

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DA DISCIPLINA	
CÓDIGO	
MATERIA	Técnicas de representación
DISCIPLINA	Deseño asistido por ordenador II
TITULACIÓN	Arte dramática
ESPECIALIDADE	Escenografía
ITINERARIO	
CURSO	2º
CRÉDITOS ECTS	5
CARACTER	Obrigatoria
DEPARTAMENTO	Escenografía
CENTRO	ESAD de Galicia
COORDINADOR/A	
DOCENTES	<b>Nome e apelidos:</b> María Jesús Ramos Calvelo <b>Horario titorias:</b> <a href="http://www.esadgalicia.com/glg/profesorado.php?id=2&amp;tit=Titor%EDas">www.esadgalicia.com/glg/profesorado.php?id=2&amp;tit=Titor%EDas</a> <b>Despacho:</b> Aula T1 <b>Contacto:</b> : chusrc@edu.xunta.es
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 <input checked="" type="checkbox"/> Castelán <input checked="" type="checkbox"/> Inglés <input type="checkbox"/>
2. COMPETENCIAS	
COMPETENCIAS TRANSVERSAIS DE GRAO	
T1	Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.
T2	Recoller información significativa, analízala, sintetízala e xestionala adecuadamente.
T6	Realizar autocrítica cara o propio desempeño profesional e interpersoal.
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 valora 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 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.	
<b>X8</b>	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.	
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE ESPECIALIDADE</b>		
<b>EE1</b>	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.	
<b>EE2</b>	Proxectar a composición do deseño a través do uso do coñecemento dos procedementos técnicos e de representación.	
<b>EE3</b>	Planificar e facer o seguimento do proceso de realización da creación, aplicando as metodoloxías de traballo pertinentes.	
<b>EE5</b>	Estudar para concibir e fundamentar o proceso creativo persoal, tanto no que se refire ás metodoloxías de traballo como á renovación estética.	
<b>3. OBXECTIVOS DA DISCIPLINA</b>		
<b>COMPETENCIAS VINCULADAS</b>		
1. Dotar aos alumnos dos coñecementos técnicos informáticos para a axuda da proxección e representación de diferentes proxectos espaciais.	T8, T13, X5, X6, EE1, EE2, EE5, X4, X8	
2. Aprender a observar e comprender a forma antes da execución.	T8, T15, T17, X6	
3. Elaborar o debuxo nas súas distintas fases ata chegar ao acabado.	T1, T2, T6, T8, T13, EE3, EE5, X4	
4. Valorar criticamente a utilización das ferramentas informáticas empregadas segundo a finalidade plástica requirida, sabendo escoller en cada momento os procedementos máis adecuados co fin de atopar unha coherencia entre forma, expresión e contido.	T2, T8, X3, X5	
5. Motivar o interese pola busca de solucións aos diferentes problemas formulados, analizando criticamente os resultados tanto propios como alleos, tratando de xerar respecto tanto pola propia obra como pola dos demais.	X3, EE3	
<b>4. CONTIDOS</b>		
<b>TEMAS</b>	<b>SUBTEMAS</b>	<b>SESIÓNS</b>
1. Inicio ao debuxos en 3D para o deseño escenográfico.	1.1. O entorno do software a utilizar. 1.2. Área de traballo. 1.3. Ferramentas de debuxos. 1.4. Importación planos de <i>AutoCAD</i> 1.5. Efectos de presentación.	10
2. Introducción ao manexo do Photoshop	2.1. O entorno do <i>Photoshop</i> . 2.2. Espazo de traballo. 2.3. Ferramentas de debuxo e edición. 2.4. Paneis e menús	10
3. Apertura e importación de imaxes.	3.1. Información fundamental sobre imaxes. 3.2. Tamaño e resolución de imaxes 3.3. Adquisición de imaxes de cámaras e escáneos 3.4. Creación, apertura e importación de imaxes.	5
4. Fundamentos da cor.	4.1. Modos da cor. 4.2. Conversión entre modos da cor. 4.3. Selección de cores. 4.4. Axustes tonais e da cor	5

5. Selección e máscaras.	5.1. Realización de seleccións 5.2. Gardado de seleccións e utilización de máscaras	8
6. Capas	6.1. Selección, agrupación e enlace de capas 6.2. Xestión de capas 6.3. Estilos e efectos de capa 6.4. Creación de máscaras en capas	6
7. Filtros.	7.1. Aplicación de filtros específicos	4
8. Textos	8.1. Creación de texto e edición de textos 8.2. Fontes 8.3. Escalado e rotación de texto 8.4. Creación de efectos de texto	6
9. Gardado e exportación de imaxes	9.1. Gardado de imaxes 9.2. Gardado de arquivos PDF 9.3. Gardado e exportación de arquivos en outros formatos	6
<b>TOTAL SESIÓNS</b>		<b>60</b>

**5. PLANIFICACIÓN DOCENTE**

Actividade / Número de horas	Presencial (horas)	Non presencial (horas)	Total
Actividades introdutorias	2		2
Exposición práctico-teórica	12		12
Obradoiro	15		15
Traballos de aula	25		25
Resolución de exercicios de forma autónoma		68	68
Titorías individuais		15	15
Titorías de grupo		5	5
Actividades de avaliación. Probas	4		4
Actividades de avaliación. Presentacións / mostras	2		2
Actividades de avaliación. Revisión		2	2
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>90</b>	<b>150</b>
<b>PORCENTAXE</b>	<b>40%</b>	<b>60%</b>	<b>100%</b>

**6. PLANIFICACIÓN DOCENTE E METODOLOXÍAS DE ENSEÑANZA E APRENDIZAXE**

Actividades	Descrición
Actividades introdutorias	Actividades encamiñadas a tomar contacto e reunir información sobre o alumnado, así como a presentar a materia.
Exposición práctico-teórica	Exposición por parte da profesora dos contidos, bases teóricas e/ou directrices dos traballos, exercicios ou proxectos a desenvolver polo estudante.
Obradoiros	Actividades enfocadas á adquisición de coñecementos e habilidades manipulativas e instrumentais sobre as diferentes técnicas gráficas, con asistencia específica por parte da profesora ás actividades individuais e/ou en grupo que desenvolven os estudantes.
Traballos de aula	O estudante desenvolve exercicios ou proxectos na aula baixo as directrices e supervisión da profesora.
Resolución de exercicios de forma autónoma	O alumnado debe desenvolver a análise e resolución dos exercicios sen ser guiado pola profesora.
Presentacións/exposicións	Exposición por parte do alumnado ante a docente e/ou compañeiros de clase dos resultados dos exercicios, proxectos...

**7. ATENCIÓN PERSONALIZADA**

Titorías individuais	Entrevista que o/a alumno/a mantén coa profesora para asesoramento e/ou desenvolvemento de actividades da materia e do proceso de aprendizaxe.	
Titorías de grupo	Entrevista que o grupo mantén coa profesora para asesoramento e/ou desenvolvemento de actividades da materia e do proceso de aprendizaxe.	
<b>8. FERRAMENTAS DA AVALIACIÓN</b>		
<b>8.1 Avaliación ordinaria</b>		
<b>Ferramenta / actividade</b>	<b>Competencias avaliadas</b>	<b>Ponderación</b>
Traballos de aula	T6, T17, X3, X4, X8, EE5	40%
Resolución de exercicios de forma autónoma	T1, T2, T15, X5, X6, EE3	30%
Exame	T8, T13, EE1, EE2	30%
<b>8.2. Avaliación extraordinaria</b>		
<b>Ferramenta / actividade</b>	<b>Competencias avaliadas</b>	<b>Ponderación</b>
Carpeta cos traballos propostos ao longo do curso. O alumno que opte pola avaliación extraordinaria, deberá poñerse en contacto co profesor, con mínimo, un mes de antelación a data de entrega, para ser informado dos contidos dos mesmos e do seu correcto desenvolvemento.	T6, T17, X3, X4, X8, EE5, T1, T2, T15, X5, X6, EE3	40%
Exame	T8, T13, EE1, EE2	60%
<b>8.3 Avaliación específica para alumnado sen avaliación continua / ordinaria / extraordinaria</b>		
<b>Ferramenta / actividade</b>	<b>Competencias avaliadas</b>	<b>Ponderación</b>
Carpeta cos traballos propostos ao longo do curso. O alumno que opte pola avaliación extraordinaria, deberá poñerse en contacto co profesor, con mínimo, un mes de antelación a data de entrega, para ser informado dos contidos dos mesmos e do seu correcto desenvolvemento.	T6, T17, X3, X4, X8, EE5, T1, T2, T15, X5, X6, EE3	40%
Exame	T8, T13, EE1, EE2	60%
<b>9. BIBLIOGRAFÍA, MATERIAIS E OUTROS RECURSOS</b>		
<p>Manual Autocad 2011 ANAYA</p> <p>Davis, Jack e Willmore, Ben. Tratamiento digital de la fotografía con Photoshop. ANAYA.</p> <p>WONG, Wucius. <i>Principios del diseño en color. Diseñar con colores electrónicos</i>. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España, 1999.</p> <p>ENEL, Françoise. <i>El cartel, lenguaje, funciones, retórica</i>. Fernando Torres Editor, Valencia, España, 1977.</p> <p>FONTCUBERTA, Joan; COSTA, Joan. <i>Foto-Diseño</i>. Ceac, Barcelona, España, 1990.</p> <p>BARNICOAT, John; <i>Los carteles, su historia y lenguaje</i>. Ediciones Gustavo Gili, Barcelona, España, 1997</p> <p>ZAPATERRA, Yolanda; <i>Ilustración. Proyectos de ilustración desde el planteamiento hasta el resultado</i>. Editorial Mac Graw Hill, D.F., México, 1999.</p>		

#### 10. OBSERVACIÓNS

- O presente programa docente poderá ser modificado en función das necesidades da materia.
- Os traballos ou proxectos entregados fora de prazo puntuarán sobre 8 nunca sobre 10.