



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-2017 a Julio-2017
Profesor: SARAVIA VARGAS ARIOLFO DANILO
Correo electrónico: dsaravia@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
03.01.	Creación de 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
Trabajos prácticos - productos	video	Luz y sombra	APORTE 1	5	Semana: 4 (10-ABR-17 al 12-ABR-17)
			APORTE 1		
Trabajos prácticos - productos	archivo digital para proyección	Mapping y otros programas	APORTE 2	5	Semana: 6 (24-ABR-17 al 29-ABR-17)
Trabajos prácticos - productos	proyección de mapping basico	Mapping y otros programas	APORTE 2	5	Semana: 8 (08-MAY-17 al 13-MAY-17)
			APORTE 2		
Trabajos prácticos - productos	generación de contenidos para mapping sobre varias pantallas	Tproyección e interactividad	APORTE 3	10	Semana: 11 (29-MAY-17 al 03-JUN-17)
Reactivos	prueba de reactivos	Luz y sombra, Mapping y otros programas, Tproyección e interactividad	APORTE 3	5	Semana: 14 (19-JUN-17 al 24-JUN-17)
			APORTE 3		
Trabajos prácticos - productos	creación de escenario	Luz y sombra, Mapping y otros programas, Tproyección e interactividad	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	proyección de mapping interactivo	Luz y sombra, Mapping y otros programas, Tproyección e interactividad	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
			EXAMEN		
Trabajos prácticos - productos	proyección de mapping interactivo	Luz y sombra, Mapping y otros programas, Tproyección e interactividad	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	se tomara en cuenta la nota obtenida en el trabajo final	Luz y sombra, Mapping y otros programas, Tproyección e interactividad	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)
			SUPLETORIO		

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

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **14/03/2017**

Estado: **Aprobado**