



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-2016 a Febrero-2017
Profesor: SARA VIA VARGAS ARIOLFO DANILO
Correo electrónico: dsaravia@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

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.

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

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

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

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

-Utilizar materiales alternativos dentro de la elaboración de objetos de proyección

-Reactivos
-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 proyección que pueden usarse dentro de la escenografía

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

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

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

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

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	maqueta de escenario simulando un espacio proyectado con luz y sombra	proyeccion luz y sombra	APORTE 1	5	Semana: 5 (10-OCT-16 al 15-OCT-16)
Trabajos prácticos - productos	video de stopmotion que genere un ambiente de escenografía	generacion de contenidos y uso de softwares	APORTE 2	5	Semana: 8 (31-OCT-16 al 01-NOV-16)
Trabajos prácticos - productos	video aplicando motion graphics para crear un escenario proyectado	generacion de contenidos y uso de softwares	APORTE 2	5	Semana: 10 (14-NOV-16 al 19-NOV-16)
Trabajos prácticos - productos	mapping sobre un volumen basico	proyeccion y mapping	APORTE 3	5	Semana: 13 (05-DIC-16 al 10-DIC-16)
Reactivos	prueba de conocimiento de toda la materia	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	APORTE 3	5	Semana: 15 (19-DIC-16 al 23-DIC-16)
Trabajos prácticos - productos	mapping sobre maqueta de escenario	proyeccion y mapping	APORTE 3	5	Semana: 15 (19-DIC-16 al 23-DIC-16)
Trabajos prácticos - productos	elaborar un escenario que cambie de ambiente 3 veces	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	presentación de un mapping sobre el escenario creado	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	crear un mappino que genere un ambiente cambiante sobre la maqueta presentada	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	la calificación del trabajo final queda fija sobre 10 puntos	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

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

Web

Autor	Título	Url
Exelsior Tv	Youtube	https://www.youtube.com/watch?v=2PvOErrk-0
hcgilje	vpt7 open source mapping software	https://hcgilje.wordpress.com/vpt/

Software

Autor	Título	Url	Versión
Adobe	After Effects	mac2	cc
Adobe	Premiere	mac2	cc

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **05/09/2016**

Estado: **Aprobado**