercicio da súa profesión cunha dimensión multidisciplinar.		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DA ESPECIALIDADE			
EE1	Concibir as ideas e propostas que fundamentan a creación do deseño, explorando a dinámica do espazo, do corpo e da luz, valorando as súas propiedades representativas e a súa calidade estética.		
EE2	Proxectar a composición do deseño a través do uso do coñecemento dos procedementos técnicos e de representación.		
EE3	Planificar e facer o seguimento do proceso de realización da creación, aplicando as metodoloxías de traballo pertinentes.		
EE5	Estudar para concibir e fundamentar o proceso creativo persoal, tanto no que se refire ás metodoloxías de traballo como á renovación estética.		

3. OBXECTIVOS PARA DESEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR I		COMPETENCIAS VINCULADAS	
1.	Preparar ao alumnado na utilización dos instrumentos informáticos, como ferramenta na resolución dos problemas xeométrico-construtivos-arquitectónicos inherentes á disciplina de escenografía e na súa transversalidade técnica aplicada á construción e o deseño.	T15, X4, X5, X6, EE2	
2.	Dotar ao alumnado dos coñecementos técnicos informáticos para a axuda da proxección e representación de diferentes proxectos espaciais.	T8, T13, X5, X6, EE1, EE2, EE5, X4	
3.	Elaborar o debuxo nas súas distintas fases ata chegar ao acabado.	T1, T6, T8, T13, EE3, EE5, X4	
4.	Potenciar a posta en común e fomentar o respecto tanto ás persoas como aos materiais empregados.	T6, T8, T17, X3	
4. CONTIDOS PARA DESEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR I			
TEMAS		SESIÓNS	
1. Introdución ao software 3D para a resolución de deseños escenográficos.		15	
2. Ferramentas de traballo que nos permite o software 3D.		10	
3. Manexo de software de edición gráfica para a realización de bosquexos de propostas escenográficas.		20	
4. Ferramentas de traballo que nos permite o software de edición gráfica.		15	
TOTAL SESIÓNS		60	
5. PLANIFICACIÓN DOCENTE			
ACTIVIDADES	HORAS PRESENCIAIS	HORAS NON PRESENCIAIS	TOTAL
Actividades introdutorias	7		7
Sesión maxistral	15		15
Traballo de aula	30		30
Traballo autónomo		50	50
Titorías individuais e/ou de grupo	4		4
Actividades de avaliación. Probas	4		4
Actividades de avaliación. Revisión		15	15
TOTAL		60	125
6. METODOLOXÍAS DE ENSINANZA E APRENDIZAXE			
Actividades	Descrición		
Actividades introdutorias	Actividades encamiñadas a tomar contacto e reunir información sobre o alumnado, así como a presentar a materia.		
Sesión maxistral	Exposición por parte do profesor dos contidos sobre a materia obxecto de estudo, bases teóricas e/ou directrices dun traballo, exercicio ou proxecto a desenvolver polo estudante.		
Resolución de problemas e/ou exercicios.	Actividade na que se formulan problemas e/ou exercicios relacionados coa materia. O alumnado debe desenvolver as solucións adecuadas ou correctas mediante o traballo con todo tipo de variables que permitan considerar diferentes posibilidades de resolución do problema ou do exercicio.		
Traballo de aula	O estudante desenvolve exercicios ou proxectos na aula baixo as directrices e supervisión da profesora. O seu desenvolvemento pode estar vinculado con actividades autónomas do estudante.		
Traballo autónomo	O alumnado debe desenvolver a análise e resolución de parte dos exercicios sen ser guiado pola profesora na aula e fóra dela.		
Prácticas en aula de informática	Actividades de aplicación dos coñecementos a situacións concretas, e de adquisición de habilidades básicas e procedimentais relacionadas coa materia obxecto de estudo, desenvolvidas en aulas de informática.		
Resolución de problemas e/ou exercicios de forma autónoma	Actividade na que se formulan problemas e/ou exercicios relacionados coa materia. O alumno debe desenvolver a análise e resolución dos problemas e/ou exercicios de forma autónoma. Ensino baseado en proxectos de aprendizaxe: Método no que os estudantes levan a cabo a realización dun proxecto nun tempo determinado para resolver un problema ou abordar unha tarefa mediante a planificación, deseño e realización dunha serie de actividades.		
Probas prácticas	Probas para a avaliación que inclúen actividades, problemas ou exercicios prácticos a resolver. Os alumnos deben dar resposta á actividade formulada, aplicando os coñecementos teóricos e prácticos da materia.		
7. ATENCIÓN PERSONALIZADA			
Titorías individuais	Entrevistas que o/a alumno/a mantén co profesorado da materia para asesoramento/desenvolvemento de actividades da materia e do proceso de aprendizaxe.		
Titorías de grupo	Entrevistas que o grupo de alumnado mantén co profesorado da materia para asesoramento/desenvolvemento de actividades da materia e do proceso de aprendizaxe.		
8. FERRAMENTAS DA AVALIACIÓN			

8. 1 Avaliación ordinaria		
Ferramenta / actividade	Competencias avaliadas	Ponderación
Traballo de aula	T6, T17, X3, X4, X8, EE5, T1, T2, T15, X5, X6, EE3	70%
Probas	T1, T2, T3, T8, T13, T15, X3, X5, X6, EE1, EE2, EE3, EE5	30%
Os traballos entregados fóra de prazo terán unha cualificación de 0 puntos.		
8.2. Avaliación extraordinaria		
Ferramenta / actividade	Competencias avaliadas	Ponderación
Traballo de aula suspenso ou non presentado.	T6, T17, X3, X4, X8, EE5, T1, T2, T15, X5, X6, EE3	50%
Exame	T1, T2, T3, T8, T13, T15, X3, X5, X6, EE1, EE2, EE3, EE5	50%
Os alumnos que se axusten a este tipo de avaliación deben entregar os traballos de aula o mesmo día do exame.		
8.3 Avaliación específica para alumnado sen avaliación continua / ordinaria / extraordinaria		
Ferramenta / actividade	Competencias avaliadas	Ponderación
Traballo de aula suspenso ou non presentado.	T6, T17, X3, X4, X8, EE5, T1, T2, T15, X5, X6, EE3	50%
Exame	T1, T2, T3, T8, T13, T15, X3, X5, X6, EE1, EE2, EE3, EE5	50%
Os alumnos que se axusten a este tipo de avaliación deben entregar os traballos de aula o mesmo día do exame.		
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 Willey, 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. 		
10. OBSERVACIÓNS / RECOMENDACIÓNS		
<ul style="list-style-type: none"> - DISCIPLINAS CON CONTIDOS PROGRESIVOS: Para ser avaliado nesta disciplina, hai que ter aprobadas as disciplinas anteriores coa mesma denominación. - Os exames e entregas deberán axustarse aos prazos e horas indicados pola profesora da materia ou Xefatura de Estudos, o seu non cumprimento implicará a non superación destes. - O presente programa docente poderá ser modificado en función das necesidades da materia. - Os traballos e proxectos entregados fora de prazo implican a resta de 1 punto na nota final. - Manteranse medidas de prevención da Covid-19 en todos os espazos de traballo , como a hixiene das mans e a ventilación regular dos espazos pechados. Así mesmo activaranse os protocolos que especifique a Administración educativa no caso de ser necesario. 		