

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA DISCIPLINA	
CÓDIGO	
MATERIA	Optativa
ASIGNATURA	Diseño de Espectáculos Multidisciplinares
TITULACIÓN	Título Superior en Arte dramático
ESPECIALIDAD	Dirección Escénica e Dramaturxia
ITINERARIO	
CURSO	4º
CRÉDITOS ECTS	3
CARÁCTER	Optativa
DEPARTAMENTO	Escenografía
CENTRO	ESAD de Galicia
COORDINADORA	Alejandra Montemayor Suárez
DOCENTES	Nombre y apellidos: Alejandra Montemayor Suárez Horario tutorías: ver www.esadgalicia.com Contacto: 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 QUE SE IMPARTE	Gallego <input checked="" type="checkbox"/> Castellano <input checked="" type="checkbox"/> Inglés <input type="checkbox"/> Portugués <input type="checkbox"/>

2. COMPETENCIAS	
COMPETENCIAS TRANSVERSALES DE GRADO	
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 multidisciplinares.	T2, T3, T13, X6, EE1, EE2

4. CONTENIDOS		
TEMAS	SUBTEMAS	SESIONES
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.	2
2. Arte sonoro	2.1. Arte sonoro. 2.2. Paisaje sonoro. 2.3. Generación de sonidos. 2.4. Grabación y edición.	4

3. Fuentes de luz LED en instalaciones efímeras	3.1. Tipos de LEDs. 3.2. Conectores. 3.3. Controladores.	3
4. Videomapping	5.1. Iniciación al videomapping 5.1.1. Generación de material, edición y proyección.	3
5. La electrónica en proyectos multidisciplinares	6.1. Proxectos DIY 6.2. Introducción a Arduino 6.3. Materiales conductivos	3
TOTAL SESIONES		15

5. PLANIFICACIÓN DOCENTE			
Actividad / Número de horas	Presencial (horas)	No presencial (horas)	Total
Exposición magistral	8		8
Exposición práctico-teórica	12		12
Práctica individual	10	15	25
Práctica colectiva	6	6	12
Tutorías individuales	6	9	15
Actividades de evaluación. Pruebas.	3	15	18
TOTAL	45	45	90
PORCENTAJE	50%	50 %	

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.

Práctica individual	Se desarrollarán bajo la supervisión de la docente, aplicando los contenidos aprendidos
Práctica colectiva	Prácticas conjuntas tras las exposiciones magistrales o al finalizar las teórico-prácticas.
Tutorías individuales	Trabajo y asesoramiento sobre el ejercicio final
Actividades de evaluación	Evaluación del ejercicio final realizado.

7. ATENCIÓN PERSONALIZADA

Seguimiento	Se hará un seguimiento personalizado integrado en el trabajo conjunto del grupo, haciendo un análisis de cada caso específico y resolviendo cada casuística de la forma más adecuada. <i>Tutoría presencial:</i> El alumnado tiene un período de atención personalizada en horario no lectivo.
Orientación	Orientación respecto a las dudas e inquietudes que surjan en cada caso. <i>Tutoría electrónica:</i> El alumnado puede mantener contacto permanente con el profesor a través del correo electrónico.

8. HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN

El alumno deberá establecer una comunicación previa con el docente, mínimo seis semanas antes de la fecha del examen, para aclarar y concretar la estructura y particularidades de su examen.

8.1 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. En el caso de no poder realizarse enteramente por falta de recursos técnicos y materiales, se valorará la posibilidad de aportar una memoria escrita en la que se incluya también la descripción de las partes que no pueden ser ejecutadas.	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.

8.2. 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	70 %
Examen consistente en el análisis de unos vídeos relacionados con el Tema 1 de esta programación docente.	T13	30 %
<p>Nota 1: La persona que se encuentre en esta situación deberá ponerse en contacto con la profesora al menos seis semanas antes de las fechas de evaluación. Asimismo, la temática del trabajo deberá ser consensuado y acotada con la profesora.</p> <p>Nota 2: Para aprobar la materia todas las partes deberán ser aprobadas.</p>		
8.3 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	70 %
Examen consistente en el análisis de unos vídeos relacionados con el Tema 1 de esta programación docente	T13	30 %
<p>Nota 1: La persona que se encuentre en esta situación deberá ponerse en contacto con la profesora al menos seis semanas antes de las fechas de evaluación. Asimismo, la temática del trabajo deberá ser consensuado y acotada con la profesora.</p> <p>Nota 2: Para aprobar la materia todas las partes deberán ser aprobadas.</p>		

9. 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.arduino.cc

www.castsoft.com

www.freesound.org

www.nicolaudie.com

www.publicdomainreview.org

www.resolume.com

www.spreaker.com

www.theredlist.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.
- Los trabajos escritos deberán ajustarse a la normativa APA.