



## 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
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

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 de carácter práctico pretende poner a disposición del estudiante el conocimiento en la elaboración de escenografías proyectadas haciendo uso de objetos y softwares. Esta asignatura se vincula con las cátedras del Área de Representación,

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

<b>1</b>	<b>proyeccion luz y sombra</b>
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)
<b>2</b>	<b>generacion de contenidos y uso de softwares</b>
2.1	técnicas de generacion de contenido (stop motion / time lapse) (6 horas)
2.2	edicion de video basica (6 horas)
2.3	motion graphics (9 horas)
<b>3</b>	<b>proyeccion y mapping</b>
3.1	softwares utilizados en el mapping (6 horas)

3.2	superficies de proyeccion (3 horas)
3.3	el mapping (9 horas)

## 5. 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 sftware	-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 sftware	-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	APOORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 1 (21/09/20 al 26/09/20)
Trabajos prácticos - productos	Aporte 2	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra	APOORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 2 (28/09/20 al 03/10/20)
Trabajos prácticos - productos	Aporte 3	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	APOORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 3 (05/10/20 al 10/10/20)
Trabajos prácticos - productos	Aporte 4	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	APOORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 4 (12/10/20 al 17/10/20)
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 (25/01/21 al 30/01/21)
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 (25/01/21 al 30/01/21)

### 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.

## 6. 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**