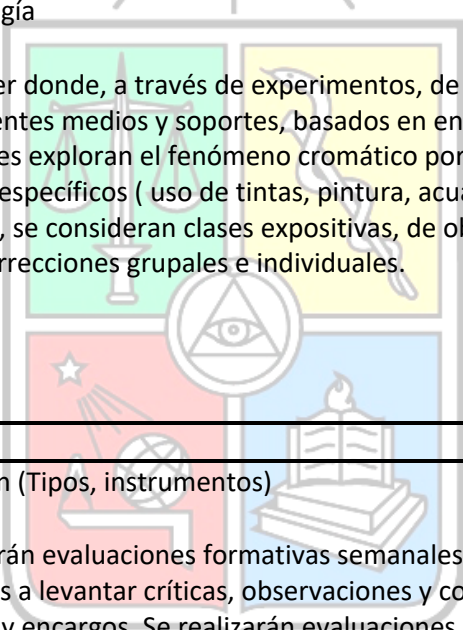


PROGRAMA ACTIVIDAD CURRICULAR
MÓDULOS: COLOR- DIBUJO LIBRE – DIBUJO TÉCNICO

Componentes	Descripción
Nombre del curso	TÉCNICAS GRÁFICAS II, MÓDULO COLOR
Course Name	GRAPHIC TECHNIQUES II, COLOR
Código	
Unidad académica/ organismo de la unidad académica que lo desarrolla	Licenciatura en Artes con Mención en Diseño Teatral Básico - Obligatorio
Carácter	Básico - Obligatorio
Número de créditos SCT	7
Línea de Formación	Medios de Expresión, Diseñar y proyectar
Nivel	4to semestre
Requisitos	Técnicas Gráficas I
Propósito formativo	Curso teórico-práctico, que sitúa al estudiante en el fenómeno de la interacción del color a partir de la ejercitación y experimentación con la teoría del color a través de mezclas sustractivas y aditivas. La profesora guiará el proceso de experimentación y ejercitación fomentando la retroalimentación del trabajo de los estudiantes en la modalidad taller. Además de complementar las actividades del curso Taller Básico I y Técnicas de Realización I en las actividades que se estipulen realizar en conjunto.
Competencias específicas a las que contribuye el curso	Competencia 1.1: Concebir y organizar ideas y conceptos, comunicándolos a través de un diseño de espacio, iluminación y vestuario para puestas en escena de diversa naturaleza. 1.1.5 Manejar un conjunto de herramientas gráficas y técnicas a nivel análogo y digital para la materialización de un proyecto de diseño 1.1.3 Comunicar propuestas de diseño escénico, de manera gráfica y verbal, utilizando diversos medios y el lenguaje técnico adecuado al contexto de presentación.

Sub competencias específicas a las que contribuye el curso	1.1.5 Manejar un conjunto de herramientas gráficas y técnicas a nivel análogo y digital para la materialización de un proyecto de diseño 1.1.3 Comunicar propuestas de diseño escénico, de manera gráfica y verbal, utilizando diversos medios y el lenguaje técnico adecuado al contexto de presentación.
Competencias genéricas transversales a las que contribuye el curso	DIMENSIÓN ACADÉMICA 7. Capacidad de comunicación oral DIMENSIÓN PROFESIONAL 11. Habilidad en el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación
Resultados de aprendizaje	I. Resultados globales de aprendizaje: Que el(la) estudiante pueda al finalizar el curso: ○ Comprender la relación de la luz y el color en cuanto a percepción visual y subjetividad. ○ Incorporar y utilizar en su lenguaje verbal y el léxico técnico universal en torno al estudio de las teorías de la luz y del color, sus propiedades y cualidades en cuanto al fenómeno cromático. ○ Utilización de los aprendizajes en la realización de composiciones y representaciones gráficas. ○ Proponer relaciones cromáticas para la comunicación de lo sensorial. ○ Distinguir las diferencias e interacciones de las propiedades de los colores. ○ Desarrollar una visión analítica del color como medio de expresión, a partir del estudio de la psicología y la dimensión histórica y cultural del fenómeno cromático, con el fin de posibilitar el reconocimiento y representación de diferentes ideas y conceptos. ○ Crear una propuesta cromática para la actividad final de creación de Taller Básico I.

Saberes / Contenidos	II. Saberes / Contenidos ○ A) Conceptuales Las y los estudiantes comprenderán el fenómeno del color como uno de orden perceptual, multidimensional (físico-fisio-psicológico y cultural), y por lo tanto, como un medio de expresión y conocimiento humano. Para ello, realizarán imágenes y representarán conceptos a través del uso del color. Asimismo, manejarán los principios de las teorías partitiva, aditiva y sustractiva del color, dominando modelos y síntesis de esta última B) Procedimentales Las y los estudiantes aplicarán y representarán el color a través de técnicas gráficas análogas secas (lápiz), húmedas (témperas y acuarela) y en papel, utilizando la síntesis sustractiva, propiedades y cualidades del color en ejercicios y composiciones. De igual forma, las y los estudiantes serán capaces de realizar escalas, de reconocer y manipular diferentes tipos de contrastes cromáticos C) Actitudinales Las y los estudiantes desarrollarán sus habilidades autocríticas, buscando replantearse propuestas y mejoras en las correcciones de encargos técnicos y creativos. Asimismo, las y los estudiantes se concientizarán de su propia percepción cromática, en pos de generar habilidades expresivas orales y escritas en torno al color. Se incentivará el perfeccionamiento de su oficio y de su técnica, en pos de la auto-superación y de la valoración de ambos elementos en los procesos de trabajo. De igual forma, desarrollarán su responsabilidad al incentivar, por una parte, el cumplimiento con fechas y requerimientos y, por otra, con el cuidado y mantenimiento óptimo de sus herramientas de trabajo D) Contenidos I. TEORÍA DEL COLOR 1. Reforzamiento de las propiedades de los colores: Matiz, Valor o luminosidad, Saturación o brillo. 2. Significados del color, psicología del color y ánimo, factor cultural en el color. 3. Modelos de Color II, síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Color luz II. APLICACIÓN DEL COLOR 4. Paletas de color y moodboards 5. Cartas de color y texturas. 6. Color digital, color impresión. E) Metodología Clase-taller donde, a través de experimentos, de observación e interpretación con diferentes medios y soportes, basados en encargos semanales, las y los
--	---

	estudiantes exploran el fenómeno cromático por medio de ejercicios técnicos y creativos específicos (uso de tintas, pintura, acuarela, telas y papeles). Asimismo, se consideran clases expositivas, de observación y diálogo, trabajo en clase y correcciones grupales e individuales. 
Metodología	Metodología Clase-taller donde, a través de experimentos, de observación e interpretación con diferentes medios y soportes, basados en encargos semanales, las y los estudiantes exploran el fenómeno cromático por medio de ejercicios técnicos y creativos específicos (uso de tintas, pintura, acuarela, telas y papeles). Asimismo, se consideran clases expositivas, de observación y diálogo, trabajo en clase y correcciones grupales e individuales. 
Evaluación	Evaluación (Tipos, instrumentos) Se realizarán evaluaciones formativas semanales, individuales y grupales, destinadas a levantar críticas, observaciones y correcciones en diferentes ejercicios y encargos. Se realizarán evaluaciones calificadas sumativas mensuales, distribuidas según unidad y según los siguientes parámetros evaluativos: Refiere a la habilidad de las y los estudiantes para articular y vincular color y forma en ejercicios y composiciones cromáticas según resultados de aprendizaje esperados del programa. 40% Coherencia Refiere a la habilidad de las y los estudiantes en relacion a la construcción de sentido, comprensión y aplicación de los contenidos para realizar encargos y

	propuestas de interacción de acuerdo a requerimientos específicos según saberes y contenidos del programa 40% Técnica y Oficio Refiere a la habilidad de las y los estudiantes para utilizar y aplicar diferentes herramientas gráficas análogas según saberes y contenidos del programa La asistencia mínima obligatoria es de un 80% para cualquier nota de presentación a examen, y sobre un 60% teniendo un promedio igual o superior a 5.0. Nota Final: Nota de Presentación 50% y Examen Final: 50%
--	---

Requisitos de aprobación	Técnicas Gráficas I
Palabras clave	COLOR, TEORIA DEL COLOR, MOODBOARDS, PALETAS DE COLOR
Bibliografía obligatoria	Bibliografía: ALBERS, JOSEF (2010). "Interacción del color". Madrid:Alianza DONDIS, DONIS A. (1998). "La sintaxis de la imagen, Introducción al alfabeto visual". Barcelona:GG Gustavo Gili GERRITSEN, FRANS (1976). "Color: Apariencia óptica, medio de expresión artística y fenómeno físico". Barcelona:Blume HELLER, EVA (2004). "Psicología del color". Barcelona:GG Gustavo Gili KANDINSKY, VASSILY (1988). "De lo espiritual en el arte". Barcelona:Labor KÜPPERS, HARALD (1979). "Atlas de los colores". Barcelona:Blume KÜPPERS, HARALD (2005). "Fundamentos de la teoría de los colores". Barcelona:GG Gustavo Gili
Bibliografía complementaria	

PROGRAMA ACTIVIDAD CURRICULAR

Componentes	Descripción
Nombre del curso	Técnicas Gráficas II – DIBUJO LIBRE
Course Name	Graphic Techniques II, Drawing
Código	TGRA541-122
Unidad académica/ organismo de la unidad académica que lo desarrolla	Departamento de Teatro
Carácter	Básico - Obligatorio
Número de créditos SCT	
Línea de Formación	Medios gráficos
Nivel	4to semestre
Requisitos	Técnicas Gráficas I
Propósito formativo	Curso de nivel inicial y de carácter teórico-práctico orientado a comprender los elementos básicos del claroscuro, la textura visual y la representación de espacios. Los ejes formativos del curso están orientados a la representación de espacios reales a partir del uso de la perspectiva, el claro oscuros y de técnicas de representación húmedas. El curso se desarrolla a partir de una práctica sostenida en el aula-taller (ejercicios prácticos y exposiciones continuas por parte el docente) y mediante correcciones y evaluaciones permanentes de carácter mixto (autoevaluación heteroevaluación y coevaluación.)
Competencias específicas a las que contribuye el curso	Competencia N° 1.1 Organizar ideas y conceptos y comunicarlos a través de un diseño de espacio, iluminación y vestuario escénicos. Competencia N° 5.1 Promover su desarrollo artístico en el campo profesional y académico.

Sub competencias específicas a las que contribuye el curso	Subcompetencias: 1.1.4: Comunicar y fundamentar eficientemente sus soluciones de diseño a través de diferentes soportes gráficos, materiales y tecnológicos. 1.1.6: Identificar, diferenciar y seleccionar materiales y técnicas. 1.1.7: Resolver propositiva y creativamente los problemas que plantea la visualidad de la puesta en escena. 1.1.2: Proponer soluciones a problemas del espacio, la iluminación y el vestuario de puestas en escenas teatrales y/o audiovisuales. 5.1.1: Adaptarse a situaciones y contextos diversos con fluidez. 5.1.2: Realizar procesos de autoevaluación desde la conciencia de su propio proceso de aprendizaje.
Competencias genéricas transversales a las que contribuye el curso	1. Capacidad de investigación, innovación y creación 2. Capacidad de pensamiento crítico y autocrítico 3. Capacidad para comunicarse en contextos académicos, profesionales y sociales
Resultados de aprendizaje	• Identificar los elementos básicos de la expresión gráfica para representar espacios simples y complejos. • Aplicar los conceptos avanzados de perspectiva en la representación de espacios exteriores e interiores. • Demostrar a través del croquis de espacios la capacidad de síntesis del dibujo. • Manejar las problemáticas del claro-oscuro y las texturas visuales a partir de las técnicas de húmedas y secas de representación. • Valorar críticamente los referentes aportados por la historia del arte a la comprensión de problemáticas de representación objetual y espacial.

Saberes / Contenidos	Conceptuales: • Reconoce elementos avanzados de la expresión gráfica. • Distingue las problemáticas del claro-oscuro y la textura visual. • Identifica las problemáticas de representación de espacios reales. Procedimentales: • Maneja los recurso técnicos y materiales propios de las técnicas húmedas. • Aplica un sistema de medición y proporción a la representación de objetos complejos y espacios. • Utiliza los recursos de la perspectiva en la contrucción de espacios simples y complejos. • Emplea el croquis como una herramienta de compresión del espacio representado. Actitudinales: • Valora los referentes entregados por la historia del arte. • Manifiesta una actitud crítica y reflexiva frente a su trabajo y al del resto de los estudiantes. CONTENIDO TEMÁTICO N°1: Problemas del Claroscuro • Reseña: El problema del claroscuro en la historia del arte. • Representación de objetos complejos a través del uso del claroscuro. • Técnicas secas y húmedas monocromas. LOGROS: El/La estudiante representa por medio del claro oscuro objetos complejos. Conoce y aplica técnicas secas y húmedas en la representación de objetos. Aprecia y valora críticamente los referentes aportados por la historia del arte. TIEMPO: 5 sesiones Total hrs: 15
--	---

CONTENIDO TEMÁTICO N°2:

Problemas de la Textura Visual

- Reseña: La representación de la textura visual en la historia del arte.
- Texturas visuales orgánicas e inorgánicas
- Técnicas de representación secas (lápiz color)

Logros: El/La estudiante representa por medio la textura objetos complejos. Conoce y aplica técnicas secas y húmedas en la representación de texturas. Aprecia y valora críticamente los referentes aportados por la historia del arte.

TIEMPO: 6 sesiones

Total hrs: 18

CONTENIDO TEMÁTICO N°3:

Representación Gráfica del espacio

- Reseña: La representación del espacio a la historia del arte
- Representación de espacios arquitectónicos complejos
- Representación de espacios exteriores a través de técnicas húmedas y secas

LOGROS: El/La estudiante representa espacios arquitectónicos complejos. Conoce y aplica técnicas secas y húmedas en la representación de estos espacios. Aprecia y valora críticamente los referentes aportados por la historia del arte.

TIEMPO: 5 sesiones

Total hrs: 15

Metodología	La Metodología de trabajo para contenidos serán de carácter activo y participativo e incluirá las siguientes estrategias: • Presentación y análisis de los contenidos de curso por parte del profesor con material visual. • Correcciones grupales e individuales de los ejercicios realizados en clase y por encargo. Portafolio que contiene los trabajos realizados en cada unidad. El portafolio proporciona las evidencias del conocimiento que se ha ido construyendo, las estrategias utilizadas para aprender y la disposición para seguir aprendiendo de quien lo elabora.
Evaluación	Criterios de evaluación Los criterios estarán centrados en el dominio de competencias prácticas y teóricas vinculadas a los lenguajes del dibujo. Se relevará con cada evaluación el rigor, la autonomía y la capacidad investigativa que demuestra el y la estudiante con cada trabajo. De igual forma se privilegiarán criterios evaluativos que evidencien una aplicación pedagógica de los conocimientos disciplinares estudiados. Instrumentos de evaluación Entrega de protafolios de trabajo (heteroevaluación) Correcciones de taller colectivas e individuales (autoevaluación) Los portafolios serán evaluados a partir de rúbricas.
Requisitos de aprobación	Calificación mínima de aprobación: 4,0 Examen: se presenta como derecho para quien quiera rendirlo, pero será de carácter obligatorio para quienes obtengan una calificación final, igual o inferior a: <u>Esto lo puede determinar cada profesor/a o bien la carrera en su conjunto</u>
Palabras clave	Representación del espacio, perspectiva, claro-oscuro, texturas visuales
Bibliografía obligatoria	Micklewright, Keith (2006). <i>Dibujo. Perfeccionar el lenguaje de la expresión visual</i>. Barcelona, Blume. Raynes, John (2008). <i>Curso completo de perspectiva</i>, Barcelona, Blume. VV.AA (2010). <i>Los Maestros del Dibujo</i>. Florencia, Scala.

Bibliografía complementaria	Berger, John (2011). <i>Sobre el dibujo</i> , Barcelona, Gustavo Gili. Krizek, Donna (2013). <i>Guía completa de técnicas de dibujo</i> , Barcelona, Acanto.
------------------------------------	---

PROGRAMA ACTIVIDAD CURRICULAR

Componentes	Descripción
Nombre del curso	Técnicas Gráficas II
Course Name	Graphics Techniques I
Código	TGRA541-122-1
Unidad académica/ organismo de la unidad académica que lo desarrolla	Facultad de Artes - Departamento de Teatro
Carácter	Básico - Obligatorio
Número de créditos SCT	7 créditos
Línea de Formación	Medios de Expresión
Nivel	Semestre II
Requisitos	Técnicas Gráficas I
Propósito formativo	Curso teórico-práctico que prepara al estudiante en el estudio, comprensión y proyección de fenómenos como: la interacción del color en mezclas aditivas y sustractivas, la planimetría y perspectiva cónica, elementos básicos de claroscuro, la textura visual y la representación de espacios. El estudiante debe concebir, organizar, comunicar el volumen en el plano bidimensional a través de medios gráficos como son la línea asistida (planimetría) color y dibujo utilizando herramientas análogas y digitales. Este curso se articula con tres módulos llamados Color II, Dibujo Libre II y Dibujo Técnico II, cada uno de estos módulos con trabajo en aula. Las actividades de los módulos serán evaluadas mediante correcciones permanente de carácter mixto, estas son sumativas y formativas.
Competencias específicas a las que contribuye el curso	1.1: Concebir y organizar ideas y conceptos, comunicándolos a través de un diseño de espacio, iluminación y vestuario para puestas en escena de diversa naturaleza.

Sub-competencias específicas a las que contribuye el curso	1.1.5 Manejar un conjunto de herramientas gráficas y técnicas a nivel análogo y digital para la materialización de un proyecto de diseño.
Competencias genéricas transversales a las que contribuye el curso	2. capacidad crítica 3. capacidad autocrítica
Saberes / Contenidos	Unidad I. AutoCAD: - Interfaz de usuario y navegación. - Herramientas básicas de dibujo y de precisión. - Modificación de objetos y dibujo avanzado. - Capas y propiedades de los objetos. - Acotación y anotación. - Creación de bloques y bloques con atributos. - Importación de imágenes y documentos pdf. - Creación de lámina y viñeta. - Espacio modelo y espacio papel. - Ventanas gráficas e impresión de planimetrías. Unidad II. Sketchup: - Interfaz y herramientas de navegación. - Herramientas de modelado básico. - Creación y modificación avanzada de formas. - Grupos y componentes. - Aplicación de materiales y texturas. - Importación de modelos desde 3D Warehouse. - Planos de sección, cotas y anotaciones. - Cámaras y creación de escenas. - Presentación y exportación de vistas. - Uso de Layout. Unidad III. Aplicación integrada: - Desarrollo de plantas, cortes y elevaciones de un proyecto. - Levantamiento 3D de un proyecto. - Documentación de propuesta de diseño.
Metodología	Las clases se desarrollarán en modalidad teórico-práctica, con exposiciones breves apoyadas por material audiovisual y énfasis en ejercicios individuales realizados en el laboratorio. Cada unidad incluirá ejercicios guiados y una actividad final de aplicación. El trabajo práctico durante las clases será el principal espacio de aprendizaje y evaluación.

Evaluación	- Ejercicio final Unidad I (AutoCAD 2D) – 25% Elaboración de planimetrías técnicas que incluyan planta, cortes, uso correcto de capas, bloques y viñeta. - Ejercicio final Unidad II (SketchUp) – 25% Modelado tridimensional del mismo diseño escénico en SketchUp, con aplicación de componentes, materiales, escenas y cámaras. - Ejercicio final Unidad III (Aplicación integrada) – 30% Desarrollo de la documentación gráfica completa de un proyecto escenográfico, integrando herramientas y criterios de representación en 2D y 3D. - Evaluación continua del trabajo en clases – 20% Registro del trabajo realizado semanalmente, participación activa en el laboratorio y cumplimiento de ejercicios prácticos individuales en clase. Promedio final: La nota final del curso de Técnicas Gráficas II se determina a partir de la media armónica entre las calificaciones obtenidas en los tres módulos que lo componen: Color II, Dibujo Libre II y Dibujo Técnico II. Esta media se utiliza para definir la nota de presentación a examen del curso. La media armónica se calcula mediante la siguiente fórmula: $Nota\ final\ Técnicas\ Gráficas\ II = \frac{3}{\left(\frac{1}{N1} + \frac{1}{N2} + \frac{1}{N3}\right)}$ Donde: • N1 es la nota final de Color II • N2 es la nota final de Dibujo Libre II • N3 es la nota final de Dibujo Técnico II
Requisitos de aprobación	80% de asistencia Nota sobre 4.0
Palabras clave	Dibujo Técnico, AutoCAD, Sketchup
Bibliografía obligatoria	• Calmet, H., & Estela, M. (2016). <i>Escenografía 2: Diseño de escenografía e iluminación con tecnología digital</i> (1a. ed.). Ediciones de la Flor. • Cebolla Cebolla, C., & Santoro Recio, J. (2019). <i>AutoCAD 2019: curso práctico</i>. Ra-Ma. • Calle Cabrero, J. (2014). <i>Diseño en 3D con SketchUp</i>. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
Bibliografía complementaria	• Normas de dibujo técnico UNE/ISO – Manual práctico. Ed. AENOR.

