



Fecha Aprobación:  
**07/03/2016**

**UNIVERSIDAD DEL AZUAY**

**FACULTAD DE DISEÑO**

**ESCUELA DE ARTE TEATRAL**

**CARRERA DE LICENCIATURA EN ARTE TEATRAL**

**Sílabo**

### **1. Datos generales**

**Materia:** VIDEO Y TECNOLOGÍAS DE PROYECCIÓN II

**Código:** FDI0320

**Créditos:** 3

**Nivel:** 8

**Paralelo:** 8A-ART

**Eje de formación:** PROFESIONAL

**Periodo lectivo:** PERIODO MAR/2016 - JUL/2016

**Total de horas:** 48

**Profesor:** SARA VIA VARGAS ARIOLFO DANILO

**Correo electrónico:** dsaravia@uazuay.edu.ec

**Prerrequisitos:**

FDI0313 VIDEO Y TECNOLOGÍAS DE PROYECCIÓN I

### **2. Descripción y objetivos de la materia**

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.

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 se vincula con las cátedras del área de representación.

### **3. Contenidos**

#### **01. Luz y sombra**

01.01. Aplicación de la luz y sombra como escenografía (15 horas)

#### **02. Mapping y otros programas**

02.01. Generación de contenidos: programas (8 horas)

02.02. Aplicación del mapping en un escenario (8 horas)

#### **03. Tproyección e interactividad**

03.01. Creación de escenografías interactivas aplicando el video mapping y programas respectivos (17 horas)

#### 4. Sistema de Evaluación

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

<i>Resultado de aprendizaje de la materia</i>	<i>Evidencias</i>
<b>ai. Utilizar eficientemente herramientas tecnológicas incluyendo: la fotografía, video, sonido y sistemas de iluminación para la puesta en escena de un espectáculo.</b>	<b>fotografía, video, sonido y</b>
- 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	- Reactivos - Trabajos prácticos - productos
<b>au. Mantener una cultura de aprendizaje permanente y conocimiento de su entorno.</b>	
- 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	- Reactivos - Trabajos prácticos - productos

##### Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Trabajos prácticos - productos	video	proyección luz y sombra	APORTE I	5,00	marzo 30
Trabajos prácticos - productos	archivo digital	utilización de programas-generación de contenidos	APORTE II	5,00	abril 13
Trabajos prácticos - productos	video	mapping basico	APORTE II	5,00	abril 27
Reactivos	archivo digital	contenidos de capítulos 1 y 2	APORTE III	5,00	mayo 11
Reactivos	video	proyección de mapping en escenarios	APORTE III	10,00	22 junio
Reactivos	video	todos los contenidos de la materia	EXAMEN FINAL	20,00	según calendario

##### Metodología

Para el desarrollo de la asignatura, las clases serán del tipo teórico-prácticas, lo cual hace que este recurso aporte para que los estudiantes reciban los contenidos adecuadamente volviendo las clases participativas y dinámicas; tratando de este modo, que el estudiante esté motivado para aprender en cada sesión conocimientos nuevos.

Se plantea el desarrollo de trabajos de aplicación, consultas en internet, estudio de casos específicos, para reforzar los conocimientos y dando lugar a inter aprendizajes. Los trabajos que desarrollarán los estudiantes tendrán un seguimiento personalizado, logrando de esta manera mejores resultados.

##### Criterios de Evaluación

Las evaluaciones se realizarán a través de trabajos en clase y en casa; en donde el estudiante pondrá en práctica lo que aprenda en cada tema. En cada evaluación se tomará en cuenta aspectos como el trabajo en clase, la aplicación de las herramientas, la calidad del resultado del ejercicio, la capacidad para formular diferentes resultados por medio de la fusión de conocimientos y herramientas. Asimismo, al final del ciclo, se ha de realizar un trabajo en donde se ponga en práctica todos los conocimientos adquiridos en la cátedra.

## 5. Textos y otras referencias

### Libros

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Diccionario enciclopédico de Ciencia y Tecnología.(1996). México: Prentice Hall Hispanoamericana. Biblioteca UDA. UDA-BG 61633-6.
- Kirby Malone and Gail Acott White.(2006). Multimedia Performance Studio. EEUU: Live Movies. Prrofeesor.

### Web

#### BIBLIOGRAFÍA APOYO

- HC Gilje. Obtenido de <https://hcgilje.wordpress.com>: <https://hcgilje.wordpress.com/vpt/>.

### Software

#### BIBLIOGRAFÍA APOYO

- HC Gilje. vpt. 7. mac 2.

---

Docente

---

Director Junta

Fecha Aprobación: **07/03/2016**

**APROBADO**