



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-2018 a Febrero-2019
Profesor: ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO
Correo electrónico: calvarracin@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

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	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)
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)

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 escenografia	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Representar objetos cotidianos a traves de proyecciones de luz y sombra asi como a través de software	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Utilizar materiales alterantivos dentro de la elaboracion de objetos de proyeccion	-Reactivos -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 escenografia	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Representar objetos cotidianos a traves de proyecciones de luz y sombra asi como a través de software	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Utilizar materiales alterantivos dentro de la elaboracion de objetos de proyeccion.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Los medios como base de la promoción	proyeccion luz y sombra	APORTE 1	5	Semana: 6 (22/10/18 al 27/10/18)
Trabajos prácticos - productos	Producción de mensajes y medios	generacion de contenidos y uso de softwares	APORTE 2	10	Semana: 10 (19/11/18 al 24/11/18)
Trabajos prácticos - productos	Publicación	proyeccion y mapping	APORTE 3	15	Semana: 15 (al)
Reactivos	Examen teórico	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Trabajos prácticos - productos	Examen práctico	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Trabajos prácticos - productos	Examen práctico	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	SUPLETORIO	20	Semana: 21 (al)

Metodología

Para el desarrollo de la asignatura, las clases seran del tipo teorico-practicas, lo cual hace que este recurso aporte para que los estudiantes recepan los contenidos adecuadamente volviendo las clases participativas y dinámicas; tratando de este modo, que el estudiante este motivado para aprender en cada sesión conocimientos nuevos.

Se plantea el desarrollo de trabajos aplicacion, consultas en internet, estudio de casos específicos, para reforzar los conocimientos y dando lugar a inter aprendizajes.

Los trabajos que desarrollaran los estudiantes tendrán un seguimiento personalizado, logrando de esta manera mejores resultados

Criterios de Evaluación

Las evaluaciones se realizaran a través de trabajos en clase y en casa; en donde el estudiante prondra en practica lo que aprenda en cada tema. En cada evaluacion se tomara en cuenta aspectos como el trabajo en clase, la aplicacion de las herramientas, la calidad del resultado del ejercicio, la capacidad para formular diferentes reusitados por medio de la fusion de conocimientos y herramientas. Asi mismo , al final del ciclo, se ha de realizar un trabajo en donde se ponga en práctica todas los conocimientos adquiridos en la cátedra

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

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 10/09/2018

Estado: Aprobado