



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
 ESCUELA LICENCIATURA EN ARTE TEATRAL

1. Datos generales

Materia: VIDEO Y TECNOLOGÍAS DE PROYECCIÓN I
Código: FDI0313
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017
Profesor: SARA VIA VARGAS ARIOLFO DANILO
Correo electrónico dsaravia@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

Prerrequisitos:

Ninguno

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 basicas para la crecion de escenografias virtuales que pueden ser utilizadas para la representacion de objetos y espacios dentro de la escenografia

Esta asignatura se vincula con las cátedras del Área de Representación,

3. Contenidos

01.	proyeccion luz y sombra
01.01.	tipos de proyeccion y proyectores (3 horas)
01.02.	la luz y sombra aplicada en la escena (3 horas)
01.03.	los objetos como pantallas de proyeccion (3 horas)
02.	generacion de contenidos y uso de softwares
02.01.	tecnicas de generacion de contenido (stop motion / time lapse) (6 horas)
02.02.	edicion de video basica (6 horas)
02.03.	motion graphics (9 horas)
03.	proyeccion y mapping
03.01.	softwares utilizados en el mapping (6 horas)
03.02.	superficies de proyeccion (3 horas)
03.03.	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 escenografia	-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 escenografia	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-Representar objetos cotidianos a través de proyecciones de luz y sombra así como a través de software	-Trabajos prácticos - productos
-Utilizar materiales alternativos dentro de la elaboración de objetos de proyección.	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	maqueta de escenario simulando un espacio proyectado con luz y sombra	proyeccion luz y sombra	APORTE 1	5	Semana: 5 (10/10/16 al 15/10/16)
Trabajos prácticos - productos	video de stopmotion que genere un ambiente de escenografía	generacion de contenidos y uso de softwares	APORTE 2	5	Semana: 8 (31/10/16 al 01/11/16)
Trabajos prácticos - productos	video aplicando motion graphics para crear un escenario proyectado	generacion de contenidos y uso de softwares	APORTE 2	5	Semana: 10 (14/11/16 al 19/11/16)
Trabajos prácticos - productos	mapping sobre un volumen basico	proyeccion y mapping	APORTE 3	5	Semana: 13 (05/12/16 al 10/12/16)
Trabajos prácticos - productos	mapping sobre maqueta de escenario	proyeccion y mapping	APORTE 3	5	Semana: 15 (19/12/16 al 23/12/16)
Reactivos	prueba de conocimiento de toda la materia	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	APORTE 3	5	Semana: 15 (19/12/16 al 23/12/16)
Trabajos prácticos - productos	elaborar un escenario que cambie de ambiente 3 veces	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	presentación de un mapping sobre el escenario creado	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	crear un mappino que genere un ambiente cambiante sobre la maqueta presentada	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	la calificación del trabajo final queda fija sobre 10 puntos	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

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

Se plantea el desarrollo de trabajos aplicación, 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 realizarán a través de trabajos en clase y en casa; en donde el estudiante pondrá en práctica lo que aprenda en cada tema. En cada evaluación se tomará en cuenta aspectos como el trabajo en clase, la aplicación de las herramientas, la calidad del resultado del ejercicio, la capacidad para formular diferentes resultados por medio de la fusión de conocimientos y herramientas. Así mismo, al final del ciclo, se ha de realizar un trabajo en donde se ponga en práctica todos los conocimientos adquiridos en la cátedra

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

Web

Autor	Título	URL
Exelsior Tv	Youtube	https://www.youtube.com/watch?v=2PvOErrk-0
hcgilje	vpt7 open source mapping software	https://hcgilje.wordpress.com/vpt/

Software

Autor	Título	URL	Versión
Adobe	After Effects	mac2	cc
Adobe	Premiere	mac2	cc

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **05/09/2016**

Estado: **Aprobado**