

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA DISCIPLINA	
CÓDIGO	
MATERIA	Optativa
ASIGNATURA	Diseño de Espectáculos Multidisciplinares
TITULACIÓN	Título Superior en Arte Dramático
ESPECIALIDAD	Escenografía
ITINERARIO	
CURSO	4º
CRÉDITOS ECTS	3
CARÁCTER	
DEPARTAMENTO	Escenografía
CENTRO	ESAD de Galicia
COORDINADORA	Alejandra Montemayor Suárez
DOCENTE	Nombre y apellidos: Alejandra Montemayor Suárez Horario: http://www.esadgalicia.com/spa/profesorado.php?id=2&tit=Titor%EDas Contacto: diasdeluz@gmail.com / alejandra.montemayor@edu.xunta.gal
DESCRIPCIÓN	Introducción a diversas herramientas de generación de sonidos, iluminación, videomapping y electrónica que posibiliten el desarrollo de espectáculos multidisciplinares.
CONOCIMIENTOS PREVIOS	
LENGUA EN LA QUE SE IMPARTE	Gallego X Castellano X Inglés X
2. COMPETENCIAS	
COMPETENCIAS TRANSVERSALES DE LA DISCIPLINA	
T2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
T3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
T13	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

COMPETENCIAS GENERALES DE LA TITULACIÓN		
X6	Desarrollar una metodología de trabajo, estudio e investigación encaminada a la autoformación en la propia disciplina, buscando ámbitos adecuados para la formación continua y para adaptarse a diversas situaciones, en especial a las derivadas de la evolución de su profesión.	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ESPECIALIDAD		
EE1	Concebir las ideas y las 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 del conocimiento de los procedimientos técnicos y de representación.	
3. OBJETIVOS DE LA DISCIPLINA		COMPETENCIAS VINCULADAS
1. Obtener una visión global de los New Media Art y los proyectos multidisciplinares.		T2, T13, X6, EE1, EE2
2. Iniciarse en el manejo de diferentes softwares y herramientas que permitan al alumnado desarrollar proyectos interdisciplinares.		T2, T3, T13, X6, EE1, EE2
4. CONTENIDOS		
TEMAS	SUBTEMAS	HORAS
1. New Media Art	1.1. Introducción teórica sobre el arte de los nuevos medios 1.1.1. Antecedentes. 1.1.2. Videoarte. 1.1.3. Cine expandido. 1.1.4. Arte interactivo. 1.1.5. Arte performativo. 1.1.6. Light Art. 1.1.7. Arte cinético. 1.1.8. Arte generativo. 1.1.9. Arte robótico.	9
2. Arte sonoro	2.1. Arte sonoro. 2.2. Paisaje sonoro. 2.3. Generación de sonidos. 2.4. Grabación y edición.	12
3. Videomapping	3.1. Iniciación al videomapping 3.1.1. Generar y editar materiales 3.1.2. Proyección 3.2. Proyecciones en directo.	9

4. La electrónica en proyectos multidisciplinares	4.1. Proyectos DIY 4.2. Electrónica básica 4.2.1. Electricidad básica 4.2.2. Circuitos eléctricos 4.2.3. Fuentes de alimentación 4.2.4. Componentes electrónicos 4.3. Introducción a Arduino 4.3.1. Placa Arduino Uno 4.3.2. IDE de Arduino 4.3.3. Lenguaje Arduino 4.4. Otras placas electrónicas basadas en Arduino 4.5. Introducción a los wearables 4.6. Materiales conductivos.	6
---	--	---

TOTAL HORAS

45

5. PLANIFICACIÓN DOCENTE

Actividad / Número de horas	Presencial (horas)	Non presencial (horas)	Total
Exposición magistral	6		6
Exposición práctico-teórica	15		15
Resolución de ejercicios de forma autónoma	15	15	30
Tutorías individuales	6	15	21
Actividades de evaluación. Pruebas	3	15	18
TOTAL	45	45	90

6. PLANIFICACIÓN DOCENTE Y METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Actividades	Descripción
Exposiciones magistrales.	Exposiciones por parte de la docente de los conocimientos teóricos necesarios para el desarrollo de las prácticas.
Exposiciones teórico-prácticas.	Se realizará una práctica al mismo tiempo que la docente indica las directrices teóricas.
Resolución de ejercicios de forma autónoma.	Se desarrollarán bajo la supervisión de la docente, aplicando los contenidos aprendidos, de cara a la ejecución del ejercicio final
Tutorías individuales	Trabajo y asesoramiento sobre el ejercicio final
Actividades de evaluación	Evaluación final de la instalación realizada.

7. HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

7.1 Evaluación ordinaria

Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Realización de una instalación, intervención o performance en la que se apliquen durante el proceso y/o la ejecución algunas de las herramientas contenidas en esta guía docente.	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2	80%
Asistencia a clase, puntualidad, participación...	T13	20%

Nota: El 10% de faltas de asistencia a clase supondrá la pérdida de la evaluación continua.

7.2. Evaluación extraordinaria

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

Trabajo escrito de al menos 20 páginas más anexo de imágenes sobre uno de los apartados del Tema 1 de esta programación docente.	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2, T13	70%
Examen consistente en el análisis de unos vídeos relacionados con el Tema 1 de esta programación docente.	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2, T13	30%

Nota 1: El /la alumno/a que se encuentre en esta situación deberá ponerse en contacto con la profesora al menos dos meses antes de las fechas de evaluación. Asimismo, la temática del trabajo deberá ser consensuado y acotada con la profesora.

Nota 2: Para aprobar la materia todas las partes deberán ser aprobadas.

7.3 Evaluación específica para alumnado sin evaluación continua / ordinaria / extraordinaria

Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Trabajo escrito de al menos 20 páginas más anexo de imágenes sobre uno de los apartados del Tema 1 de esta programación docente.	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2, T13	70%
Examen consistente en el análisis de unos vídeos relacionados con el Tema 1 de esta programación docente.	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2, T13	30%

Nota 1: El /la alumno/a que se encuentre en esta situación deberá ponerse en contacto con la profesora al menos dos meses antes de las fechas de evaluación. Asimismo, la temática del trabajo deberá ser consensuado y acotada con la profesora.

Nota 2: Para aprobar la materia todas las partes deberán ser aprobadas.

8. BIBLIOGRAFÍA, MATERIALES Y OTROS RECURSOS

CRUZ SÁNCHEZ, P.A. (2022) Arte y performance. Una historia desde las vanguardias hasta la actualidad. Ed. Akal

IGLESIAS, R. (2016) Arte y robótica: la tecnología como experimentación. Ed. Casimiro.

JANA, R. Y TRIBE, M. (2009) Arte y nuevas tecnologías. Ed. Taschen.

RUSSOLO, L. (2020) El arte de los ruidos. Ed. Casimiro.

TORRENTE ARTERO, O. (2016) El mundo Genuino-Arduino, Curso Práctico de Formación. Ed. RC

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.speaker.com

www.theredlist.com

vj.spain.com

Otros recursos bibliográficos serán añadidos a lo largo del desarrollo de la materia.

10. OBSERVACIONES / RECOMENDACIONES

Atención a la diversidad: al tratarse de una materia con una gran carga práctica, se valorará cada posible situación de forma particular para garantizar una respuesta a las necesidades temporales o permanentes de todo el alumnado.

MEDIDAS COVID-19

Se mantendrán medidas de prevención de la COVID-19 en todos los espacios de trabajo, como la higiene de las manos y la ventilación regular de los espacios cerrados. Asimismo, se activarán los protocolos que especifique la Administración educativa en caso de ser necesario.

