UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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-2018 a Julio-2018

Profesor: ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO

Correo electrónico calvarracin@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.	**Luz y sombra**
01.01.	Aplicación de la luz y sombra como escenografía (15 horas)
02.	**Mapping y otros programas**
02.01.	Generación de contenidos: programas (8 horas)
02.02.	Aplicación del mapping en un escenario, creación de personajes virtuales para artes escénicas (8 horas)
03.	**proyección e interactividad**
03.01.	Creación de personajes, 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
ai. Utilizar eficientemente herramientas tecnológicas incluyendo: la fotografía, video, sonido y sistemas de iluminación para la puesta en escena de un espectáculo.	
-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 Maping, Adobe Premier y Adobe After Efect	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
au. Mantener una cultura de aprendizaje permanente y conocimiento de su entorno.	
-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 Maping, Adobe Premier y Adobe After Efect	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Investigación sobre arte y tecnología	Luz y sombra	APORTE 1	5	Semana: 3 (26/03/18 al 29/03/18)
Trabajos prácticos - productos	Investigación de los principios artísticos y tecnológicos aplicados en personajes	Mapping y otros programas	APORTE 2	5	Semana: 6 (16/04/18 al 21/04/18)
Trabajos prácticos - productos	Interacción en el espacio artístico y tecnológico	Mapping y otros programas	APORTE 2	5	Semana: 9 (07/05/18 al 09/05/18)
Trabajos prácticos - productos	Creación de un doble tecnológico	proyección e interactividad	APORTE 3	5	Semana: 16 (25/06/18 al 28/06/18)
Trabajos prácticos - productos	La búsqueda de la forma escénica digital	proyección e interactividad	APORTE 3	10	Semana: 16 (25/06/18 al 28/06/18)
Trabajos prácticos - productos	Planteamiento teórico de un personaje artístico y tecnológico	Luz y sombra, Mapping y otros programas, proyección e interactividad	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	Planteamiento práctico de un personaje artístico y tecnológico	Luz y sombra, Mapping y otros programas, proyección e interactividad	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	Planteamiento teórico de un personaje artístico y tecnológico	Luz y sombra, Mapping y otros programas, proyección e interactividad	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Planteamiento práctico de un personaje artístico y tecnológico	Luz y sombra, Mapping y otros programas, proyección e interactividad	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Metodología

Antes de impartir una clase:
- Selección de objetivos y contenidos.
- Previsión de recursos (espacios, materiales, etc.).
- Elaboración de protocolos o manuales de laboratorio, prácticas, procedimientos, etc.
- Elaboración de colecciones de problemas resueltos.

Durante la ejecución:
- Explicación clara de los procedimientos o estrategias que pueden ser utilizadas.
- Repaso de técnicas de manejo de aparatos, programas, etc.

Criterios de Evaluación

La evaluación se basará tanto en el planteamiento reflexivo como práctico por parte del estudiante. Se tomará en cuenta las soluciones dadas para cada problemática y las destrezas para el planteamiento de soluciones para las mismas. Sobre todo se considerará el aporte que el estudiante tanto de manera individual o colectiva haga sobre los temas tratados en clases.

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

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Steve Dixon	MIT PRESS	Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation	2015	9780262333030

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 05/03/2018

Estado: Aprobado