



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA LICENCIATURA EN ARTE TEATRAL

1. Datos generales

Materia: VIDEO Y TECNOLOGÍAS DE PROYECCIÓN II
Código: FDI0320
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019
Profesor: ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO
Correo electrónico: calvarracin@uazuay.edu.ec

Nivel: 8

Distribución de horas.

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

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

01.01.	Aplicación de la luz y sombra como escenografía
02.01.	Generación de contenidos: programas
02.02.	Aplicación del mapping en un escenario, creación de personajes virtuales para artes escénicas
03.01.	Creación de personajes, escenografías interactivas aplicando el video mapping y programas respectivos

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

-Reactivos
-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

-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

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

-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

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Investigación sobre arte y tecnología	Luz y sombra	APORTE 1	5	Semana: 3 (25-MAR-19 al 30-MAR-19)
Trabajos prácticos - productos	Investigación de los principios artísticos y tecnológicos aplicados en personajes	Mapping y otros programas	APORTE 2	5	Semana: 6 (15-ABR-19 al 18-ABR-19)
Trabajos prácticos - productos	Interacción en el espacio artístico y tecnológico	Mapping y otros programas	APORTE 2	5	Semana: 9 (06-MAY-19 al 08-MAY-19)
Trabajos prácticos - productos	Creación de un doble tecnológico	proyección e interactividad	APORTE 3	5	Semana: 16 (24-JUN-19 al 28-JUN-19)
Trabajos prácticos - productos	La búsqueda de la forma escénica digital	proyección e interactividad	APORTE 3	10	Semana: 16 (24-JUN-19 al 28-JUN-19)
Reactivos	Planteamiento práctico de un personaje artístico y tecnológico	Luz y sombra, Mapping y otros programas, proyección e interactividad	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Trabajos prácticos - productos	Planteamiento práctico de un personaje artístico y tecnológico	Luz y sombra, Mapping y otros programas, proyección e interactividad	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Reactivos	Planteamiento práctico de un personaje artístico y tecnológico	Luz y sombra, Mapping y otros programas, proyección e interactividad	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Planteamiento práctico de un personaje artístico y tecnológico	Luz y sombra, Mapping y otros programas, proyección e interactividad	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Criterios de evaluación

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	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
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	http://www.p-e-r-f-o-r-m-a-n-c-e.org/
Montxo Algora	ART FUTURA	http://www.artfutura.org

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **11/03/2019**

Estado: **Aprobado**