

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DA DISCIPLINA	
CÓDIGO	NON CUBRIR
MATERIA	Técnicas de representación
DISCIPLINA	Deseño asistido por ordenador II
TITULACIÓN	Título Superior en Arte dramática
ESPECIALIDADE	Escenografía
ITINERARIO	
CURSO	2º
CRÉDITOS ECTS	5
CARÁCTER	Obrigatoria
DEPARTAMENTO	Escenografía
CENTRO	ESAD de Galicia
COORDINADOR/A	
DOCENTES	<p>Nome e apelidos: María Jesús Ramos Calvelo</p> <p>Horario titorías:</p> <p>Despacho: Aula T1</p> <p>Contacto: chusrc@edu.xunta.es</p> <p>Nome e apelidos:</p> <p>Horario titorías:</p> <p>Despacho:</p> <p>Contacto:</p>
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 type="checkbox"/> Castelán <input type="checkbox"/> Inglés <input type="checkbox"/>
2. COMPETENCIAS	
COMPETENCIAS TRANSVERSAIS DE GRAO	
T1	Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.
T2	Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.
T6	Realizar autocritica 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 persegue.
X4	Comunicar, mostrando capacidade suficiente de negociación e organización do traballo en grupo, a

	integración en contextos culturais diversos e o uso das novas tecnoloxías.	
X5	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.	
X6	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.	
X8	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.	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DA ESPECIALIDADE		
EE1	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.	
EE2	Proxectar a composición do deseño a través do uso do coñecemento dos procedementos técnicos e de representación.	
EE3	Planificar e facer o seguimento do proceso de realización da creación, aplicando as metodoloxías de traballo pertinentes.	
EE5	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. Dotar aos alumnos dos coñecementos técnicos informáticos para a axuda da proxección e representación de diferentes proxectos espaciais.		T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5
2. Aprende a observar e comprender o formulario antes da execución.		T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5
3. Elaborar o debuxo nas súas diferentes fases ata o final.		T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5
4. Valorar de forma crítica o uso das ferramentas informáticas usadas segundo o propósito plástico esixido,		T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5
5. Saber escoller en todo momento para atopar unha coherencia entre forma, expresión e contido.		T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5
6. Motiva o interese por atopar solucións diferentes problemas formulados, analizando criticamente os resultado tanto propios como outros, tratando de xerar respecto tanto para o propio traballo, como para o dos demais.		T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5
4. CONTIDOS		
TEMAS	SUBTEMAS	SESIÓNS
1. Inicio ao debuxos en 3D para o deseño escenográfico	1.1. O entorno do software a utilizar. 1.2. Área de traballo. 1.3. Ferramentas de debuxos. 1.4. Importación planos de AutoCAD 1.5. Efectos de presentación.	8
Adobe Photoshop		
2. Espazo de traballo.	2.1. Conceptos básicos del espazo de traballo. 2.2. Paneis e menús. 2.3. Ferramentas.	4

	2.4. Visualización de imaxes. 2.5. Desfacer e panel historia		
3. Apertura e importación de imaxes.	3.1. Información fundamental sobre imaxes. 3.2. Tamaño e resolución de imaxes. 3.3. Adquisición de imaxes de cámaras e escáneres 3.4. Creación, apertura e importación de imaxes.	2	
4. Fundamentos da cor.	4.1. Modos de cor 4.2. Axustes tonais e de cor. 4.3. Preparación de imaxes para a imprenta	2	
5. Retoque e transformación.	5.1. Axustes de recorte, rotación e lenzo. 5.2. Transformación de obxectos, deformación, escala....	2	
6. Selección e máscaras.	6.1. Realización de selecciónes. 6.2. Axustes de selección de píxeles 6.3. Gardado de selecciónes e utilización de máscaras.	4	
7. Capas	7.1. Conceptos básicos das capas 7.2. Selección, agrupación e enlace de capas	2	
8. Pintura.	8.1. Ferramentas de pintura 8.2. Creación e modificación de pinceis	2	
9. Debuxo.	9.1. Debuxo de formas, coas ferramentas de pluma, pincel.....	4	
10. Filtros.	10.1. Aplicación de filtros específicos 10.2. Adición de efectos de iluminación	2	
11. Texto.	11.1. Edición de texto e fontes. 11.2. Aplicación de formato, escalado e rotado	2	
12. Gardado e exportación de imaxes.	12.1. Gardado de imaxes en diferentes formatos 12.2. Automatización de tarefas.	2	
13. Automatización de tarefas	14. Automatización con acciónes	2	
Adobe Illustrator			
15. Entorno de traballo.	15.1. A ventá de documento 15.2. As paletas de ferramentas. 15.3. Configuración da páxina e axuste de documento 15.4. Navegación e desprazamento no documento	4	
16. O debuxo	16.1. Ferramentas de selección 16.2. Aplicación de cor á figuras. 16.3. Debuxo de figuras xeométricas 16.4. As ferramentas de pincel e lapis 16.5. Ferramentas de deformación e degradados	4	
17. Debuxo en perspectiva.	17.1. Debuxo 2D-3D 17.2. Seleccionar caras e obxectos 17.3. Editar malla e obxectos	4	
18. Modificación de figuras.	18.1. Creador de formas 18.2. Desprazamento de obxectos 18.3. Rotación, simetrías, cambio de escala e inclinación 18.4. Modificación de atributos de contorno e recheo 18.5. Creación de mallas de degradado 18.6. Agrupar e unir obxectos. 18.7. Operacións de recorte 18.8. Duplicación e clonación de obxectos	6	
19. Traballo con texto.	19.1. Creación de caixas de texto 19.2. O editor de texto, edición de fontes e párrafos 19.3. Buscar, reempresar e corrixir 19.4. Fluír texto dentro de forma xeométrica 19.5. Unir texto e trazado	4	
TOTAL SESIÓNS		60	
5. PLANIFICACIÓN DOCENTE			
Actividade / Número de horas	Presencial (horas)	Non presencial (horas)	Total
Actividades introdutorias	2		2
Exposición maxistral	20		20
Exposición práctico-teórica	2	6	8
Práctica individual	20	60	80
Práctica colectiva			
Obradoiro			

Seminarios			
Actividades complementarias	4	4	8
Outros			
Titorías individuais	6	6	12
Titorías de grupo			
Actividades de avaliación. Probas			
Actividades de avaliación. Presentacións / mostras	2	10	12
Actividades de avaliación. Revisión	4	4	8
TOTAL	60	90	150
PORCENTAXE	%		

6. PLANIFICACIÓN DOCENTE E METODOLOXÍAS DE ENSINANZA E APRENDIZAXE

Actividades	Descrición
Actividades introductorias	Actividades encamiñadas a tomar contacto e reunir información sobre o alumnado, así como a presentar a materia.
Exposición práctico-teórica	Exposición por parte da profesora dos contidos, bases teóricas e/ou directrices dos traballos, exercicios ou proxectos a desenvolver polo estudante.
Obradoiros	Actividades enfocadas á adquisición de coñecementos e habilidades manipulativas e instrumentais sobre as diferentes técnicas gráficas, con asistencia específica por parte da profesora ás actividades individuais e/ou en grupo que desenvolven os estudantes.
Traballos de aula	O estudante desenvolve exercicios ou proxectos na aula baixo as directrices e supervisión da profesora.
Traballo autónomo	O alumnado debe desenvolver a análise e resolución dos exercicios sen ser guiado pola profesora.
Presentacións/exposicións	Exposición por parte do alumnado ante a docente e/ou compañeiros de clase dos resultados dos exercicios, proxectos...

7. ATENCIÓN PERSONALIZADA

Titorías individuais	Sesións onde a profesora e o estudante revisan e aclaran dúbidas concretas sobre os contidos relacionados co desenvolvemento da materia ou dos traballos.
Titorías de grupo	Entrevista que o grupo mantén coa profesora para asesoramento e/ou desenvolvemento de actividades da materia e do proceso de aprendizaxe.

8. FERRAMENTAS DA AVALIACIÓN

8.1 Avaliación ordinaria

Ferramenta / actividade	Competencias avaliadas	Ponderación
Cartafol/Memoria de aula	T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5	50%
Proba de resposta longa, de desenvolvemento.	T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5	40%
Asistencia e participación en clase	T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5	10%

8.2. Avaliación extraordinaria

Ferramenta / actividade	Competencias avaliadas	Ponderación
Cartafol/Memoria de aula O alumno que opte pola avaliación extraordinaria, deberá poñerse en	T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5	40%

contacto co profesor, con mínimo, un mes de antelación a data de entrega, para ser informado dos contidos do mesmo e do seu correcto desenvolvemento		
Exame	T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5	60%

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

Ferramenta / actividade	Competencias avaliadas	Ponderación
Carpeta cos traballos propostos ao longo do curso. O alumno que opte pola avaliación extraordinaria, deberá poñerse en contacto co profesor, con mínimo, un mes de antelación a data de entrega, para ser informado dos contidos do mesmo e do seu correcto desenvolvemento	T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5	40%
Exame	T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5	60%

9. BIBLIOGRAFÍA, MATERIAIS E OUTROS RECURSOS

- Davis, Jack e Willmore, Ben. Tratamiento digital de la fotografía con Photoshop. ANAYA.
- Enel, Françoise. *El cartel, lenguaje, funciones, retórica*. Fernando Torres Editor, Valencia, España, 1977.
- Barnicoat, John; *Los carteles, su historia y lenguaje*. Ediciones Gustavo Gili, Barcelona, España, 1997
- Zapaterra, Yolanda; *Ilustración. Proyectos de ilustración desde el planteamiento hasta el resultado*. Editorial Mac Graw Hill, D.F., México, 1999.
- VV.AA.; *SKETCHUP PRO. MANUAL BÁSICO*. Autor- Editor, España 2020
- Delgado, José María, Paz González, Francisco; *ILLUSTRATOR CS6 (MANUAL IMPRESCINDIBLE)*. Ed. Anaya Multimedia. España 2012
- VV.AA.; *Manual de Illustrator CS6*. Ed. S.A. Marcombo, España 2013
- VV.AA.; *Aprender Photoshop con 100 ejercicios prácticos*. Ed. S.A. Marcombo, España 2013

Referencias complementarias

10. OBSERVACIÓNS / RECOMENDACIÓNS

OBSERVACIÓNS E RECOMENDACIÓNS

- Os traballos ou o proxectos entregados fora de praza no puntuarán sobre 10.

MEDIDAS EXCEPCIONAIS PLANIFICADAS

Ante a incerta e imprevisible evolución da alerta sanitaria provocada pola COVID- 19, a ESAD de Galicia establece unha planificación extraordinaria que se **ACTIVARÁ NO MOMENTO EN QUE A ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA O DETERMINE**, atendendo a criterios de seguridade, saúde e responsabilidade, e garantindo a docencia nun escenario non presencial ou non totalmente presencial. Estas medidas planificadas garanten, no momento que sexa preceptivo, o desenvolvemento da docencia dun xeito áxil e eficaz ao ser coñecido de antemán (ou cunha ampla antelación) polo alumnado e o profesorado a través da presente programación docente. No suposto de que se produza unha

emergencia, a presente programación non sufrirá máis modificación que a derivada da necesidade de articular unha avaliación non presencial, para o que se establecerán as adaptacións necesarias nas actividades e ferramentas de avaliación, en relación coas competencias que se indican e coa ponderación que se sinala.

Para o caso da avaliación non presencial de toda a disciplina, as ferramentas e actividades de avaliación serían as que seguen:

- **ACTIVIDADE 1.** Bloque 1, exercicios propostos polo docente realizados en Sketchup.
Competencias: T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5, **Ponderación: 10%**
- **ACTIVIDADE 2.** Bloque 2, exercicios propostos polo docente realizados en Photoshop.
Competencias: T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5, **Ponderación:10%**
- **ACTIVIDADE 3.** Bloque 3, exercicios propostos polo docente realizados en Illustrator.
Competencias: T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5 **Ponderación:10%**
- **ACTIVIDADE 4.** Realización en 3D dunha proposta escenográfica coas técnicas aprendidas.
Competencias: T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5, **Ponderación:25%**
- **ACTIVIDADE 5.** Realización dun cartel e programa de man no que se utilicen as técnicas gráficas aprendidas.
Competencias: T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5 **Ponderación:20%**
- **ACTIVIDADE 6.**Realización de un bosquejo escenográfico no que se apliquen as técnicas gráficas aprendidas.
Competencias: T1, T2, T6, T8, T13, T5, T17, X3, X4, X5, X6, X8, EE1, EE2, EE3, EE5 **Ponderación:25%**

No caso de que o tránsito se produza iniciado xa o curso escolar, o profesorado combinará a avaliación do traballo presencial do alumnado coa avaliación do traballo non presencial, determinando as ferramentas (presenciais e non presenciais) a utilizar e a ponderación das mesmas.

AS PRESENTES MEDIDAS PODERÁN SER OBXECTO DE MODIFICACIÓN EN FUNCIÓN DAS DIRECTRICES OU INTRUCIÓN QUE POIDA FACER PÚBLICAS A ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA, QUE SE COMUNICARÁN EN TEMPO E FORMA AO ALUMNADO POLAS CANLES HABITUAIS (PÁXINA WEB E CORREO ELECTRÓNICO).