

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DA DISCIPLINA	
CÓDIGO	
MATERIA	Optativa
ASIGNATURA	Deseño de Espectáculos Multidisciplinares
TITULACIÓN	Título Superior en Arte dramático
ESPECIALIDADE	Escenografía
ITINERARIO	
CURSO	4º
CRÉDITOS ECTS	3
CARÁCTER	
DEPARTAMENTO	Escenografía
CENTRO	ESAD de Galicia
COORDINADORA	Alejandra Montemayor Suárez
DOCENTE	Nome e apelidos: Alejandra Montemayor Suárez Contacto: diasdeluz@gmail.com / alejandra.montemayor@edu.xunta.es
DESCRIPCIÓN	Introdución á grabación multipista de son, videomapping, simuladores de iluminación e compoñentes electrónicos sinxelos como ferramentas para o desenvolvemento de espectáculos multidisciplinares.
COÑECEMENTOS PREVIOS	Conceptos en torno á luz e o espazo escénico desenvolvidos en cursos anteriores.
LINGUA NA QUE SE IMPARTE	Gallego X Castellano X Inglés X
2. COMPETENCIAS	
COMPETENCIAS TRANSVERSAIS DE GRAO	
T2	Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala 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 una metodoloxía de traballo, estudo e investigación encaminada á autoformación na propia disciplina, buscando ámbitos axeitados para a formación continua e para adaptarse a 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.	Iniciarse no software Audacity.	T2, T3, T13, X6, EE1, EE2
2.	Práctica co software Resolume Arena.	T2, T3, T13, X6, EE2
3.	Realizar proxectos con circuitos e compoñentes electrónicos sinxelos empregando código Arduino.	T2, T3, T13, X6, EE2.
4.	Iniciarse no programa de simulación de iluminación WYSIWYG	T2, T3, T13, EE2
4. CONTIDOS		
TEMAS	SUBTEMAS	HORAS
1. New Media Art	1.1. Introducción teórica sobre a arte dos novos medios. 1.1.1. Antecedentes. 1.1.2. Videoarte. 1.1.3. Cine expandido. 1.1.4. Arte interactiva. 1.1.5. Arte performativa. 1.1.6. Light Art. 1.1.7. Arte cinética. 1.1.8. Arte xerativa. 1.1.9. Arte robótica.	3
2. Xeración e edición de son.	2.1. Introducción ao software Audacity. 2.1.1. Introducción e exploración da interfaz. 2.1.2. Importación de arquivos. 2.1.3. Reprodución de arquivos. 2.1.4. Pistas de audio e etiquetas. 2.1.5. Ferramentas. 2.1.6. Gravación. 2.1.7. Filtros e efectos. 2.1.8. Exportación de arquivos. 2.2. Gravación con tarxeta de son. 2.3. Xeración de sons: introdución aos sintetizadores.	9
3. Videomapping	5.1. Breve introdución ao software Resolume Arena. 5.1.1. Interfaz. 5.1.2. Capas, clips, efectos, liña de tempo. 5.1.3. Animación de parámetros. 5.1.4. Saída.	12
4. Introducción á electrónica en proxectos multidisciplinares.	6.1. Introducción a Arduino. 6.1.1. Protoboard Arduino Uno. 6.1.2. Diagramas de circuitos.	15

	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.		
5. Simulación da luz	4.1. Introducción ao software 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	
TOTAL HORAS		45	
5. PLANIFICACIÓN DOCENTE			
Actividade / Número de horas	Presencial (horas)	No presencial (horas)	Total
Exposición magistral	3		3
Exposición práctico-teórica	25		25
Resolución de exercicios de forma autónoma	10	15	25
Titorías individuais.	6		6
Actividades de avaliación. Probas	1	30	31
TOTAL	45	45	90
6. PLANIFICACIÓN DOCENTE E METODOLOXÍAS DE ENSINANZA E APRENDIZAXE			
Actividades	Descrición		
Exposicións maxistras.	Exposicións por parte da docente sobre a contextualización do tema a tratar e 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 forma autónoma.	Desenvolveranse coa supervisión da docente, aplicando os contidos aprendidos, de cara á execución do exercicio final		
Titorías individuais	Asesoramento sobre o exercicio final e aspectos que presenten maior dificultade.		
Actividades de avaliación	Execución e avaliación final dunha instalación artística empregando coñecementos acadados na materia.		
7. FERRAMENTAS DE AVALIACIÓN			
7.1 Avaliación ordinaria			
Ferramenta / actividade	Competencias evaluadas	Ponderación	
Realización dunha instalación na que se apliquen durante o proceso e/o a execución algunhas das novas tecnoloxías contidas nesta programación 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 da avaliación continua.			
7.2. Avaliación extraordinaria			
Ferramenta / actividade	Competencias evaluadas	Ponderación	

Proba práctica empregando o software Audacity.	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2	25%
Exercicio práctico empregando a protoboard Arduino Uno.	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2	25%
Traballo escrito sobre un dos apartados do Tema 1 desta programación docente.	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2, T13	30%
Análise dun vídeo relacionado co Tema 1 desta programación docente.	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2, T13	20%

Nota 1: O/A alumno/a que se atope nesta situación deberá poñerse en contacto coa profesora.

Nota 2: Para aprobar a materia todas as partes deberán ser aprobadas.

Nota 3: A porcentaxe desta avaliación recae na súa meirande parte no manexo de Audacity e Arduino ao empregarse nos programas Resolume Arena e WYSIWYG licenzas de proba.

7.3 Avaliación específica para alumnado sen avaliación continua / ordinaria / extraordinaria

Ferramenta / actividade	Competencias avaliadas	Ponderación
Prueba práctica utilizando el software Audacity.	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2	25%
Prueba práctica utilizando el protoboard Arduino 1.	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2, T13	25%
Traballo escrito sobre un dos apartados do Tema 1 desta programación docente.	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2, T13	30%
Análisis de un vídeo relacionado con el Tema 1 de esta programación docente.	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2, T13	20%

Nota 1: O/A alumno/a que se atope nesta situación deberá poñerse en contacto coa profesora.

Nota 2: Para aprobar a materia todas as partes deberán ser aprobadas.

Nota 3: A porcentaxe desta avaliación recae na súa meirande parte no manexo de Audacity e Arduino ao empregarse nos programas Resolume Arena e WYSIWYG licenzas de proba.

8. BIBLIOGRAFÍA, MATERIAIS E OUTROS RECURSOS

www.archive.com

www.audacity.es

www.arduino.cc

www.castsoft.com

www.freesound.org

www.nicolaudie.com

www.publicdomainreview.org

www.resolume.com

www.spreaker.com

www.theredlist.com

vj.spain.com

10. OBSERVACIÓNS / RECOMENDACIÓNS

