



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: VIDEO MAPPING

Código: FDI8020

Paralelo:

Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018

Profesor: MALO TORRES JUAN SANTIAGO

Correo electrónico jsmalo@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Permite la construcción o reconstrucción de entornos o contextos digitales reales, espectaculares o ficticios en donde los contenidos son mostrados en diversas relaciones interactivas y temporales contemplando una narrativa audio visual, en proyectos de comunicación audio visual masiva.

Esta asignatura comprende la integración de herramientas digitales multimediales aprendidas (animación, video), más la aplicación de criterios teóricos, técnicos conceptuales, para mapeo de superficies irregulares en exteriores o interiores para generar y proyectar contenidos animados interactivos.

Proporciona nuevas técnicas y estrategias para desarrollar investigaciones y obras de diseño impulsados por el concepto y teorías de animación y narrativas audio visuales.

3. Contenidos

1.	Introducción al Videomapping
1.01.	Antecedentes históricos (1 horas)
1.02.	Revisión de plataformas para la creación de videomapping (1 horas)
2.	Conceptos del videomapping
2.01.	Introducción a conceptos y terminología (1 horas)
2.02.	Interacción con el loop, sample. (1 horas)
3.	Mapping escénico
3.01.	Mapping análogo y mapping digital (1 horas)
3.02.	Mapping directo sobre superficies 2D y 3D. (1 horas)
4.	Conceptos básicos y generales manejo de software
4.01.	Programas para edición 2d/3d mapping y escaneo. (2 horas)
4.02.	Manejo manipulación e interfáz del software: vistas, zoom, mascarar, superficies. (6 horas)
4.03.	Uso de herramientas; propiedades de clips y fx (6 horas)
4.04.	Manipulación de video (6 horas)
4.05.	Edición y composición (2 horas)
5.	Concideraciones del montaje
5.01.	composición y ejecución (2 horas)
5.02.	conclusiones y revisión final (2 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
-- Conocer nuevas culturas y tendencias mediales de la multimedia aplicadas a nuevos espacios mediante el uso y aplicación de conocimientos técnicos y teóricos de la multimedia.	-Informes -Investigaciones -Proyectos -Trabajos prácticos - productos
-- Planificar y desarrollar proyectos de Video Mapping en base a criterios técnicos de diferentes características.	-Informes -Investigaciones -Proyectos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	Investigación del tema, autores, referentes, ejemplos, análisis de recursos técnicos y tecnológicos.		APORTE 1	5	Semana: 4 (16/10/17 al 21/10/17)
Trabajos prácticos - productos	Los estudiantes deberán realizar composiciones animadas de diferentes tipos con el objetivo de mapear las mismas sobre superficies irregulares creadas por ellos		APORTE 2	10	Semana: 9 (20/11/17 al 25/11/17)
Informes	Cada grupo de trabajo formado por estudiantes deberá plantear un proyecto de video Mapping en un espacio específico en donde deberán realizar el análisis respectivo de que recursos técnicos y tecnológicos requieren para un trabajo con resultados óptimos		APORTE 3	15	Semana: 15 (02/01/18 al 06/01/18)
Proyectos	Los estudiantes realizarán una instalación prototipo a escala del proyecto propuesto por cada grupo y tiene una valoración de diez puntos, los diez puntos restantes serán evaluados en una prueba escrita o de reactivos		EXAMEN	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico		EXAMEN	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Proyectos	proyecto nota queda fija del examen		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Examen supletorio		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Mediante revisión de conceptos teóricos, conocimientos adquiridos en otras materias cursadas y criterios teóricos y prácticos de mapeo de imágenes sobre superficies irregulares, los estudiantes realizarán diferentes prácticas y ejercicios básicos, los cuales servirán como referencia para proponer instalaciones multimedia de Video Mapping. se realizaran ejercicios prácticos en laboratorio los cuales servirán de referencia para para la elaboración de proyectos, en donde se evaluarán todos los procesos metodológicos, prácticos y técnicos aplicados en los productos entregados y resolución de ejercicios en evaluaciones prácticas y teórica en laboratorio.

Criterios de Evaluación

Mediante los ejercicios realizados en clase, los estudiantes realizaran proyectos personales y grupales en donde aplicaran el uso adecuado de las herramientas y los conceptos básicos aprendidos donde serán evaluados no solo la calidad del producto trabajado si no los criterios y conocimientos teóricos.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
BRUCE BLOCK	OMEGA	NARRATIVA VISUAL: CREACIÓN DE ESTRUCTURAS VISUALES PARA CINE, VIDEO Y MEDIOS DIGITALES	2008	NO INDICA
SIMANOWSKI, ROBERTO	University of Minnesota Press	ELECTRONIC MEDIATIONS : DIGITAL ART AND MEANING : READING KINETIC POETRY, TEXT MACHINES, MAPPING ART	2011	9780816676767

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **16/05/2018**

Estado: **Aprobado**