UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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

1. Datos generales

Materia: VIDEO Y TECNOLOGÍAS DE PROYECCIÓN II

Código: FDI0320

Paralelo:

Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017

Profesor: SARAVIA VARGAS ARIOLFO DANILO

Correo electrónico dsaravia@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0313 Materia: VIDEO Y TECNOLOGÍAS DE PROYECCIÓN I

2. Descripción y objetivos de la materia

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.

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

01.	**Luz y sombra**
01.01.	Aplicación de la luz y sombra como escenografía (15 horas)
02.	**Mapping y otros programas**
02.01.	Generación de contenidos: programas (8 horas)
02.02.	Aplicación del mapping en un escenario (8 horas)
03.	**Tproyección e interactividad**
03.01.	Creación de escenografías interactivas aplicando el video mapping y programas respectivos (17 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.	
-Aplicar distintas tecnologías aprendidas dentro de una propuesta estética y escénica	-Trabajos prácticos - productos
-Conocer y distinguir distintas tecnologías con las cuales poder elaborar diferentes tipos de proyección que pueden usar dentro de la escenografía como Video Maping, Adobe Premier y Adobe After Efect	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
au. Mantener una cultura de aprendizaje permanente y conocimiento de su entorno.	
-Aplicar distintas tecnologías aprendidas dentro de una propuesta estética y escénica	-Trabajos prácticos - productos
-Conocer y distinguir distintas tecnologías con las cuales poder elaborar diferentes tipos de proyección que pueden usar dentro de la escenografía como Video Maping, Adobe Premier y Adobe After Efect	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	video	Luz y sombra	APORTE 1	5	Semana: 4 (10/04/17 al 12/04/17)
Trabajos prácticos - productos	archivo digital para proyección	Mapping y otros programas	APORTE 2	5	Semana: 6 (24/04/17 al 29/04/17)
Trabajos prácticos - productos	proyección de mapping basico	Mapping y otros programas	APORTE 2	5	Semana: 8 (08/05/17 al 13/05/17)
Trabajos prácticos - productos	generación de contenidos para mapping sobre varias pantallas	Tproyección e interactividad	APORTE 3	10	Semana: 11 (29/05/17 al 03/06/17)
Reactivos	prueba de reactivos	Luz y sombra, Mapping y otros programas, Tproyección e interactividad	APORTE 3	5	Semana: 14 (19/06/17 al 24/06/17)
Trabajos prácticos - productos	creación de escenario	Luz y sombra, Mapping y otros programas, Tproyección e interactividad	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	proyección de mapping interactivo	Luz y sombra, Mapping y otros programas, Tproyección e interactividad	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	proyección de mapping interactivo	Luz y sombra, Mapping y otros programas, Tproyección e interactividad	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	se tomara en cuenta la nota obtenida en el trabajo final	Luz y sombra, Mapping y otros programas, Tproyección e interactividad	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

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 recepten los contenidos adecuadamente volviendo las clases participativas y dina ´micas; tratando de este modo, que el estudiante este motivado para aprender en cada sesio ´n conocimientos nuevos.
Se plantea el desarrollo de trabajos aplicacion, consultas en internet, estudio de casos especi ´ficos, para reforzar los conocimientos y dando lugar a inter aprendizajes. Los trabajos que desarrollaran los estudiantes tendra ´n 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 reusltados por medio de la fusion de conocimientos y herramientas. Asimismo , al final del ciclo, se ha de realizar un trabajo en donde se ponga en practica todas los conocimientos adquiridos en la catedra

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
CÓDIGOS, LEYES, TRATADOS INTERNACIONALES	NO INDICA	NO INDICA	0	NO INDICA
Kirby Malone and Gail Acott White	Live Movies	Multimedia Performance Studio	2006	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 14/03/2017

Estado: Aprobado