

PLA DOCENT

Curs: 3r i 4t
Especialitat: Escenografia
Escola: ESAD
Departament: Disseny escènic
Codi de l'assignatura: 552005
Assignatura (nom): SISTEMES DE REPRESENTACIÓ APLICATS AL DISSENY D'ESPai I IL·LUMINACIÓ
Tipus d'assignatura (Obligatòria, Optativa): Optativa
Crèdits ECTS de l'assignatura: 3 ECTS
Hores totals de l'assignatura: 45 hores lectives i 30 hores de treball autònom
Impartició
Professors/es:
Descriptors:
Coneixement de mètodes i procediments de representació i expressió, al servei del projecte d'espai i il·luminació escènica.
Requisits: Dibuix 2, Perspectiva escènica 2
Observacions:

COMPETÈNCIES QUE S'ADQUIRIRAN EN CURSAR L' ASSIGNATURA:

Competències Genèriques (Transversals):

1. Capacitat per desenvolupar la imaginació i la intuïció.
2. Capacitat per tenir una mirada crítica però constructiva sobre el treball dels altres i d'un mateix.
3. Capacitat d'ús de les noves tecnologies.

Competències Específiques:

1. Saber utilitzar i integrar els diversos sistemes de representació en la resolució de projectes escenogràfics al servei de l'espai i de la il·luminació.
2. Coneixement de mètodes de simulació virtual, programes visualitzadors, i procediments de representació i expressió en 3D
3. Ser capaç de realitzar maquetes virtuals en 3D que representin fidelment els volums, els materials, les textures, la il·luminació i els canvis escenogràfics.

RESULTATS DE L'APRENENTATGE:

Coneixements:

1. Representació tridimensional de l'espai i de la llum.
2. Integració dels diferents sistemes de representació.
3. Saber representar els canvis escènics i de la llum d'un projecte escenogràfic

Habilitats, procediments o destreses:

1. Saber escollir el sistema de representació més adequat a cada fase del projecte.
2. Diverses tècniques de modelatge en 3D
3. Utilització dels recursos informàtics per visualitzar els resultats del projecte.
4. Raonar i escollir els formats de representació més adequats.

Actituds:

1. Analítica per assolir en profunditat tots els continguts i saber utilitzar els sistemes més 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. Coneixement de la *interface* del programari en 3D
2. Planificació d'un projecte.
3. Geometries 3D
4. Procediments amb formes 2D
5. Edició de malles.
6. Modelat de superfícies.
7. Materials i textures
8. Il·luminació
9. Càmeres.
10. Animació bàsica
11. Render.

METODOLOGIA I ORGANITZACIÓ GENERAL DE L'ASSIGNATURA:

Metodologia

L'assignatura compta amb 60 hores de lectivitat i 45 hores de treball autònom que s'organitzaran de la següent manera:

1. Classes teòriques i descriptives de cada tema proposat.
2. Exercicis amb suport tutorial sobre els temes proposats.
3. Exercicis individuals sobre cada tema.
4. Projecte de lliure elecció.

Avaluació (Criteris, estratègies o activitats i ponderació):

1. Assistència i valoració presencial (comprensiva, analítica, formal i crítica).
2. Valoració dels diferents treballs proposats (resolució, precisió, presentació).
3. Es valorarà la progressió de l'alumne al llarg del curs.

BIBLIOGRAFIA, FONTS I RECURSOS DE DOCUMENTACIÓ:

Tutorials al Campus Virtual.