



1. DATOS IDENTIFICATIVOS DA DISCIPLINA	
CÓDIGO	
MATERIA	Deseño Asistido por Ordenador II
DISCIPLINA	Técnicas de representación
TITULACIÓN	Título Superior en Arte dramática
ESPECIALIDADE	Escenografía
ITINERARIO	
CURSO	2º
CRÉDITOS ECTS	5
CARÁCTER	Obrigatoria
DEPARTAMENTO	Escenografía
CENTRO	Escola Superior de Arte Dramática de Galicia
COORDINADOR/A	
DOCENTES	<b>Nome e apelidos:</b> María Jesús Ramos Calvelo <b>Horario titorías:</b> Ver Web ESAD <b>Despacho:</b> S2 <b>Contacto:</b> <a href="mailto:chusrc@edu.xunta.gal">chusrc@edu.xunta.gal</a>
	<b>Nome e apelidos:</b> <b>Horario titorías:</b> <b>Despacho:</b> <b>Contacto:</b>
DESCRICIÓN	Coñecemento das ferramentas necesarias para a elaboración de plantas e alzados de proxectos en 2D. Aproximación ao deseño en 3D. Manexo de programas de edición gráfica para a realización de bosquexos e propostas escenográficas. Valoración e selección dos procesos instrumentais idóneos para cada proxecto. Capacidade de recoñecer e escoller a propia técnica de representación.
COÑECEMENTOS PREVIOS	Os adquiridos na disciplina "Deseño asistido por ordenador I".
LINGUA EN QUE SE IMPARTE	Galego <input checked="" type="checkbox"/> Castelán <input checked="" type="checkbox"/> Inglés <input type="checkbox"/> Portugués <input type="checkbox"/>

2. COMPETENCIAS	
COMPETENCIAS TRANSVERSAIS DE GRAO	
T1	Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.
T6	Realizar autocrítica cara o propio desempeño profesional e interpersoal.
T8	Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.
T13	Buscar a excelencia e a calidade na súa actividade profesional.
T15	Traballar de forma autónoma e valorar a importancia da iniciativa e o espírito emprendedor no exercicio profesional.
T17	Contribuír coa súa actividade profesional á sensibilización social verbo da importancia do patrimonio cultural, da súa incidencia nos diferentes ámbitos e na súa capacidade de xerar valores significativos.
COMPETENCIAS XERAIS DA TITULACIÓN	
X3	Potenciar a conciencia crítica, aplicando unha visión crítica construtiva ao traballo propio e ao dos demais, e desenvolvendo unha ética profesional que estableza unha relación adecuada entre os medios que utiliza e os

	fins que segue.
<b>X4</b>	Comunicar, mostrando a capacidade suficiente de negociación e organización do traballo en grupo, a integración en contextos culturais diversos e o uso das novas tecnoloxías.
<b>X5</b>	Fomentar a expresión e a creación persoal, integrando os coñecementos teóricos, técnicos e prácticos adquiridos; mostrando sinceridade, responsabilidade e xenerosidade no proceso creativo; asumindo o risco, tolerando o fracaso e valorando de maneira equilibrada o éxito social.
<b>X6</b>	Desenvolver unha metodoloxía de traballo, estudo e investigación encamiñada á autoformación na propia disciplina, procurando ámbitos axeitados para a formación continuada e para adaptarse a diversas situacións, especialmente ás derivadas da evolución da súa profesión.
<b>X8</b>	Vincular a propia actividade teatral e escénica a outras disciplinas do pensamento científico e humanístico, ás artes en xeral e ao resto de disciplinas teatrais en particular, enriquecendo o exercicio da súa profesión cunha dimensión multidisciplinar.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DA ESPECIALIDADE</b>	
<b>EE1</b>	Concibir 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.
<b>EE2</b>	Proxectar a composición do deseño a través do uso do coñecemento dos procedementos técnicos e de representación.
<b>EE3</b>	Planificar e facer o seguimento do proceso de realización da creación, aplicando as metodoloxías de traballo pertinentes.
<b>EE5</b>	Estudar para concibir e fundamentar o proceso creativo persoal, tanto no que se refire ás metodoloxías de traballo como á renovación estética.

3. OBXECTIVOS DA DISCIPLINA	COMPETENCIAS VINCULADAS
1. Preparar ao alumnado na utilización dos instrumentos informáticos, como ferramenta na resolución dos problemas xeométrico-construtivos- arquitectónicos inherentes á disciplina de escenografía e na súa transversalidade técnica aplicada á construción e o deseño.	T15, X4, X5, X6, EE2
2. Dotar ao alumnado dos coñecementos técnicos informáticos para a axuda da proxección e representación de diferentes proxectos espaciais.	T8, T13, X5, X6, EE1, EE2, EE5, X4
3. Elaborar o debuxo nas súas distintas fases ata chegar ao acabado.	T1, T6, T8, T13, EE3, EE5, X4
4. Potenciar a posta en común e fomentar o respecto tanto ás persoas como aos materiais empregados.	T6, T8, T17, X3

4. CONTIDOS		
TEMAS	SUBTEMAS	SESIÓNS
1. Introducción al software 3D para la resolución de diseños escenográficos.	1.1 Ferramentas de traballo que nos permite o software Scketup 1.2. Realización de escenografías en 3D. 1.3. Utilización das ferramentas para aportar texturas e cores ao deseño. 1.4. Planos e opcións en Sketchup.	40
2. Manejo de software de edición gráfica para a realización de bocetos de propuestas escenográficas.	3.1. Introducción aos software de edición gráfica. 3.2. Ferramentas de traballo que nos ofrecen os programas. 3.4. Formatos de impresión. 3.5. Usos dos programas no traballo do escenógrafo.	20
<b>TOTAL SESIÓNS</b>		<b>60</b>

5. PLANIFICACIÓN DOCENTE			
Actividade / Número de horas	Presencial (horas)	Non presencial (horas)	Total
Actividades introductorias	7		
Exposición maxistral	15		
Exposición práctico-teórica			
Práctica individual	30	45	
Práctica colectiva			
Obradoiro			
Seminarios			
Actividades complementarias		15	
Outros			
Titorías individuais	4	5	
Titorías de grupo			
Actividades de avaliación. Probas	4		
Actividades de avaliación. Presentacións / mostras			
Actividades de avaliación. Revisión			
<b>TOTAL</b>	60	65	125
<b>PORCENTAXE</b>	48%	52%	100%

6. PLANIFICACIÓN DOCENTE E METODOLOXÍAS DE ENSINANZA E APRENDIZAXE	
Actividades	Descrición
Descrición	Descrición
<b>Actividades introductorias</b>	Actividades encamiñadas a toma de contacto e reunir información sobre o alumnado, así como para presentar a materia.
<b>Exposición maxistral</b>	Exposición por parte do profesor dos contidos sobre o materia obxecto de estudo, bases teóricas y/o directrices dun traballo, exercicio ou proxecto a desenvolver polo estudante.
<b>Práctica individual</b>	O estudante desenvolve exercicios ou proxectos no aula baixo as directrices e supervisión da profesora. O seu desenvolvemento pode estar vinculado con

	actividades autónomas do estudante.
<b>Actividades complementarias</b>	Actividades relacionadas con outras materias ou actividades do centro, que impliquen os contidos da materia e que se poidan resolver mediante os softwares impartidos. Abordando tarefas dende o deseño a realización do material.
<b>Actividades de avaliación. Pruebas</b>	Probas para a avaliación que inclúen actividades, problemas ou exercicios prácticos para resolver. Os alumnos deben dar resposta as actividades formuladas, aplicando os coñecementos teóricos e prácticos da materia.

7. ATENCIÓN PERSONALIZADA	
Seguimento	Farase un seguimento personalizado integrado no traballo conxunto do grupo, facendo unha análise de cada caso específico e resolvendo cada casuística do xeito máis adecuado. <i>Tutoría presencial:</i> O alumnado ten un período de atención personalizada en horario non lectivo.
Orientación	Orientación respecto ás dúbidas e inquedanzas que xurdan en cada caso. <i>Tutoría electrónica:</i> O alumnado pode manter contacto permanente co profesor a través do correo electrónico.

8. FERRAMENTAS DA AVALIACIÓN		
<i>O alumno deberá establecer unha comunicación previa co docente, mínimo seis semanas antes da data do exame, para aclarar e concretar a estrutura e as particularidades do seu exame.</i>		
8.1 Avaliación ordinaria		
Ferramenta / actividade	Competencias avaliadas	Ponderación
Descrición	descrición	
Carpeta de traballos de aula	T6, T17, G3, G4, G8, EE5, T1, T2, T15, G5, G6, EE3	70%
Probas	T1, T2, T3, T8, T13, T15, G3, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE5	30%
8.2. Avaliación extraordinaria		
Ferramenta / actividade	Competencias avaliadas	Ponderación
Descrición	descrición	
Traballo de aula. Os alumnos que se axusten a este tipo de avaliación deben entregar os traballos de aula o mesmo día do examen.	T6, T17, G3, G4, G8, EE5, T1, T2, T15, G5, G6, EE3	50%
Exame	T1, T2, T3, T8, T13, T15, G3, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE5	50%
8.3 Avaliación específica para alumnado sen avaliación continua / ordinaria / extraordinaria		
Ferramenta / actividade	Competencias avaliadas	Ponderación
Descrición	descrición	
Traballo de aula.	T6, T17, G3, G4, G8, EE5, T1, T2, T15, G5, G6, EE3	50%

Os alumnos que se axusten a este tipo de avaliación deben entregar os traballos de aula o mesmo día do examen.		
Exame	T1, T2, T3, T8, T13, T15, G3, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE5	50%

#### 9. BIBLIOGRAFÍA, MATERIAIS E OUTROS 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. OBSERVACIÓNS / RECOMENDACIÓNS

- Disciplina con contidos progresivos. Para ser avaliado o alumno deberá tener aprobada Deseño asistido por ordenador I.
- Os exames e entregas deberán axustarse aos prazos e hora indicadas pola profesora ou Xefatura de Estudos, O seu non cumprimento implicará a non superación da materia.
- O presente programa docente poderá ser modificado en función das necesidades da materia.
- Os traballos e proxectos con nota inferior a 5 non farán media na nota final.