



## 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-2017 a Febrero-2018  
**Profesor:** MERHI EL AYOUBI YUCEF  
**Correo electrónico:** yucef@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

-Reactivos

## 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

-Trabajos prácticos - productos

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

-Reactivos  
-Trabajos prácticos - productos

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

-Reactivos  
-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

-Reactivos  
-Trabajos prácticos - productos

-Representar objetos cotidianos a traves de proyecciones de luz y sombra asi 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
Reactivos	Evaluación	proyeccion luz y sombra	APORTE 1	5	Semana: 4 (16-OCT-17 al 21-OCT-17)
Trabajos prácticos - productos	Desarrollo y documentación del primer proyecto de técnicas de proyección.	proyeccion luz y sombra	APORTE 2	15	Semana: 9 (20-NOV-17 al 25-NOV-17)
Trabajos prácticos - productos	Producción y presentación del primer proyecto de técnicas de proyección.	generacion de contenidos y uso de softwares	APORTE 3	10	Semana: 13 (18-DIC-17 al 22-DIC-17)
Trabajos prácticos - productos	Creación y presentación de proyecto audiovisual.	proyeccion y mapping	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Trabajos prácticos - productos	Creación y presentación de proyecto audiovisual.	generacion de contenidos y uso de softwares, proyeccion luz y sombra, proyeccion y mapping	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

## 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

---

Software

---

Revista

---

\_\_\_\_\_  
Docente

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

Fecha aprobación: **15/12/2017**

Estado: **Aprobado**