



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-2019 a Febrero-2020
Profesor: ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO
Correo electrónico: calvarracin@uazuay.edu.ec

Nivel: 7

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Ninguno

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

1.1	tipos de proyección y proyectores
1.2	la luz y sombra aplicada en la escena
1.3	los objetos como pantallas de proyección
2.1	técnicas de generación de contenido (stop motion / time lapse)
2.2	edición de video básica
2.3	motion graphics
3.1	softwares utilizados en el mapping
3.2	superficies de proyección

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

ai. Utilizar eficientemente herramientas tecnológicas incluyendo: la fotografía, video, sonido y sistemas de iluminación para la puesta en escena de un espectáculo.

Evidencias

-Conocer y distinguir distintas tecnologías con las cuales poder elaborar diferentes tipos de proyección que pueden usar dentro de la escenografía

-Evaluación escrita
-Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-Representar objetos cotidianos a traves de proyecciones de luz y sombra asi como a través de sowlware	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos
-Utilizar materiales alterantivos dentro de la elaboracion de objetos de proyeccion	-Evaluación escrita -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 escenografía	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos
-Representar objetos cotidianos a traves de proyecciones de luz y sombra asi como a través de sowlware	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos
-Utilizar materiales alterantivos dentro de la elaboracion de objetos de proyeccion.	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Evaluación temática	proyeccion luz y sombra	APORTE	5	Semana: 5 (07-OCT-19 al 10-OCT-19)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación práctica	generacion de contenidos y uso de softwares	APORTE	10	Semana: 8 (28-OCT-19 al 31-OCT-19)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación práctica	proyeccion y mapping	APORTE	15	Semana: 12 (25-NOV-19 al 30-NOV-19)
Evaluación escrita	Evaluación práctica	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	EXAMEN	10	Semana: 19 (13-ENE-20 al 18-ENE-20)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación escrita	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	EXAMEN	10	Semana: 19 (13-ENE-20 al 18-ENE-20)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación escrita	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación práctica	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

Metodología

Criterios de evaluación

6. 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

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Autor	Título	Url
UNITED VISUAL ARTIST	UNITED VISUAL ARTIST	https://uva.co.uk/
ARS ELECTRÓNICA	ARS ELECTRÓNICA	https://ars.electronica.art
ART FUTURA	ART FUTURA	https://www.artfutura.org/v3/

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **09/09/2019**

Estado: **Aprobado**