



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-2019 a Febrero-2020

Profesor: ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO

Correo electrónico: calvarracin@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Ninguno

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

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 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

1	proyección luz y sombra
1.1	tipos de proyección y proyectores (3 horas)
1.2	la luz y sombra aplicada en la escena (3 horas)
1.3	los objetos como pantallas de proyección (3 horas)
2	generación de contenidos y uso de softwares
2.1	técnicas de generación de contenido (stop motion / time lapse) (6 horas)
2.2	edición de video básica (6 horas)
2.3	motion graphics (9 horas)
3	proyección y mapping
3.1	softwares utilizados en el mapping (6 horas)
3.2	superficies de proyección (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
ai. Utilizar eficientemente herramientas tecnológicas incluyendo: la fotografía, video, sonido y sistemas de iluminación para la puesta en escena de un espectáculo.	
-Conocer y distinguir distintas tecnologías con las cuales poder elaborar diferentes tipos de proyección que pueden usar dentro de la escenografía	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos
-Representar objetos cotidianos a través de proyecciones de luz y sombra así como a través de software	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos
-Utilizar materiales alternativos dentro de la elaboración de objetos de proyección	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos
au. Mantener una cultura de aprendizaje permanente y conocimiento de su entorno.	
-Conocer y distinguir distintas tecnologías con las cuales poder elaborar	-Evaluación escrita

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
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 software	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos
-Utilizar materiales alterantivos dentro de la elaboracion de objetos de proyeccion.	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Evaluación temática		APORTE	5	Semana: 5 (07/10/19 al 10/10/19)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación práctica		APORTE	10	Semana: 8 (28/10/19 al 31/10/19)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación práctica		APORTE	15	Semana: 12 (25/11/19 al 30/11/19)
Evaluación escrita	Evaluación práctica		EXAMEN	10	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación escrita		EXAMEN	10	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación escrita		SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación práctica		SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

Metodología

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

Se plantea el desarrollo de trabajos aplicacion, 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 realizaran a través de trabajos en clase y en casa; en donde el estudiante prondra en practica lo que aprenda en cada tema. En cada evaluacion se tomara en cuenta aspectos como el trabajo en clase, la aplicacion de las herramientas, la calidad del resultado del ejercicio, la capacidad para formular diferentes reusltados por medio de la fusion de conocimientos y herramientas. Asi mismo , al final del ciclo, se ha de realizar un trabajo en donde se ponga en práctica todas 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

Autor	Título	URL
-------	--------	-----

Autor	Título	URL
UNITED VISUAL ARTIST	UNITED VISUAL ARTIST	https://uva.co.uk/
ARS ELECTRÓNICA	ARS ELECTRÓNICA	https://ars.electronica.art
ART FUTURA	ART FUTURA	https://www.artfutura.org/v3/
Software		

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **09/09/2019**

Estado: **Aprobado**