



## 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-2020 a Febrero-2021  
**Profesor:** PEÑAHERRERA PALACIOS JULIO CÉSAR  
**Correo electrónico:** jpenaherrera@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 basicas para la crecion de escenografías virtuales que pueden ser utilizadas para la representacion de objetos y espacios dentro de la escenografía

Esta asignatura de carácter práctico pretende poner a disposición del estudiante el conocimiento en la elaboración 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 proyeccion y proyectores
1.2	la luz y sombra aplicada en la escena
1.3	los objetos como pantallas de proyeccion
2.1	tecnicas de generacion de contenido (stop motion / time lapse)
2.2	edicion de video basica
2.3	motion graphics
3.1	softwares utilizados en el mapping
3.2	superficies de proyeccion
3.3	el mapping

#### 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 fotografia, video, sonido y sistemas de iluminación para la puesta en escena de un espectáculo.

-Conocer y distinguir distintas tecnologías con las cuales poder elaborar

-Trabajos prácticos -

## Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

### Resultado de aprendizaje de la materia

diferentes tipos de proyeccion que pueden usar dentro de la escenografia

### Evidencias

productos

-Representar objetos cotidianos a traves de proyecciones de luz y sombra asi como a través de software

-Trabajos prácticos - productos

-Utilizar materiales alterantivos dentro de la elaboracion de objetos de proyeccion

-Trabajos prácticos - productos

### au. Mantener una cultura de aprendizaje permanente y conocimiento de su entorno.

-Conocer y distinguir distintas tecnologias con las cuales poder elaborar diferentes tipos de proyeccion que pueden usar dentro de la escenografia

-Trabajos prácticos - productos

-Representar objetos cotidianos a traves de proyecciones de luz y sombra asi como a través de software

-Trabajos prácticos - productos

-Utilizar materiales alterantivos dentro de la elaboracion de objetos de proyeccion.

-Trabajos prácticos - productos

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Aporte 1	proyeccion luz y sombra	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 1 (21-SEP-20 al 26-SEP-20)
Trabajos prácticos - productos	Aporte 2	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 2 (28-SEP-20 al 03-OCT-20)
Trabajos prácticos - productos	Aporte 3	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 3 (05-OCT-20 al 10-OCT-20)
Trabajos prácticos - productos	Aporte 4	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 4 (12-OCT-20 al 17-OCT-20)
	APORTE CUMPLIMIENTO		APORTE CUMPLIMIENTO	10	Semana: 13 (14-DIC-20 al 19-DIC-20)
	APORTE ASISTENCIA		APORTE ASISTENCIA	10	Semana: 13 (14-DIC-20 al 19-DIC-20)
Trabajos prácticos - productos	Examen	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021)
Trabajos prácticos - productos	Examen	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)
Trabajos prácticos - productos	Examen	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021)
Trabajos prácticos - productos	Examen	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)

### 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

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
José Martínez Abadía	Paidós	Introducción a la tecnología audiovisual	1998	84-493-0606-X
Marcel Martin	Gedisa	El lenguaje del cine	2002	84-7432-381-9
Christian Le Freak	Ediciones de la U	Animación visual en vivo	2019	978-958-762-950-7
Henri Agel; Genieveve Agel; Francisco Zurian	Ediciones Rialp	Manual de iniciación al arte cinematográfico	1996	84-321-3112-1

#### Web

---

Software

---

Revista

---

\_\_\_\_\_  
Docente

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

Fecha aprobación: **23/09/2020**

Estado: **Aprobado**