



**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-2021 a Julio-2021  
**Profesor:** PEÑAHERRERA PALACIOS JULIO CÉSAR  
**Correo electrónico:** jpenaherrera@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.	El productor y su labor.
01.02.	El guion
01.03.	Elaboración de una biblia de producción.
02.01.	El Director, equipo técnico, actores, plan de trabajo
02.02.	Planos
02.02.01.	Planos Personales
02.02.02.	Planos Especiales
02.03.	Movimientos de cámara
02.03.01.	Paneo, balanceo, dolly y gruas
02.04.	Emplazamientos de cámara
02.05.	Normas de composición
02.06.	Continuidad o Raccord
02.07.	Enlaces y Transiciones

02.08.	Metáforas y Símbolos
03.01.	Montaje
03.02.	Bases de Adobe After Effects
03.02.	Bases de Adobe Premiere
03.02.	Mapping
03.03.	Matte painting

## 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-MAR-21 al 20-MAR-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-MAR-21 al 27-MAR-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-MAR-21 al 01-ABR-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-ABR-21 al 10-ABR-21)
	APORTE CUMPLIMIENTO		APORTE CUMPLIMIENTO	10	Semana: 15 (21-JUN-21 al 26-JUN-21)
	APORTE ASISTENCIA		APORTE ASISTENCIA	10	Semana: 15 (21-JUN-21 al 26-JUN-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 Audiovisual. Preproducción, Etapas de la Producción Audiovisual. Producción	SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (19-07-2021 al 25-07-2021)

## 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

#### Revista

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

#### Revista

\_\_\_\_\_  
Docente

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

Fecha aprobación: **19/04/2021**

Estado: **Aprobado**