UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: VIDEO MAPPING

Código: FDI8020

Paralelo:

Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019

Profesor: MALO TORRES JUAN SANTIAGO

Correo electrónico jsmalo@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

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

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.

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.

3. Contenidos

1.	**Introducción al Videomaping**
1.01.	Antecedentes históricos (1 horas)
1.02.	Revición de plataformas para la creación de videomaping (1 horas)
2.	**Conceptos del videomaping**
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, mascaras, 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 revición final (2 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

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
-- Planificar y desarrollar proyectos de Video Mapping en base a criterios técnicos de diferentes características.	-Informes -Investigaciones -Proyectos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	Relevamiento de información referente al tema de Video Mapping en general	Introducción al Videomaping	APORTE 1	5	Semana: 4 (01/04/19 al 06/04/19)
Investigaciones	Tipos de instalaciones de Video Mapping	Conceptos del videomaping, Introducción al Videomaping	APORTE 2	5	Semana: 6 (15/04/19 al 18/04/19)
Investigaciones	Requerimientos técnicos y tecnológicos según el tipo de instalación.	Conceptos del videomaping, Introducción al Videomaping, Mapping escénico	APORTE 2	5	Semana: 8 (29/04/19 al 02/05/19)
Informes	Investigación sobre eventos de Video Mapping en el Ecuador.	Conceptos básicos y generales manejo de software, Conceptos del videomaping, Introducción al Videomaping, Mapping escénico	APORTE 3	5	Semana: 11 (20/05/19 al 23/05/19)
Informes	Entrevista con algún expositor o artista Ecuatoriano que haya intervenido en algun evento de Video Mapping en Ecuador.	Conceptos básicos y generales manejo de software, Conceptos del videomaping, Concideraciones del montaje, Introducción al Videomaping, Mapping escénico	APORTE 3	5	Semana: 12 (27/05/19 al 01/06/19)
Informes	Propuesta de proyecto de Video Mapping para trabajo final.	Conceptos básicos y generales manejo de software, Conceptos del videomaping, Concideraciones del montaje, Introducción al Videomaping, Mapping escénico	APORTE 3	5	Semana: 12 (27/05/19 al 01/06/19)
Informes	Informe completo sobre la propuesta de video Mapping (informe técnico, tecnológico y conceptual)	Conceptos básicos y generales manejo de software, Conceptos del videomaping, Concideraciones del montaje, Introducción al Videomaping, Mapping escénico	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Proyectos	Puesta en escena de la propuesta planteada.	Conceptos básicos y generales manejo de software, Conceptos del videomaping, Concideraciones del montaje, Introducción al Videomaping, Mapping escénico	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Informes	Informe sobre la propuesta del proyecto final. Recursos técnicos, tecnológicos, conceptuales.	Conceptos básicos y generales manejo de software, Conceptos del videomaping, Concideraciones del montaje, Introducción al Videomaping, Mapping escénico	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Proyectos	Puesta en escena de la propuesta planteada	Conceptos básicos y generales manejo de software, Conceptos del videomaping, Introducción al Videomaping, Mapping escénico	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Mediante revisión de conceptos teóricos, conocimientos adquiridos en otras materias cursadas prácticos de mapeo de imágenes sobre superficies irregulares, los estudiantes realizarán diferentes investigación, 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.

Criterios de Evaluación

Mediante las presentaciones en clase por parte del profesor, investigaciones e informes realizados por los estudiantes, servirán como referente para considerar la pertinencia y la coherencia de la información para los diferentes trabajos. Como trabajo final se planteará un proyecto en donde los estudiantes en base a los trabajos previos realizados les servirá para tomar desiciones

adecuadas respecto al uso de técnicas y tecnología en la propuesta planteada, las cuales a su vez servirán para evaluar.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
BURROWS, THOMAS D.	McGraw-Hill	PRODUCCIÓN DE VIDEO: DISCIPLINAS Y TÉCNICAS	2003	970-10-3787-1
DONALD KUSPIT	Ediciones Pensamiento	ARTE DIGITAL Y VIDEO ARTE	2006	978-84-86418-83-0
BRUCE BLOCK	OMEGA	Narrativa visual: creación de estructuras visuales para cine, video y medios digitales.	2008	
Simanowski, Roberto	University of Minnesota Press	ELECTRONIC MEDIATIONS : DIGITAL ART AND MEANING : READING KINETIC POETRY, TEXT MACHINES, MAPPING ART	2011	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **20/03/2019**

Estado: **Aprobado**