

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA DISCIPLINA	
CÓDIGO	
MATERIA	Diseño Asistido por Ordenador II
ASIGNATURA	Técnicas gráficas para la escena.
TITULACIÓN	Título Superior en Arte dramático
ESPECIALIDAD	Escenografía
ITINERARIO	
CURSO	2º
CRÉDITOS ECTS	5
CARÁCTER	Obligatoria
DEPARTAMENTO	Escenografía
CENTRO	ESAD de Galicia
COORDINADOR/A	María Sarmiento Rivas
DOCENTES	Nombre y apellidos: María Jesús Ramos Calvelo Horario tutorías: Ver Web ESAD Despacho: S2 Contacto: chusrc@edu.xunta.gal
	Nombre y apellidos: Horario de tutorías: Despacho: Contacto:
DESCRIPCIÓN	Conocimiento de las herramientas necesarias para la elaboración de plantas y alzados de proyectos en 2D. Aproximación al diseño en 3D. Manejo de programas de edición gráfica para la realización de bosquejos y propuestas escenográficas. Valoración y selección de los procesos instrumentales idóneos para cada proyecto. Capacidad de reconocer y escoger la propia técnica de representación.
CONOCIMIENTOS PREVIOS	Los adquiridos en la disciplina "Diseño asistido por ordenador I".
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	
T1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
T6	Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
T8	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
T13	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
T15	Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
T17	Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social verbo de la importancia del patrimonio cultural, de su incidencia en los diferentes ámbitos y en su capacidad de generar valores significativos.
COMPETENCIAS GENERALES DE LA TITULACIÓN	
G3	Potenciar la conciencia crítica, aplicando una visión crítica constructiva al trabajo propio y al de los demás, y desarrollando una ética profesional que establezca una relación adecuada entre los medios que utiliza y los fines que persigue.
G4	Comunicar, mostrando la capacidad suficiente de negociación y organización del trabajo en grupo, la integración en contextos culturales diversos y el uso de las nuevas tecnologías.

G5	Fomentar la expresión y la creación personal, integrando los conocimientos teóricos, técnicos y prácticos adquiridos; mostrando sinceridad, responsabilidad y generosidad en el proceso creativo; asumiendo el riesgo, tolerando el fracaso y valorando de manera equilibrada el éxito social.
G6	Desarrollar una metodología de trabajo, estudio e investigación encaminada a la autoformación en la propia disciplina, procurando ámbitos adecuados para la formación continuada y para adaptarse a diversas situaciones, especialmente a las derivadas de la evolución de su profesión.
G8	Vincular la propia actividad teatral y escénica a otras disciplinas del pensamiento científico y humanístico, a las artes en general y al resto de disciplinas teatrales en particular, enriqueciendo el ejercicio de su profesión con una dimensión multidisciplinar.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ESPECIALIDAD	
EE1	Concebir las ideas y 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.
EE3	Planificar y hacer el seguimiento del proceso de realización de la creación, aplicando las metodologías de trabajo pertinentes.
EE5	Estudiar para concebir y fundamentar el proceso creativo personal, tanto en lo que se refiere a las metodologías de trabajo como a la renovación estética.

3. OBJETIVOS DE LA DISCIPLINA	COMPETENCIAS VINCULADAS
1. Preparar al alumnado en la utilización de los instrumentos informáticos, como herramienta en la resolución de los problemas geométrico-constructivos-arquitectónicos inherentes a la disciplina de escenografía y en su transversalidad técnica aplicada a la construcción y al diseño.	T15, G4, G5, G6, EE2
2. Dotar al alumnado de los conocimientos técnicos informáticos para la proyección y representación de diferentes proyectos espaciales.	T8, T13, G4, G5, G6, EE1, EE2, EE5
3. Elaborar el dibujo en sus distintas fases hasta llegar al acabado.	T1, T6, T8, T13, EE3, EE5, G4
4. Potenciar la posta en común y fomentar el respeto tanto a las personas como a los materiales empleados.	T6, T8, T17, G3

4. CONTENIDOS		
TEMAS	SUBTEMAS	SESIONES
1. Introducción al software 3D para la resolución de diseños escenográficos.	1.1 Herramientas de trabajo que nos permite el software Scketup 1.2. Realización de escenografías en 3D. 1.3. Utilizar las herramientas para aportar texturas y colores a nuestro diseño. 1.4. Panos y opciones en Scketup.	40
3. Manejo de software de edición gráfica para a realización de bocetos de propuestas escenográficas.	3.1. Introducción a los software de edición gráfica. 3.2. Herramientas de trabajo que nos ofrece el programa. 3.4. Formatos de impresión. 3.5. Usos del programa en el trabajo del escenógrafo.	20
TOTAL SESIONES		60

5. PLANIFICACIÓN DOCENTE			
Actividad / Número de horas	Presencial (horas)	No presencial (horas)	Total
Actividades introductorias	7		
Exposición magistral	15		
Exposición práctico-teórica			
Práctica individual	30	45	
Práctica colectiva			
Taller			
Seminarios			
Actividades complementarias		15	
Otros			
Tutorías individuales	4	5	
Tutorías de grupo			
Actividades de evaluación. Pruebas	4		
Actividades de evaluación. Presentaciones / muestras			
Actividades de evaluación. Revisión			
TOTAL	60	65	125
PORCENTAJE	48%	52%	100%

6. PLANIFICACIÓN DOCENTE Y METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	
Actividades	Descripción
Descripción	Descripción
Actividades introductorias	Actividades encaminadas a tomar contacto y reunir información sobre el alumnado, así como para presentar la materia.
Exposición magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre el materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio o proyecto a desarrollar por el estudiante.
Práctica individual	El estudiante desarrolla ejercicios o proyectos en el aula bajo las directrices y supervisión de la profesora. Su desarrollo puede estar vinculado con actividades autónomas del estudiante.
Actividades complementarias	Actividades relacionadas con otras materias o actividades del centro, que impliquen o los contados de la materia y que se puedan resolver mediante los softwares impartidos. Abordando la tarea desde el diseño a la realización del material.
Actividades de evaluación. Pruebas	Pruebas para la evaluación que incluye actividades, problemas o ejercicios prácticos para resolver. Los alumnos deben dar respuesta a la actividad formulada, aplicando los conocimientos teóricos y prácticos de la materia.

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
Descripción	Descripción	
Carpeta de trabajos de aula	T6, T17, G3, G4, G8, EE5, T1, T2, T15, G5, G6, EE3	70%
Pruebas	T1, T2, T3, T8, T13, T15, G3, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE5	30%

8.2. Evaluación extraordinaria

Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Descripción	Descripción	
Trabajo de aula. Los alumnos que se ajusten a este tipo de evaluación deben entregar los trabajos de aula el mismo día del examen.	T6, T17, G3, G4, G8, EE5, T1, T2, T15, G5, G6, EE3	50%
Examen	T1, T2, T3, T8, T13, T15, G3, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE5	50%

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

Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Descripción	Descripción	
Trabajo de aula. Los alumnos que se ajusten a este tipo de evaluación deben entregar los trabajos de aula el mismo día del examen.	T6, T17, G3, G4, G8, EE5, T1, T2, T15, G5, G6, EE3	50%
Examen	T1, T2, T3, T8, T13, T15, G3, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE5	50%

9. BIBLIOGRAFÍA, MATERIALES Y OTROS RECURSOS

REFERENCIAS BÁSICAS

- Faulkner, Andrew & Chavez, Conrad. Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2019 Release). Editorial Adobe Press, 2018.
- Brightman, Michael. The SketchUp workflow for architecture. Editorial Willey, 2018.
- Sloan Cline, Lydia. SketchUp for Interior Design: 3D Visualizing, Designing, and Space Planning. Editorial Wiley, 2014.
- Tal, Daniel. Sketchup for site design : a guide to modeling site plans, terrain and architecture. Editorial John Wiley & Sons, 2016.

REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS

10. OBSERVACIONES / RECOMENDACIONES

- Disciplina con contenidos progresivos. Para ser evaluado se deberá tener aprobada Diseño asistido por ordenador I.
- Los exámenes y entregas deberán ajustarse a los plazos y hora indicados por la profesora de la materia o Jefatura de Estudios, su no cumplimiento implicará la no superación de estos.
- El presente programa docente podrá ser modificado en función de las necesidades de la materia.
- Los trabajos y proyectos con nota inferior a 5 no hacen media en la nota final.