



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE  
 ESCUELA LICENCIATURA EN ARTE TEATRAL

**1. Datos generales**

**Materia:** VIDEO Y TECNOLOGÍAS DE PROYECCIÓN II  
**Código:** FDI0320  
**Paralelo:**  
**Periodo :** Marzo-2017 a Julio-2017  
**Profesor:** SARAVIA VARGAS ARIOLFO DANILO  
**Correo electrónico:** dsaravia@uazuay.edu.ec

| Docencia | Práctico | Autónomo:            |          | Total horas |
|----------|----------|----------------------|----------|-------------|
|          |          | Sistemas de tutorías | Autónomo |             |
| 3        |          |                      |          | 3           |

**Prerrequisitos:**

Código: FDI0313 Materia: VIDEO Y TECNOLOGÍAS DE PROYECCIÓN I

**2. Descripción y objetivos de la materia**

Esta asignatura de carácter práctico pretende poner a disposición del estudiante el conocimiento en la elaboración de escenografías proyectadas haciendo uso de objetos y softwares.

Vincula al estudiante con las herramientas y tecnologías básicas para la creación de escenografías virtuales que pueden ser utilizadas para la representación de objetos y espacios dentro de la escenografía.

Esta asignatura se vincula con las cátedras del área de representación.

**3. Contenidos**

|        |  |
|--------|--|
| 01.    | <b>Luz y sombra</b>  |
| 01.01. | Aplicación de la luz y sombra como escenografía (15 horas)   |
| 02.    | <b>Mapping y otros programas</b>   |
| 02.01. | Generación de contenidos: programas (8 horas)  |
| 02.02. | Aplicación del mapping en un escenario (8 horas)   |
| 03.    | <b>Proyección e interactividad</b>   |
| 03.01. | Creación de escenografías interactivas aplicando el video mapping y programas respectivos (17 horas) |

**4. Sistema de Evaluación**

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

| Resultado de aprendizaje de la materia  | Evidencias                                    |
|---|---|
| <b>ai. Utilizar eficientemente herramientas tecnológicas incluyendo: la fotografía, video, sonido y sistemas de iluminación para la puesta en escena de un espectáculo.</b>                               |   |
| -Aplicar distintas tecnologías aprendidas dentro de una propuesta estética y escénica   | -Trabajos prácticos - productos               |
| -Conocer y distinguir distintas tecnologías con las cuales poder elaborar diferentes tipos de proyección que pueden usar dentro de la escenografía como Video Mapping, Adobe Premier y Adobe After Effect | -Reactivos<br>-Trabajos prácticos - productos |
| <b>au. Mantener una cultura de aprendizaje permanente y conocimiento de su entorno.</b>   |   |
| -Aplicar distintas tecnologías aprendidas dentro de una propuesta estética y escénica   | -Trabajos prácticos - productos               |
| -Conocer y distinguir distintas tecnologías con las cuales poder elaborar diferentes tipos de proyección que pueden usar dentro de la escenografía como Video Mapping, Adobe Premier y Adobe After Effect | -Reactivos<br>-Trabajos prácticos - productos |

**Desglose de evaluación**

| Evidencia                      | Descripción  | Contenidos sílabo a evaluar   | Aporte     | Calificación | Semana                                   |
|--------------------------------|--|---|------------|--------------|--|
| Trabajos prácticos - productos | video  | Luz y sombra  | APORTE 1   | 5            | Semana: 4 (10/04/17 al 12/04/17)         |
| Trabajos prácticos - productos | archivo digital para proyección                              | Mapping y otros programas   | APORTE 2   | 5            | Semana: 6 (24/04/17 al 29/04/17)         |
| Trabajos prácticos - productos | proyección de mapping básico                                 | Mapping y otros programas   | APORTE 2   | 5            | Semana: 8 (08/05/17 al 13/05/17)         |
| Trabajos prácticos - productos | generación de contenidos para mapping sobre varias pantallas | Tproyección e interactividad  | APORTE 3   | 10           | Semana: 11 (29/05/17 al 03/06/17)        |
| Reactivos                      | prueba de reactivos  | Luz y sombra, Mapping y otros programas, Tproyección e interactividad | APORTE 3   | 5            | Semana: 14 (19/06/17 al 24/06/17)        |
| Trabajos prácticos - productos | proyección de mapping interactivo                            | Luz y sombra, Mapping y otros programas, Tproyección e interactividad | EXAMEN     | 10           | Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017) |
| Trabajos prácticos - productos | creación de escenario  | Luz y sombra, Mapping y otros programas, Tproyección e interactividad | EXAMEN     | 10           | Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017) |
| Trabajos prácticos - productos | se tomara en cuenta la nota obtenida en el trabajo final     | Luz y sombra, Mapping y otros programas, Tproyección e interactividad | SUPLETORIO | 10           | Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017) |
| Trabajos prácticos - productos | proyección de mapping interactivo                            | Luz y sombra, Mapping y otros programas, Tproyección e interactividad | SUPLETORIO | 10           | Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017) |

### Metodología

Para el desarrollo de la asignatura, las clases serán del tipo teórico-prácticas, lo cual hace que este recurso aporte para que los estudiantes reciban los contenidos adecuadamente volviendo las clases participativas y dinámicas; tratando de este modo, que el estudiante esté motivado para aprender en cada sesión conocimientos nuevos.

Se plantea el desarrollo de trabajos de aplicación, consultas en internet, estudio de casos específicos, para reforzar los conocimientos y dando lugar a aprendizajes. Los trabajos que desarrollarán los estudiantes tendrán un seguimiento personalizado, logrando de esta manera mejores resultados.

### Criterios de Evaluación

Las evaluaciones se realizarán a través de trabajos en clase y en casa; en donde el estudiante pondrá en práctica lo que aprenda en cada tema. En cada evaluación se tomará en cuenta aspectos como el trabajo en clase, la aplicación de las herramientas, la calidad del resultado del ejercicio, la capacidad para formular diferentes resultados por medio de la fusión de conocimientos y herramientas. Asimismo, al final del ciclo, se ha de realizar un trabajo en donde se ponga en práctica todos los conocimientos adquiridos en la cátedra.

## 5. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

| Autor                                    | Editorial   | Título                        | Año  | ISBN      |
|--|-------------|-------------------------------|------|-----------|
| CÓDIGOS, LEYES, TRATADOS INTERNACIONALES | NO INDICA   | NO INDICA                     | 0    | NO INDICA |
| Kirby Malone and Gail Acott White        | Live Movies | Multimedia Performance Studio | 2006 |           |

#### Web

#### Software

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **14/03/2017**

Estado: **Aprobado**