



PLA DOCENT

Curs: 2n
Especialitat: Escenografia
Codi de l'assignatura: 522021
Assignatura: Tècniques de representació assistides per ordinador 2 (TRAO2)
Tipus d'assignatura: Obligatòria
Crèdits ECTS de l'assignatura: 3ECTS
Hores totals de l'assignatura: 45hores lectives i 30 hores de treball autònom.
Impartició: 1r. sem (inici de curs)
Descriptors: Incorporació de eines informàtiques com a canals pel desenvolupament dels sistemes de representació artística i tècnica i la seva combinatòria. Exploració de les eines com a forma expressiva i comunicativa particular dins l'àmbit de l'escenografia (espai, personatge i il·luminació)
Requisits:
Observacions:

COMPETÈNCIES QUE ES TREBALLARAN A L' ASSIGNATURA:

Competències generals (transversals):

1. Autonomia en la recerca, l'anàlisi i la síntesi de la informació, així com en el desenvolupament d'idees i argumentacions.
2. Capacitat per integrar els coneixements teòrics, tècnics i pràctics adquirits.
3. Capacitat d'assolir riscos i tolerància al fracàs.
4. Capacitat per tenir una mirada crítica però constructiva sobre les eines que se'ls introdueix i aproximar-se a l'ús d'aquestes d'una manera pròpia.
5. Capacitat per utilitzar les habilitats comunicatives de les eines tan a nivell tècnic com artístic.

Competències específiques:

1. Capacitat de poder desenvolupar-se comunicativament amb els diferents equips professionals propis de l'àmbit escenogràfic. (equips tècnics, equips constructius i de confecció, equips artístics i equips de producció).
2. Fiançar els sistemes de representació assistits per ordinador necessaris per a la realització d'un projecte escenogràfic (espai escènic, disseny del personatge i il·luminació).
3. Comprendre i saber aplicar sistemes de representació combinatòria de treball tècnic i artístic per l'ús que precisa l'escenògraf en els nivells comunicatiu, creatiu, compostiu i de comprovació.
4. Explorar de les possibilitats expressives.

RESULTATS DE L'APRENTATGE:

Coneixements:

1. Coneixement de les eines adients per al desenvolupament de projectes escenogràfics amb programaris informàtics de representativitat tècnica i artística.
2. Coneixements de nivell mitjà en Photoshop, Autocad, 3d max aplicats al disseny escènic.
3. Estudi dels requisits, necessitats i desenvolupament dels processos de representació que intervenen en la materialització d'un projecte escenogràfic.

Habilitats, procediments o destreses:

1. Destriar les eines adequats per a la representació, tan tècnica com artística, d'un projecte escenogràfic.
2. Desenvolupar els estadis (de representació) preliminars al desenvolupament tècnic i artístic d'un projecte en les àrees d'espai, d'il·luminació i personatge.



Actituds:

1. Analítica per assolir en profunditat tots els continguts i saber utilitzar els sistemes mes idonis en cada fase del projecte.
2. Reflexiva sobre l'aprenentatge i la utilització de les tècniques i sistemes de representació.
3. Observadora per analitzar i prendre decisions sobre la representació com a element comunicatiu, tot analitzant les convencions existents.
4. Crítica per desenvolupar el seu propi caràcter creatiu.

CONTINGUTS FORMATIUS (TEMARI):

Blocs de contingut:

1. Bloc de planimetria:
 - Coneixement de les pautes bàsiques (normativa) per a la planimetria del projecte escenogràfic (Plànols d'Implantació i escenificació, construcció?) i projecte de disseny d'il·luminació.
2. Bloc artístic i tècnic com a model combinatori propi de l'escenògraf, orientat en el desenvolupament de la maqueta virtual, a partir d'un projecte triat per l'alumna com a vehiculador de tots els coneixements adquirir.
 - Treball sobre la projecció de volums.
 - Treball sobre la implantació de textures.
 - Treball sobre les característiques relacionades amb la il·luminació incident i la reacció dels materials.
 - Treball sobre el moviment escènic dels elements.
3. Bloc expressiu i comunicatiu:
 - En les diferents sessions coneixerem els diversos tipus i suports de tauletes gràfiques destinades al dibuix i a la representació, així com també les aplicacions més útils per a desenvolupar el treball creatiu de l'escenografia, el figurinisme i la il·luminació.

El bloc s'estructurarà en diverses sessions de caràcter pràctic i projectual, des del dibuix del natural en suport digital fins a la combinació de dibuix analògic amb digital i fotografia amb dibuix digital.

Èstratègies de comunicació del projecte escenogràfic (espai/llum i personatge) a través de la representació tècnica/expressiva amb els diferents equips professionals propis de l'àmbit escenogràfic. (equips tècnics, equips constructius i de confecció, equips artístics i equips de producció).

METODOLOGIA I ORGANITZACIÓ GENERAL DE L'ASSIGNATURA:

L'assignatura consta de 3 crèdits ECTS que signifiquen 45 hores lectives i 30 hores de treball autònom.

Avaluació:

L'avaluació és continuada.

No existeix per tant, la possibilitat d'avaluació a partir d'un examen o treball únic que substitueixi el seguiment de tota l'assignatura.

Els criteris d'avaluació seran:

- Assistència, puntualitat i actitud de l'alumne (10%)
- Evolució de l'alumne durant el procés d'aprenentatge (10%). En aquest apartat s'avaluarà:
 - a. L'esforç i el grau d'evolució en l'aprenentatge.
 - b. El nivell de consolidació del domini del dibuix i la seva versatilitat en els seus eixos principals d'aprenentatge: el descriptiu i l'expressiu.



- Entrega de treballs i/o presentació de pràctiques al llarg de tota l'assignatura (80%)
- Amb el 25% de faltes d'assistència a aquesta assignatura el professor té la facultat, si vol, de suspendre l'alumne.

BIBLIOGRAFIA, FONTS I RECURSOS DE DOCUMENTACIÓ:

La bibliografia d'aquesta assignatura es donarà en base als continguts específics del projecte que es treballi.