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-2021 a Julio-2021
Profesor: PEÑAHERRERA PALACIOS JULIO CÉSAR
Correo electrónico jpenaherrera@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.	**Etapas de la Producción Audiovisual. Preproducción**
01.01.	El productor y su labor. (1 horas)
01.02.	El guion (1 horas)
01.03.	Elaboración de una biblia de producción. (3 horas)
02.	**Etapas de la Producción Audiovisual. Producción**
02.01.	El Director, equipo técnico, actores, plan de trabajo (1 horas)
02.02.	Planos (1 horas)
02.02.01.	Planos Personales (1 horas)
02.02.02.	Planos Especiales (1 horas)
02.03.	Movimientos de cámara (2 horas)
02.03.01.	Paneo, balanceo, dolly y gruas (2 horas)
02.04.	Emplazamientos de cámara (2 horas)
02.05.	Normas de composición (2 horas)
02.06.	Continuidad o Raccord (2 horas)
02.07.	Enlaces y Transiciones (3 horas)
02.08.	Metáforas y Símbolos (3 horas)
03.	**Etapas de la Producción Audiovisual. Postproducción**
03.01.	Montaje (3 horas)
03.02.	Bases de Adobe After Effects (5 horas)
03.02.	Bases de Adobe Premiere (5 horas)
03.02.	Maping (5 horas)
03.03.	Matte painting (5 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	-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	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Ejercicios refere tes alcapítulo 1		APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 1 (15/03/21 al 20/03/21)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicios de los capítulos 1 y 2		APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 2 (22/03/21 al 27/03/21)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicios relacionados a los temas de los capítulos 2 y 3		APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 3 (29/03/21 al 01/04/21)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicios vinculados con los temas del capítulo 3		APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 4 (05/04/21 al 10/04/21)
Trabajos prácticos - productos	Montaje y manejo de software		EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (19-07-2021 al 25-07-2021)
Trabajos prácticos - productos	Montaje y preparación de elementos para proyección		EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (19-07-2021 al 25-07-2021)
Trabajos prácticos - productos	Montaje y manejo de software		SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (19-07-2021 al 25-07-2021)
Trabajos prácticos - productos	Montaje y preparación de elementos para proyección		SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (19-07-2021 al 25-07-2021)

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
CÓDIGOS, LEYES, TRATADOS INTERNACIONALES	NO INDICA	NO INDICA	0	NO INDICA
Kirby Malone and Gail Acott White	Live Movies	Multimedia Performance Studio	2006	
Steve Dixon	The MIT Press	Digital Performance	2015	0262527529

Web

Autor	Título	URL
IVAN MAGRIN-	p-e-r-f-o-r-m-a-n-c-e	http://www.p-e-r-f-o-r-m-a-n-c-e.org/
Montxo Algora	ART FUTURA	http://www.artfutura.org

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 19/04/2021

Estado: Aprobado