

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

**4º - Estilismo de
Espectáculo y Medios
Audiovisuales**

Curso Académico 2023/24

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	4º - Estilismo de Espectáculo y Medios Audiovisuales
Tipo de asignatura	Formación Básica
Materia	4º - Estilismo de Espectáculo y Medios Audiovisuales
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	CUARTO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	6
Horas lectivas semanales	6
Prelación o requisitos previos	
Calendario	
Horario de impartición	M/V - 12:00/15:00 horas
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Montserrat / Justina Caraballo Caro / Piñero Díaz
Correo electrónico	montserratcc@esea.es / justinapd@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

La importancia de la moda y el intercambio de influencias con el mundo del espectáculo, y más especialmente la del figurinista o especialista en diseño de vestuario y estilismo, es cada día mayor. El estilismo implicado en los espectáculos y medios audiovisuales basados en la ficción, no responde al estilismo de moda. Su propuesta debe corresponder a los conceptos dramáticos de la dirección tomando como base las características de la época y de los personajes de una historia determinada por un texto, guion o libreto. Aunque es posible que el resultado de su trabajo pueda crear tendencias. El principal objetivo de esta asignatura es el desarrollo de conocimientos, destrezas y habilidades para la creación de diseños de vestuario para ficción, a partir del concepto de una historia dramática.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura forma parte de la materia ESTILISMO. Esta asignatura se imparte en CUARTO curso y se inscribe dentro de las llamadas asignaturas de Formación Básica (FB) del cuarto curso de las EASD, siendo la misma de carácter semestral. Dicha asignatura aporta al estudiante 6 créditos de los 240 créditos ECTS (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la especialidad de Diseño de Moda.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Las producciones audiovisuales. Fundamentos de escenografía. El espacio escénico. El trabajo en equipos interdisciplinarios. Función del Estilista. Necesidades, condicionantes y medios. Estilismo para: pasarela, producciones musicales, publicidad, teatro, cine, entornos públicos y privados. Caracterización e identidad del personaje. La creación del personaje mediático. Estilismo y representación visual, pautas de comportamiento. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

U.0. Introducción a la asignatura

U.1. Las producciones audiovisuales

- 1.1. ¿Qué es una producción audiovisual?
- 1.2. Fases de las producciones audiovisuales
- 1.3. Géneros y formatos de producciones audiovisuales
- 1.4. Estilismo en producciones audiovisuales

U.2. Fundamentos de escenografía: el espacio escénico

- 2.1. ¿Qué es la escenografía?
- 2.2. Origen e historia de la escenografía
- 2.3. Tipos de escenografía
- 2.4. Elementos de la escenografía
 - 2.4.1. Composición de los elementos en la escenografía
 - 2.4.2. Caracterización de los personajes
 - 2.4.3. Elementos de la escenografía corpóreos

U.3. El trabajo en equipos interdisciplinarios

- 3.1. Qué es un equipo interdisciplinario. Diferencias entre grupo de trabajo y equipo de trabajo
- 3.2. Características de los equipos interdisciplinarios.
- 3.3. Como hacer que funcione un equipo interdisciplinario.
- 3.4. Equipos interdisciplinarios en producción audiovisual.

Profesionales que lo componen

U.4. METODOLOGÍA PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL VESTUARIO ESCÉNICO

- 4.1. Definición y clasificación
- 4.2. Parámetros
- 4.3. Guía para la construcción de vestuario escénico
- 4.4. Diseño del vestuario según la significación escogida

U.5. Vestuario escénico teatro

- 5.1. Introducción

- 5.2. El proceso de diseño en la creación de vestuario escénico
- 5.3. Diseño de vestuario para teatro
 - El figurinista
 - Caracterización e identidad del personaje
- U.6. Vestuario escénico, ópera y producciones musicales
 - 6.1. Diseño de vestuario para ópera y producciones musicales
 - 6.2. Diseño de vestuario para ópera....
 - El figurinista
 - Caracterización e identidad del personaje
- U.7. Audiovisuales
 - 7.1. Cine:
 - 7.1.1. Introducción
 - 7.1.2. El diseñador de vestuario para cine
 - 7.2. El estilista de televisión:
 - Función del Estilista.
 - Necesidades, condicionantes y medios.
 - La creación del personaje mediático.
 - 7.3. Vestuario para publicidad: vistiendo los anuncios
- U.8. Danza y circo
 - 8.1. Diseño de vestuario específico para danza y circo

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT09 - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
- CT10 - Liderar y gestionar grupos de trabajo
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT16 - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
- CT17 - Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG07 - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
- CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CG13 - Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
- CG14 - Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
- CG15 - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad

CG21 - Dominar la metodología de investigación.

4.3 Competencias Específicas

CE01 - Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo

CE02 - Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización

CE03 - Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria

CE06 - Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas

CE07 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CE08 - Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	0	0,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	0	0,00%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	93	62,00%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	10	6,67%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	5	3,33%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	0	0,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		108	72%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	6	4,00%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	5	3,33%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	20	13,33%
	Total horas de trabajo autónomo	31	20,67%
	Total volumen de trabajo	139	6 ETCS

5.2 Recursos

Para el desarrollo de la asignatura se utilizarán los siguientes recursos e infraestructuras

- Materiales de Pintura y Dibujo
- Materiales propios de costura y confección
- Software de estilismo; Clo3d / Browzwear
- Software de edición de imágenes Adobe Illustrator/Photoshop
- Biblioteca
- Aula informática, con proyector y acceso a internet.

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

- Bravo, J
- Navarro, A. y Olcina, R. Vestir los sueños. Figurinistas del cine español. Editor Semana Internacional Cine. Valladolid, 2008.
- Calefato, P. Moda y cine. Instituto de Estudios de Moda y Comunicación, 2003.
- Echarri, M. San Miguel, E. Vestuario Teatral. Ñaque Editora, 2000.
- González, Pedro. Manual del Estilista, Almuzara, 2011.
- Heller, E. PSICOLOGIA DEL COLOR: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2004.
- Martínez Abadía, J, "Introducción a la tecnología audiovisual; Televisión, vídeo, radio". Barcelona. 1997, Paidós Comunicación.
- Nadoolman Landi, Deborah. Diseño de vestuario. El arte del cine. Blume, 2014.
- Noisette, Philippe. Couturiers de la danse. La Martinière, 2003.
- Romero Pérez, R, Zapata Brunet, Sergio, Bazaes Nieto, R. El diseño teatral Iluminación, vestuario y escenografía. Agrupación de Diseñadores, Técnicos y Realizadores Escénicos (ADTRES). Santiago, 2013.
- Sierra Roldán Moral, M. El diseño de vestuario teatral: de Buontalenti a Diaghilev. EDITORIAL SÍNTESIS. Madrid, 2017.

- The Collection of the Kyoto Costume Institute. Fashion. Taschen, 2006.
- Yuleicy Rozo González GUÍA PRÁCTICA PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL VESTUARIO ESCÉNICO.(2017) (Tesis Doctoral)
- Maitham Maha Al Muwail. (2015) Madrid. Tesis doctoral

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos

CET09 - Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

CET15 - Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental

CET16 - Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativo.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

CEG07 - Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares

CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales

CEG13 - Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño

CEG14 - Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales

CEG15 - Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de

compatibilidad
CEG21 - Demostrar dominio de la metodología de investigación.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES		
Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico		0 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico		%
Actividades Prácticas	<p>Son ejercicios prácticos realizado en la propia aula, tutorizados por el profesor, y que suponen una aplicación práctica a modo de ejemplificación, de los contenidos descritos en la propia clase. Se busca la conformidad de la adquisición de las competencias por parte del alumno, así como la detección de dificultades en la asimilación de los contenidos. Al realizarse en la propia aula, el profesor puede resolver pequeñas dudas del proceso de elaboración tanto a nivel individual como grupal.</p> <p>La asistencia a las clases es obligatoria y se valorará la puntualidad y asistencia, puntuando de forma negativa todas la faltas no justificadas debidamente.</p> <p>Estas actividades se adjuntaran a la memoria final</p>	20%
Trabajos Individuales o en Grupos	<p>Son ejercicios prácticos, y que suponen una aplicación práctica de los contenidos descritos en cada módulo de la asignatura. Se busca la conformidad de la adquisición de las competencias por parte del alumno, así como la transmisión y el desarrollo de ideas y conceptos gráficos, la destreza y habilidad gráfica usando las herramientas correspondientes.</p> <p>Todas las entregas son obligatorias hacerlas en fecha y plazo. Aquellas que no se hayan entregado en fecha y plazo puntuarán de forma negativa por el valor máximo de la entrega en el cómputo de la nota final.</p> <p>En el caso de detectarse en los trabajos presentados plagios de otros trabajos se podrán tomar las siguientes determinaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quitar puntos en la nota final a todos los alumnos implicados, o - Suspender la materia hasta septiembre de todos los alumnos implicados iniciando para ello el plan de recuperación 	45%
Actividades Virtuales		%

Trabajos de investigación	Realización de defensa oral en clase del trabajo final propio. Se persigue con esto la transmisión de ideas y conceptos gráficos, elaboración de propuestas y desarrollos de la creatividad, capacidad de corrección y expresión oral en público, mediante discurso. La exposición de todos los trabajos realizados por el alumno será de carácter obligatorio. Aquellos alumnos que no la realicen puntuarán de forma negativa en la nota final.	25%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	Durante el curso se realizarán seminarios en forma física o virtual en la cual el alumno tendrá contacto con profesionales del sector, durante estos seminarios el invitado puede convocar un taller de trabajo. La asistencia y participación a estos eventos	10%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Durante el desarrollo del curso se plantearán un catálogo de actividades complementarias a los contenidos impartidos. Estas actividades se centrarán en dos acciones formativas fundamentalmente:

- Asistencias a Seminarios y Talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura

-Visita a espacios, talleres, eventos y exposiciones. En este caso, no hay una planificación previa pues depende de la programación de las instituciones culturales.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, el alumno será participe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de una doble vía:

- Por un lado, la indicación de los errores cometidos y la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas una vez realizadas.
- Por otro lado, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se explique los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirán adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

1. CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1 ^a	1 ^a Sesión	X	X		Contenidos
	2 ^a Sesión	X	X		Introducción y presentación de la materia.
2 ^a	3 ^a Sesión	X	X		Introducción y presentación de la materia; Materiales
	4 ^a Sesión		X		Unidad 1: Las producciones Audiovisuales
3 ^a	5 ^a Sesión		X		Prácticas I: Unidad 1
	6 ^a Sesión	X	X		Prácticas II: Unidad 1
4 ^a	7 ^a Sesión	X			Salida centro
	8 ^a Sesión	X	X		Unidad 2: Fundamentos de la escenografía: El espacio escénico I
5 ^a	9 ^a Sesión		X		Unidad 2: Fundamentos de la escenografía: El espacio escénico II
	10 ^a Sesión		X		Prácticas I: Unidad 2
6 ^a	11 ^a Sesión	X	X		Prácticas II: Unidad 2
	12 ^a Sesión	X	X		Seminario/Taller
7 ^a	13 ^a Sesión		X		Unidad 3: El trabajo en equipos interdisciplinares
	14 ^a Sesión		X		Prácticas I: Unidad 3
8 ^a	15 ^a Sesión	X	X		Prácticas II: Unidad 3
	16 ^a Sesión		X		Unidad 4: Metodología para la construcción del vestuario Escénico
9 ^a	17 ^a Sesión	X	X		Prácticas Unidad 4
	18 ^a Sesión	X	X		Unidad 5: Vestuario escénico teatro
10 ^a	19 ^a Sesión		X		Prácticas Unidad 5
	20 ^a Sesión	X	X		Salida
11 ^a	21 ^a Sesión	X	X		Unidad 6: Vestuario escénico, ópera y producciones musicales
	22 ^a Sesión		X		Prácticas Unidad 6
12 ^a	23 ^a Sesión	X	X		Taller
	24 ^a Sesión	X	X		Unidad 7: Audiovisuales I (cine)
13 ^a	25 ^a Sesión	X	X		Unidad 7: Audiovisuales II (televisión, series, anuncios...)
	26 ^a Sesión		X		Prácticas I Unidad 7
14 ^a	27 ^a Sesión		X		Prácticas II Unidad 7

	28ª Sesión		X		Prácticas III Unidad 7
15ª	29ª Sesión	X	X		Salida
	30ª Sesión	X			Unidad 8: Danza y Circo
16ª	31ª Sesión		X		Prácticas Unidad 8
	32ª Sesión	X	X		Charla
17ª	33ª Sesión	X			Trabajo final (construcción teórica)
	34ª Sesión	X			Prácticas I Trabajo final
18ª	35ª Sesión		X		Prácticas II Trabajo final
	36ª Sesión		X		Prácticas III Trabajo final (presentación)
19º					
20º					
21º					
22º					
23º					
24º					
25º					
26º					
27º					
28º					
29º					
30º					
31º					
32º					
33º					
34º					

35°					
36°					