

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA DISCIPLINA	
CÓDIGO	
MATERIA	Optativa
ASIGNATURA	Diseño de Espectáculos Multidisciplinares
TITULACIÓN	Grao en Arte dramático
ESPECIALIDADE	Escenografía
ITINERARIO	
CURSO	4º
CRÉDITOS ECTS	3
CARÁCTER	
DEPARTAMENTO	Escenografía
CENTRO	ESAD de Galicia
COORDINADORA	Alejandra Montemayor Suárez
DOCENTES	<p><b>Nome e apelidos:</b> Alejandra Montemayor Suárez</p> <p><b>Horario titorias:</b> <a href="http://www.esadgalicia.com/spa/profesorado.php?id=2&amp;tit=Titor%EDas">www.esadgalicia.com/spa/profesorado.php?id=2&amp;tit=Titor%EDas</a></p> <p><b>Despacho:</b></p> <p><b>Contacto:</b> <a href="mailto:diasdeluz@gmail.com">diasdeluz@gmail.com</a> / <a href="mailto:alejandra.montemayor@edu.xunta.es">alejandra.montemayor@edu.xunta.es</a></p> <p><b>Nome e apelidos:</b></p> <p><b>Horario de titorias:</b></p> <p><b>Despacho:</b></p> <p><b>Contacto:</b></p>
DESCRITOR	Introdución ás características técnicas de luminarias robotizadas, aos simuladores de iluminación, ao videomapping e a compoñentes electrónicos sinxelos como ferramentas para o desenvolvemento de espectáculos multidisciplinares.
COÑECEMENTOS PREVIOS	Os desenvolvidos nos cursos anteriores das materias de Iluminación.
LINGUA NA QUE SE IMPARTE	Gallego <input checked="" type="checkbox"/> Castellano <input type="checkbox"/> Inglés <input type="checkbox"/>
2. COMPETENCIAS	
COMPETENCIAS TRANSVERSAIS DE GRAO	
T2	Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionarla adecuadamente.
T3	Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.
T13	Buscar a excelencia e a calidade na súa actividade profesional.

COMPETENCIAS XERAIS DA TITULACIÓN		
X6	Desenvolver unha metodoloxía de traballo, estudo e investigación encaminada á autoformación na propia disciplina, procurando ámbitos axeitados para a formación continua e para adaptarse ás diversas situacións, en especial ás derivadas da evolución da súa profesión.	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DA ESPECIALIDADE		
EE1	Concebir 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.	
3. OBXECTIVOS DA DISCIPLINA		COMPETENCIAS VINCULADAS
1.	Afondar nos coñecementos do protocolo DMX-512.	T13, X6, EE2
2.	Profundizar nas características técnicas das luminarias robotizadas.	T2, T3, T13, X6, EE2
3.	Manexar o controlador DMX Daslight DVC4.	T2, T3, T13, X6, EE1, EE2
4.	Iniciarse no programa de simulación de iluminación WYSIWYG	T2, T3, T13, EE2
5.	Iniciarse no software Resolume Arena.	T2, T3, T13, X6, EE2
6.	Realizar proxectos con circuitos electrónicos e compoñentes eléctricos sinxelos empregando código Arduino.	T2, T3, T13, X6, EE2
4. CONTIDOS		
TEMAS	SUBTEMAS	HORAS
1. o protocolo DMX-512	1.1. Introducción ao protocolo DMX-512. 1.1.1. Aparición e desenvolvemento. 1.1.2. Características técnicas e usos.	1,5
2. Simuladores de iluminación	2.1. Principais softwares para o deseño de iluminación. 2.1.1. Usos nos diferentes ámbitos da iluminación (arquitectónica, espectacular, etc) 2.2.2. Características principais comúns.	1,5
3. Daslight DVC4	3.1. O software Daslight DVC4 3.1.1. O hardware preciso. 3.1.2. O modo configuración. 3.1.3. O modo editor. 3.1.4. O modo en directo. 3.1.5. Activación. 3.2. Outras características. 3.2.1. Modo Stand Alone. 3.2.2. Deseñador Easy Remote.	9
4. WYSIWYG	4.1. Introducción ao programa WYSIWYG 4.1.1. Interfaz. 4.1.2. Modo CAD. 4.1.3. Modo Data. 4.1.4. Modo Design. 4.1.5. Modo Press 4.1.6. Modo Live	6
5. Resolume	5.1. Breve introducción ao software Resolume Arena 5. 5.1.1. Interfaz 5.1.2. Capas, clips, efectos, liña de tempo, efectos 5.1.3. Animación de parámetros. 5.1.4. Saída	6
6. Arduino	6.1. Introducción a Arduino. 6.1.1. Protoboard Arduino Uno.	12

	6.1.2. Diagramas de circuitos. 6.1.3. Ley de Ohm e cálculo de resistencias 6.1.4. Construción de circuitos. 6.1.5. Iniciación ao código arduino. 6.1.6. Compoñentes electrónicos. 6.1.7. Aplicacións prácticas.	
<b>TOTAL HORAS</b>		<b>36</b>
<b>5. PLANIFICACIÓN DOCENTE</b>		
<b>Actividade / Número de horas</b>	<b>Presencial (horas)</b>	<b>Non presencial (horas)</b>
<b>Total</b>		
Exposición maxistral	3	
Exposición práctico-teórica	25	
Resolución de exercicios de forma autónoma	7	18
Tutorías individuais	6	
Actividades de avaliación. Probas	1	
TOTAL	42	18
<b>6. PLANIFICACIÓN DOCENTE E METODOLOXÍAS DE ENSINO E APRENDIZAXE</b>		
<b>Actividades</b>	<b>Descrición</b>	
Exposicións maxistras.	Exposicións por parte da docente dos coñecementos teóricos precisos para o desenvolvemento das prácticas.	
Exposicións teórico-prácticas.	Realizarase unha práctica ao mesmo tempo ca docente indica as directrices teóricas.	
Resolución de exercicios de xeito autónomo.	Desenvolveranse baixo a supervisión da docente, aplicando os contidos aprendidos, de cara á execución do exercicio final.	
Tutorías individuais	Asesoramento sobre o exercicio final.	
Actividades de avaliación	Avaliación final da instalación realizada.	
<b>7. FERRAMENTAS DE AVALIACIÓN</b>		
<b>7.1 Avaliación ordinaria</b>		
<b>Ferramenta / actividade</b>	<b>Competencias avaliadas</b>	<b>Ponderación</b>
Realización dunha instalación na que se apliquen durante o proceso e/ ou a execución dalgunhas das novas tecnoloxías contidas nesta guía docente.	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2	80%
Asistencia a clase, puntualidade, participación...	T13	20%
Nota: O 10% de faltas de asistencia a clase suporá a perda de avaliación continua.		
<b>7.2. Avaliación extraordinaria</b>		
<b>Ferramenta / actividade</b>	<b>Competencias avaliadas</b>	<b>Ponderación</b>
Proba práctica empregando o software Daslight DVC4	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2	70,00%
Proba tipo test sobre os coñecementos teóricos impartidos nesta materia.	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2, T13	30,00%
Nota 1: O/a alumno/a que se atope nesta situación deberá poñerse en contacto coa profesora.		
Nota 2: Para aprobaren a materia todas as partes deberán ser aprobadas.		
Nota 3: O porcentaje desta avaliación recae na súa maioría no manexo do software Daslight DVC4 ao empregarse nos programas WYSIWYG e máis Resolume Arena unha licenza de proba.		
<b>8.3 Avaliación específica para alumnado sen avaliación continua / ordinaria / extraordinaria</b>		
<b>Ferramenta / actividade</b>	<b>Competencias avaliadas</b>	<b>Ponderación</b>
Proba práctica empregando o software Daslight DVC4	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2	70,00%
Proba tipo test sobre os coñecementos teóricos impartidos nesta materia.	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2, T13	30,00%
Nota 1: O/a alumno/a que se atope nesta situación deberá poñerse en contacto coa profesora.		
Nota 2: Para aprobaren a materia todas as partes deberán ser aprobadas.		
Nota 3: O porcentaje desta avaliación recae na súa maioría no manexo do software Daslight DVC4 ao empregarse nos programas WYSIWYG e máis Resolume Arena unha licenza de proba.		
<b>9. BIBLIOGRAFÍA, MATERIAIS E OUTROS RECURSOS</b>		
RINALDI, Mauricio (2014): <i>DMX512 para Control de Iluminación Escénica</i> . Ediciones Ars Lux. Buenos Aires.		
SANDSTRÖM, ULF (1997): <i>Stage Lighting Controls</i> . Ed. Focal Press. Reino Unido.		
www.archive.com		
www.arduino.cc		

www.castsoft.com

[www.nicolaudie.com](http://www.nicolaudie.com)

www.publicdomainreview.org

[www.resolume.com](http://www.resolume.com)

[www.speaker.com](http://www.speaker.com)

[www.theredlist.com](http://www.theredlist.com)

vj.spain.com

#### **10. OBSERVACIÓNS / RECOMENDACIÓNS**

- Esta guía docente pode estar sometida a variacións segundo as necesidades do Departamento de Escenografía.

