

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DA DISCIPLINA	
CÓDIGO	
MATERIA	Optativa
ASIGNATURA	Deseño de Espectáculos Multidisciplinaís
TITULACIÓN	Título Superior en Arte Dramática
ESPECIALIDADE	Escenografía
ITINERARIO	
CURSO	4º
CRÉDITOS ECTS	3
CARÁCTER	
DEPARTAMENTO	Escenografía
CENTRO	ESAD de Galicia
COORDINADORA	Alejandra Montemayor Suárez
DOCENTE	<p>Nome e apelidos: Alejandra Montemayor Suárez</p> <p>Horario: http://www.esadgalicia.com/spa/profesorado.php?id=2&tit=Titor%EDas</p> <p>Contacto: diasdeluz@gmail.com / alejandra.montemayor@edu.xunta.es</p>
DESCRICIÓN	Introdución a diversas ferramentas de xeración de sons, iluminación, videomapping e electrónica que posibiliten o desenvolvemento de espectáculos multidisciplinaís.
COÑECEMENTOS PREVIOS	
LINGUA NA QUE SE IMPARTE	Gallego X Castellano X Inglés X
2. COMPETENCIAS	
COMPETENCIAS TRANSVERSAIS DA DISCIPLINA	
T2	Recoller información significativa, analízala, sintetízala 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 unha metodoloxía de traballo, estudo e investigación encamiñada 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	Concibir as ideas e as 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. Obter unha visión global dos New Media Art e os proxectos multidisciplinares.	T2, T13, X6, EE1, EE2	
2. Iniciarse no manexo de diferentes softwares e ferramentas que permitan ao alumnado desenvolver proxectos interdisciplinares.	T2, T3, T13, X6, EE1, EE2	
4. CONTIDOS		
TEMAS	SUBTEMAS	HORAS
1. New Media Art	1.1. Introducción teórica sobre o arte dos novos medios 1.1.1. Antecedentes. 1.1.2. Videoarte. 1.1.3. Cinema 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.	8
2. Arte sonora	2.1. Arte sonora. 2.2. Paisaxe sonora. 2.3. Xeración de sons. 2.4. Gravación e edición.	15
3. Videomapping	3.1. Iniciación ao videomapping 3.1.1. Xerar e editar materiais 3.1.2. Proxección 3.2. Proxeccións en directo	9

4. A electrónica en proxectos multidisciplinares	4.1. Proxectos DIY 4.2. Electrónica básica 4.2.1. Electricidade básica 4.2.2. Circuitos eléctricos 4.2.3. Fontes de alimentación 4.2.4. Compoñentes electrónicos 4.3. Introducción a Arduino 4.3.1. Placa Arduino Uno 4.3.2. IDE de Arduino 4.3.3. Linguaxe Arduino 4.4. Outras placas electrónicas baseadas en Arduino 4.5. Introducción aos wereables 4.6. Materiais conductivos.	12
--	---	----

TOTAL HORAS	45
--------------------	-----------

5. PLANIFICACIÓN DOCENTE

Actividade / Número de horas	Presencial (horas)	Non presencial (horas)	Total
Exposición maxistral	6		6
Exposición práctico-teórica	15		15
Resolución de exercicios de forma autónoma	15	15	30
Titorías individuais	6	15	21
Actividades de avaliación. Probas	3	15	18
TOTAL	45	45	90

6. PLANIFICACIÓN DOCENTE E METODOLOXÍAS DE ENSINO E APRENDIZAXE

Actividades	Descrición
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 que a docente indica as directrices teóricas.
Resolución de exercicios de forma autónoma.	Desarrollaranse baixo a supervisión da docente, aplicando os contidos aprendidos, de cara á execución do exercicio final
Titorías individuais	Traballo e asesoramento sobre o exercicio final
Actividades de avaliación	Avaliación final da instalación realizada.

7. FERRAMENTAS DE AVALIACIÓN

7.1 Avaliación ordinaria

Ferramenta / actividade	Competencias avaliadas	Ponderación
Realización dunha instalación, intervención ou performance na que se apliquen durante o proceso e/o a execución algunhas das ferramentas 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 da avaliación continua.

7.2. Avaliación extraordinaria

Ferramenta / actividade	Competencias avaliadas	Ponderación
Traballo escrito de ao menos 20 páxinas máis anexo de imaxes sobre un dos apartados do Tema 1 desta programación docente.	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2, T13	70%
Exame consistente na análise duns videos relacionados co Tema 1 desta programación docente.	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2, T13	30%

Nota 1: O/A alumno/a que se atope nesta situación deberá poñerse en contacto coa profesora ao menos dous meses antes das datas de avaliación. Asemade, a temática do traballo deberá ser consensuado e acoutado coa profesora.

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

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

Ferramenta / actividade	Competencias avaliadas	Ponderación
Traballo escrito de ao menos 20 páxinas máis anexo de imaxes sobre un dos apartados do Tema 1 desta programación docente.	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2, T13	70%
Examen consistente na análise duns videos relacionados co Tema 1 desta programación docente.	T1, T2, T3, X6, EE1, EE2, T13	30%

Nota 1: O/A alumno/a que se atope nesta situación deberá poñerse en contacto coa profesora ao menos dous meses antes das datas de avaliación. Asemade, a temática do traballo deberá ser consensuado e acoutado coa profesora.

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

8. BIBLIOGRAFÍA, MATERIAIS E OUTROS 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.spreaker.com

www.theredlist.com

vj.spain.com

Outros recursos bibliográficos serán engadidos ao longo do desenvolvemento da materia.

10. OBSERVACIÓNS / RECOMENDACIÓNS

Atención á diversidade: ao tratarse dunha materia cunha gran carga práctica, valorarase cada posible situación de xeito particular para garantir unha resposta ás necesidades temporais ou permanentes de todo o alumnado.

MEDIDAS COVID-19

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. Asemade, activaranse os protocolos que especifique a Administración educativa no caso de ser preciso.

