



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-2019 a Julio-2019  
**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.	<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, creación de personajes virtuales para artes escénicas (8 horas)
03.	<b>proyección e interactividad</b>
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
<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 -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 -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 (25/03/19 al 30/03/19)
Trabajos prácticos - productos	Investigación de los principios artísticos y tecnológicos aplicados en personajes	Mapping y otros programas	APORTE 2	5	Semana: 6 (15/04/19 al 18/04/19)
Trabajos prácticos - productos	Interacción en el espacio artístico y tecnológico	Mapping y otros programas	APORTE 2	5	Semana: 9 (06/05/19 al 08/05/19)
Trabajos prácticos - productos	La búsqueda de la forma escénica digital	proyección e interactividad	APORTE 3	10	Semana: 16 (24/06/19 al 28/06/19)
Trabajos prácticos - productos	Creación de un doble tecnológico	proyección e interactividad	APORTE 3	5	Semana: 16 (24/06/19 al 28/06/19)
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 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Reactivos	Planteamiento práctico de un personaje artístico y tecnológico	Luz y sombra, Mapping y otros programas, proyección e interactividad	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
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 )
Reactivos	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.
- Resolución de problemas-modelo ante los alumnos.
- Desarrollo de estrategias de motivación aportando pistas y sugerencias.
- Corrección de errores. Informar sobre caminos incorrectos.

Después de una clase:

- Corrección de ejercicios y problemas resueltos por los estudiantes.
- Evaluación de las lecciones.
- Propuestas para mejorar

## 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
Steve Dixon	The MIT Press	Digital Performance	2015	0262527529

## Web

Autor	Título	URL
IVAN MAGRIN-CHAGNOLLEAU	p-e-r-f-o-r-m-a-n-c-e	<a href="http://www.p-e-r-f-o-r-m-a-n-c-e.org/">http://www.p-e-r-f-o-r-m-a-n-c-e.org/</a>
Montxo Algora	ART FUTURA	<a href="http://www.artfutura.org">http://www.artfutura.org</a>

## Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 11/03/2019

Estado: Aprobado