



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA LICENCIATURA EN ARTE TEATRAL

1. Datos

Materia:	VIDEO Y TECNOLOGÍAS DE PROYECCIÓN I
Código:	FDI0313
Paralelo:	A
Periodo :	Septiembre-2020 a Febrero-2021
Profesor:	PEÑAHERRERA PALACIOS JULIO CÉSAR
Correo electrónico:	jpenaherrera@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:	Ninguno

Nivel: 7

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas	Créditos
		Sistemas de tutorías	Autónomo		
3				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	proyeccion luz y sombra
1.1	tipos de proyeccion y proyectores (3 horas)
1.2	la luz y sombra aplicada en la escena (3 horas)
1.3	los objetos como pantallas de proyeccion (3 horas)
2	generacion de contenidos y uso de softwares
2.1	tecnicas de generacion de contenido (stop motion / time lapse) (6 horas)
2.2	edicion de video basica (6 horas)
2.3	motion graphics (9 horas)
3	proyeccion y mapping
3.1	softwares utilizados en el mapping (6 horas)
3.2	superficies de proyeccion (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 proyeccion que pueden usar dentro de la escenografía	-Trabajos prácticos - productos
-Representar objetos cotidianos a traves de proyecciones de luz y sombra asi como a través de sowlware	-Trabajos prácticos - productos
-Utilizar materiales alterantivos dentro de la elaboracion de objetos de proyeccion	-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 diferentes tipos de proyeccion que pueden usar dentro de la escenografía	-Trabajos prácticos - productos
-Representar objetos cotidianos a traves de proyecciones de luz y sombra asi como a través de sowlware	-Trabajos prácticos - productos
-Utilizar materiales alterantivos dentro de la elaboracion de objetos de proyeccion.	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Aporte 1	proyeccion luz y sombra	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 1 (21-SEP-20 al 26-SEP-20)
Trabajos prácticos - productos	Aporte 2	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 2 (28-SEP-20 al 03-OCT-20)
Trabajos prácticos - productos	Aporte 3	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 3 (05-OCT-20 al 10-OCT-20)
Trabajos prácticos - productos	Aporte 4	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 4 (12-OCT-20 al 17-OCT-20)
Trabajos prácticos - productos	Examen	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021)
Trabajos prácticos - productos	Examen	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)
Trabajos prácticos - productos	Examen	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021)
Trabajos prácticos - productos	Examen	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)

Metodología

En la materia se dictarán elementos básicos de video, trabajaremos con prácticas sencillas que acerquen a los estudiantes a la realización audiovisual con criterios adecuados, siempre intentando vincular esta actividad con elementos aplicables a su práctica profesional. Además se tratarán temas relacionados a la proyección de estos materiales, con el objetivo de que manejen la posibilidad de generar escenografías o efectos en sus obras gracias a dichas proyecciones. Si bien no se espera la experticia de los estudiantes en estos ámbitos, se aspira brindarles conocimientos necesarios para que puedan dirigir y supervisar adecuadamente el trabajo de profesionales en el área.

Criterios de Evaluación

Los trabajos se calificarán a través de rúbricas que permitirán a los estudiantes conocer las condiciones y los puntajes asignados a cada una de las partes de la tarea. Serán trabajos prácticos sobre los temas de video y proyección en los que se valorará la aplicación de conceptos y la calidad técnica del material, por supuesto en relación directa con la etapa del módulo en la que se desarrolle.

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

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
José Martínez Abadía	Paidós	Introducción a la tecnología audiovisual	1998	84-493-0606-X
Marcel Martin	Gedisa	El lenguaje del cine	2002	84-7432-381-9
Christian Le Freak	Ediciones de la U	Animación visual en vivo	2019	978-958-762-950-7
Henri Agel; Genieveve Agel; Francisco Zurian	Ediciones Rialp	Manual de iniciación al arte cinematográfico	1996	84-321-3112-1

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **23/09/2020**

Estado: **Aprobado**