



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

**1. Datos generales**

**Materia:** VIDEO Y TECNOLOGÍAS DE PROYECCIÓN I  
**Código:** FDI0313  
**Paralelo:**  
**Periodo :** Septiembre-2018 a Febrero-2019  
**Profesor:** ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO  
**Correo electrónico** calvarracin@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

**Prerrequisitos:**

Ninguno

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

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

Vincula al estudiante con las herramientas y tecnologías basicas para la crecion de escenografias virtuales que pueden ser utilizadas para la representacion de objetos y espacios dentro de la escenografia

Esta asignatura se vincula con las cátedras del Área de Representación,

**3. Contenidos**

<b>1</b>	<b>proyeccion luz y sombra</b>
1.1	tipos de proyeccion y proyectores (3 horas)
1.2	la luz y sombra aplicada en la escena (3 horas)
1.3	los objetos como pantallas de proyeccion (3 horas)
<b>2</b>	<b>generacion de contenidos y uso de softwares</b>
2.1	tecnicas de generacion de contenido (stop motion / time lapse) (6 horas)
2.2	edicion de video basica (6 horas)
2.3	motion graphics (9 horas)
<b>3</b>	<b>proyeccion y mapping</b>
3.1	softwares utilizados en el mapping (6 horas)
3.2	superficies de proyeccion (3 horas)
3.3	el mapping (9 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>	
-Conocer y distinguir distintas tecnologías con las cuales poder elaborar diferentes tipos de proyeccion que pueden usar dentro de la escenografia	-Trabajos prácticos - productos
-Representar objetos cotidianos a traves de proyecciones de luz y sombra asi como a través de sowlware	-Trabajos prácticos - productos
-Utilizar materiales alterantivos dentro de la elaboracion de objetos de proyeccion	-Trabajos prácticos - productos
<b>au. Mantener una cultura de aprendizaje permanente y conocimiento de su entorno.</b>	
-Conocer y distinguir distintas tecnologías con las cuales poder elaborar diferentes tipos de proyeccion que pueden usar dentro de la escenografia	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-Representar objetos cotidianos a través de proyecciones de luz y sombra así como a través de software	-Trabajos prácticos - productos
-Utilizar materiales alternativos dentro de la elaboración de objetos de proyección.	-Trabajos prácticos - productos

#### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Los medios como base de la promoción	proyeccion luz y sombra	APORTE 1	5	Semana: 6 (22/10/18 al 27/10/18)
Trabajos prácticos - productos	Producción de mensajes y medios	generacion de contenidos y uso de softwares	APORTE 2	10	Semana: 10 (19/11/18 al 24/11/18)
Trabajos prácticos - productos	Publicación	proyeccion y mapping	APORTE 3	15	Semana: 15 ( al )
Reactivos	Examen teórico	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Trabajos prácticos - productos	Examen práctico	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Trabajos prácticos - productos	Examen práctico	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	SUPLETORIO	20	Semana: 21 ( al )

#### 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 aplicación, consultas en internet, estudio de casos específicos, para reforzar los conocimientos y dando lugar a inter aprendizajes.

Los trabajos que desarrollaran 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. Así mismo, 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
NO INDICA	Prentice Hall Hispanoamericana	DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA	1996	968-880-629-3 -0-12-20040

#### Web

#### Software

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **10/09/2018**

Estado: **Aprobado**