



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA LICENCIATURA EN ARTE TEATRAL

#### 1. Datos

**Materia:** VIDEO Y TECNOLOGÍAS DE PROYECCIÓN II  
**Código:** FDI0320  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2021 a Julio-2021  
**Profesor:** PEÑAHERRERA PALACIOS JULIO CÉSAR  
**Correo electrónico:** jpenaherrera@uazuay.edu.ec  
**Prerrequisitos:**

Código: FDI0313 Materia: VIDEO Y TECNOLOGÍAS DE PROYECCIÓN I

**Nivel:** 8

**Distribución de horas.**

Docencia	Práctico	Autónomo:		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

01.	<b>Etapas de la Producción Audiovisual. Preproducción</b>
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.	<b>Etapas de la Producción Audiovisual. Producción</b>
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)
<b>03.</b>	<b>Etapas de la Producción Audiovisual. Postproducción</b>
03.01.	Montaje (3 horas)
03.02.	Bases de Adobe Premiere (5 horas)
03.02.	Bases de Adobe After Effects (5 horas)
03.02.	Maping (5 horas)
03.03.	Matte painting (5 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.

-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 Mapping, Adobe Premier y Adobe After Effect

-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 Mapping, Adobe Premier y Adobe After Effect

-Trabajos prácticos - productos

### Desglose de evaluación

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

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		Audiovisual. Preproducción, Etapas de la Producción Audiovisual. Producción			

#### 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
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-CHAGNOLLEAU	p-e-r-f-o-r-m-a-n-c-e	<a href="http://www.p-e-r-f-o-r-m-a-n-c-e.org/">http://www.p-e-r-f-o-r-m-a-n-c-e.org/</a>
Montxo Algora	ART FUTURA	<a href="http://www.artfutura.org">http://www.artfutura.org</a>

##### Software

#### Bibliografía de apoyo

##### Libros

Web

---

Software

---

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **19/04/2021**

Estado: **Aprobado**