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-2020 a Agosto-2020
Profesor: PEÑAHERRERA PALACIOS JULIO CÉSAR
Correo electrónico jpenaherrera@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.	**Etapas de la Producción Audiovisual. Preproducción**
01.01.	El productor y su labor. (1 horas)
01.02.	El guion (1 horas)
01.03.	Elaboración de una biblia de producción. (3 horas)
02.	**Etapas de la Producción Audiovisual. Producción**
02.01.	El Director, equipo técnico, actores, plan de trabajo (1 horas)
02.02.	Planos (1 horas)
02.02.01	Planos Personales (1 horas)
02.02.02	Planos Especiales (1 horas)
02.03	Movimientos de cámara (1 horas)
02.03.01	Paneo, balanceo, dolly y gruas (1 horas)
02.04	Emplazamientos de cámara (1 horas)
02.05	Normas de composición (2 horas)
02.06	Continuidad o Raccord (1 horas)
02.07	Enlaces y Transiciones (3 horas)
02.08	Metáforas y Símbolos (3 horas)
03.	**Etapas de la Producción Audiovisual. Postproducción**
03.01.	Montaje (3 horas)
03.02.	Bases de Adobe After Effects (5 horas)
03.02.	Bases de Adobe Premiere (5 horas)
03.02.	Maping (5 horas)
03.03.	Matte painting (5 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	-Reactivos -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	-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	-Reactivos -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	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	En este capítulo se combinarán trabajos prácticos con los reactivos aplicados.		APORTE	5	Semana: 4 (22/04/20 al 27/04/20)
Reactivos	Establecer el avance de los estudiantes en cuato a la teoría impartida.		APORTE	5	Semana: 4 (22/04/20 al 27/04/20)
Trabajos prácticos - productos	En este capítulo se combinarán trabajos prácticos con los reactivos aplicados.		APORTE	7	Semana: 8 (20/05/20 al 25/05/20)
Reactivos	Reactivos		APORTE	3	Semana: 8 (20/05/20 al 25/05/20)
Reactivos	Reactivos de los temas tratados en clase.		APORTE	3	Semana: 13 (24/06/20 al 29/06/20)
Trabajos prácticos - productos	En estos capítulos se combinarán trabajos prácticos con los reactivos aplicados.		APORTE	7	Semana: 13 (24/06/20 al 29/06/20)
Trabajos prácticos - productos	Presentación del tabajo final en el que se aplicarán los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos.		EXAMEN	20	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico vinculado a la temática establecida para el examen.		SUPLETORIO	20	Semana: 20 (al)

Metodología

En esta cátedra se realizarán tanto clases teóricas como prácticas. En las primeras se impartirán conocimientos de las etapas de la producción audiovisual. En las clases prácticas se abordará el manejo de equipos como cámaras, trípodes, accesorios y manejo básico de software de edición y efectos.

Criterios de Evaluación

Se aplicarán reactivos para evaluar el dominio teórico de la materia. Por otro lado se elaborarán rúbricas que orienten a los estudiantes en el desarrollo de los distintos productos. En ellas se establecerán los puntajes de los componentes del trabajo a entregar.

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	

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Steve Dixon	The MIT Press	Digital Performance	2015	0262527529

Web

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

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Marcel Martin	Gedisa	El lenguaje del cine	2002	84-7432-381-9
Henri y Geneviève Agel, Frencisco Zurián	Ediciones RIALP	Manual de iniciación al arte cinematográfico.	1996	84-321-3112-1
José Martínez Abadía	Ediciones Paidós Ibérica	Introducción a la tecnología audiovisual	1998	84-493-0606-X
Dave Johnson	McGraw-Hill	Cámaras digitales	2003	84-481-3780-9
Christian Le Freak	Ediciones de la U	Animación visual en vivo	2019	978-958-762-950-7

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 31/03/2020

Estado: Aprobado