

**Curso 2018-2019**



Dirección General de Universidades  
e Investigación  
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,  
JUVENTUD Y DEPORTE

**Comunidad de Madrid**

**RESAD**

CENTRO PÚBLICO



## **GUÍA DOCENTE DE** **Nuevas tecnologías aplicadas al diseño** **escenográfico 2**

### **Titulación**

**TITULO SUPERIOR DE ENSEÑANZAS**  
**ARTÍSTICAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID**

**PROYECTO PROPIO DEL CENTRO**  
(Orden 1856/2016 de 9 de Junio)

**FECHA DE ACTUALIZACIÓN: 12 JUNIO DE 2018**





# Comunidad de Madrid

**TITULACIÓN:** Título Superior de Enseñanzas Artísticas / Proyecto Propio.  
Orden 1856/2016 de 9 de Junio

**ASIGNATURA:** Nuevas tecnologías aplicadas al diseño escenográfico 2

## 1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo <sup>1</sup>	Formación básica, Obligatoria
Carácter <sup>2</sup>	Practica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Escenografía/ Escenografía, Personaje e Iluminación
Materia	Técnicas de representación
Periodo de impartición <sup>3</sup>	Semestral (2º semestre) 2º de escenografía
Número de créditos	3
Departamento	Plástica teatral
Prelación/ requisitos previos	Sistemas de representación: diédrico, axonométrico y planos acotados. Nuevas tecnologías aplicadas al diseño escenográfico I. No es llave de ninguna asignatura.
Idioma/s en los que se imparte	Castellano

## 2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Almudena López Villalba	almudenaresad@gmail.com

## 3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos

## 4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

1. Formación básica, obligatoria u optativa.

2. Carácter de la asignaturas en función de las enseñanzas:

### Enseñanzas Superiores de Arte Dramático

- Clases de enseñanza teórica
- Clases de enseñanza práctica
- Clases de enseñanza teórico - práctica
- Clases de técnicas

3. Indicar el curso y el semestre, en su caso.



- Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

#### Competencias generales

-Utilizar de manera eficaz sus capacidades de imaginación, intuición, inteligencia emocional y pensamiento creativo para la solución de problemas; desarrollando su habilidad para pensar y trabajar con flexibilidad, adaptándose a los demás y a las circunstancias cambiantes del trabajo.

-Potenciar la conciencia crítica, aplicando una visión constructiva al trabajo de sí mismo y de los demás, desarrollando una ética profesional que establezca una relación adecuada entre los medios que utiliza y los fines que persigue.

-Fomentar la expresión y 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.

#### Competencias específicas

- Conocer los principios generales de la representación infográfica avanzada.

- Conocer las técnicas instrumentales del dibujo asistido por ordenador

- Seleccionar correctamente el proceso infográfico adecuado para cada proyecto.

- Aplicar software de diseño y representación en tres dimensiones al proyecto escenográfico.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El diseño asistido por ordenador.

Estudio de diferentes programas en 3 dimensiones  
para el diseño y la representación del proyecto escenográfico.

La maqueta virtual. Infografía en el proyecto escenográfico.

## 6. CONTENIDOS

Bloque temático	Tema/repertorio	Apartados
I. DIBUJO CON SKETCHUP (1): MODELADO	Tema 1. Navegado básico	Práctica 1. Volúmenes sencillos
	Tema 2. Organización del dibujo	
	Tema 3. Escenas y estilos	
II. DIBUJO CON SKETCHUP (2): TEXTURIZADO E ILUMINACIÓN.	Tema 1. Asignación de materiales	Práctica 2. Afores de salas y escenografías sencillas en teatro a la italiana Modelado y texturizado. Práctica 3. Iluminación y renderizado de práctica 3.
	Tema 2. Fondos, efectos.	
	Tema 3. Colocación de luces. Luz general, luz puntual.	
	Tema 4. Renderizado con Vray.	
	Tema 5. Exportación de imágenes	



III. PHOTOSHOP. Diseño e Ilustración.	Tema 1. Fundamentos. Retoque básico.	Práctica 4. Retoques de imágenes antiguas. Creación de portada del trabajo del curso.
	Tema 2. Técnica de collage.	
	Tema 3. Textos.	
	Tema 4. Exportación. Creación de story-boards.	
IV. AUTOCAD y RHINO (1) Modelado en 3D:	Tema 1. Modelado con primitivas	Práctica 5. Escenografía básica compuesta de elementos sencillos. Práctica 6. Escenografía completa con modelado de elementos de diversa índole e implantación en sala (modelado)
	Tema 2. Sólidos compuestos.	
	Tema 3. Modelado de Mallas y superficies.	
	Tema 4. Manipulación de sólidos	
V. AUTOCAD (2) Iluminación y Renderizado.	Tema 1. Materiales en autocad	Práctica 7 y 8 Iluminación y renderizado de prácticas 5 y 6 respectivamente.
	Tema 2. Luces y renderizado	
	Tema 3. Visualización en perspectiva. Exportación e importación	
VI. MAQUETACIÓN	Tema 1. Programas para maquetación de imágenes y textos y creación de dossiers.	Práctica 9. Maquetación de todos los trabajos del curso.

## 7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades prácticas	A: 42,5 horas
Realización de pruebas	a:2,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	b:30 horas
Preparación prácticas	b:... horas
Realización de pruebas	b:...horas
Total de horas de trabajo del estudiante	a +b = 75 horas

## 8. METODOLOGÍA

Actividades prácticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El método didáctico que se propone es el de “aula taller” combinada con clases teóricas. En las clases teóricas se explicarán razonada y claramente los diferentes apartados de la unidad.</li> <li>- La explicación teórica estará apoyada de material gráfico aportado por el profesor (dibujos y presentaciones power-point).</li> <li>- Los ejercicios se plantearán en clase y los resolverá cada alumno por separado. En las horas no presenciales el alumno terminará las prácticas propuestas en clase, y desarrollará las prácticas complementarias propuestas por el profesor si las hubiera. El profesor realizará correcciones conjuntas y</li> </ul>
-----------------------	--



particulares durante el desarrollo del trabajo del alumno en clase.

- El calendario hay que entenderlo de forma amplia, es decir, se adaptará y modificará según el ritmo y las necesidades propias del grupo.

## 9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

### 9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

#### Actividades prácticas

Se evaluará al alumno en función de sus prácticas entregadas en las fechas indicadas, y del examen final.

### 9.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

#### Actividades prácticas

Se evaluará de acuerdo a los siguientes criterios:

- A la comprensión de los contenidos propios del ejercicio y a los objetivos particulares del trabajo propuesto.
- A las destrezas de tipo más instrumental como la eficacia en el manejo del programa de tres dimensiones (Autocad, sketchup y Vray), limpieza y organización visual de la información.
- A criterios de maduración como la búsqueda de un método personal de trabajo, e interés por evolucionar, así como al análisis crítico de la propia producción.

### 9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

#### 9.3.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
<p>Evaluación de carpeta:</p> <p>La carpeta se compone de varios trabajos enunciados por escrito y explicados oralmente en clase que se irán planteando a lo largo de todo el curso.</p> <p>Los trabajos se irán corrigiendo en clase, y se entregarán en fecha la fecha que aparece en el calendario. Se entregarán en formato digital, en los formatos que sean solicitados grabados en un CD al término de la sesión o enviados por correo electrónico antes del comienzo de la sesión siguiente.</p> <p>No se admiten entregas fuera de tiempo, más que dos por alumno, solicitándolo el alumno previamente por escrito, anexando una justificación que deberá valorar el profesor. Los trabajos entregados fuera de plazo podrán obtener una calificación máxima de 5/10.</p> <p>Sólo se admite entregar trabajos (atrasados o actualizados) en "revisión de carpeta" (semana 16). Cada trabajo entregado completo y terminado será corregido por escrito por el profesor y se orientará al alumno del nivel obtenido. Esta corrección se comunica</p>	70%



viendo la carpeta con el alumno en las fechas que se indique para ello y no se devuelve el trabajo.	
Los alumnos deben mostrar interés por conocer las correcciones particulares de cada dibujo entregado. Dichas correcciones tienen carácter orientativo, no vinculante, siendo determinante la evolución del alumno para la calificación que se dará una vez finalizado el curso a los alumnos APTOS (5/10) en el examen final.	
Examen final:  Sólo podrán realizar el examen los alumnos que hayan entregado previamente la carpeta completa, y ésta haya recibido al menos la calificación de “apta” (5/10).  El examen consistirá en una prueba de 2,5 horas de duración y un único ejercicio práctico que consistirá en modelar una escenografía, incluir materiales, iluminarla y sacar varias imágenes, dados los planos de ésta. Para aprobar será obligatorio realizar al menos todos los procesos (modelado, iluminación y extracción de imagen) con al menos el 50% de los elementos dados.	30%
Total	100%

### 9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

### 9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Los alumnos que no hayan superado la asignatura mediante evaluación continua, podrán examinarse en la evaluación extraordinaria.  Para ello deberán entregar la carpeta del curso “completa”, con todos los ejercicios del curso, más un trabajo práctico que el profesor decidirá al finalizar el curso para cada alumno, en función de sus carencias particulares y su recorrido durante el curso.  Realizarán además un examen de similares características al correspondiente a la evaluación continua. Los criterios de evaluación serán los generales de la asignatura para el curso señalados en este programa.	35% carpeta 35% ejercicio adicional 30% examen
Total	100%

### 9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad



Instrumentos	Ponderación
La evaluación será similar a la de cualquier alumno en evaluación continua. El número y tipo de ejercicios se podrán variar en función de la discapacidad del alumno	Carpeta 70% Examen 30%
Total	100%

## 10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

SEMANA	TEMA	TIPO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	HORAS PRESENCIALES	HORAS NO PRESENCIALES
1 y 2	Bloque I Temas 1 a 3	P	Práctica 1	Aula taller	6	<b>TOTAL:</b> 30 h [2 h /semana]. Que el alumno dedicará a terminar las prácticas planteadas en clase y preparar el examen final
3, 4 y 5	Bloque II. Temas 1 a 5	P	Prácticas 2 y 3	Aula taller	9	
6	Bloque III	P	Práctica 4	Aula taller	3	
7, 8, 9 y 10	Bloque IV Temas 1 a 4	P	Práctica 5 y 6	Aula taller	12	
11, 12 y 13	Bloque IV Temas 1 a 4	P	Prácticas 7 y 8.	Aula taller	9	
14 y 15	Todos	P	Práctica 9	Aula taller	6	
16	Revisión y Entrega de carpetas		Maquetación trabajos del curso			
17	Examen final					





## Comunidad de Madrid

### 11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS<sup>2</sup>

Remisión a plataforma virtual, si procede

#### 11.1. Bibliografía general

Título	<u>Manual de dibujo arquitectónico.</u>
Autor	<b>CHING, F.</b>
Editorial	Ed. Gustavo Gili/ Méjico.1978

Título	<u>Decorado y tramoya.</u>
Autor	<b>LÓPEZ DE GUEREÑO, J</b>
Editorial	Editorial Ñaque.1988.

Título	<u>Manual imprescindible de Autocad 2015</u>
Autor	<b>REYES RODRÍGUEZ, Antonio Manuel.</b>
Editorial	Anaya Multimedia, D.L. 2014

#### 11.2. Bibliografía complementaria

Título	<u>Mejora de diseños CAD con Photoshop.</u>
Autor	<b>ONSTOTT, S</b>
Editorial	Col. Diseño y creatividad. Ed. Anaya multimedia. Madrid 2005

Título	<u>La expresión gráfica para arquitectos y diseñadores</u>
Autor	<b>LASEU, P</b>
Editorial	Ed. Gustavo Gili. Barcelona 1980.

#### 11.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	<a href="http://www.textures.com">www.textures.com</a>
Dirección 2	<a href="http://www.freepik.es">www.freepik.es</a>
Dirección 3	<a href="http://www.sketchuptexture.com">www.sketchuptexture.com</a>
Dirección 3	<a href="http://www.Sketchup.com">www. Sketchup.com</a>

#### 11.4 Otros materiales y recursos didácticos

El profesor dará algunas fichas y apuntes a lo largo de las diferentes unidades.

<sup>2</sup> Se recomienda que el número total de referencias bibliográficas no exceda de veinte títulos.