



# UN CURRÍCULO PARA LA CREATIVIDAD



INSTITUTO PROFESIONAL ARCOS

# **UN CURRÍCULO PARA LA CREATIVIDAD**

**INSTITUTO PROFESIONAL ARCOS**

## ÍNDICE

<b>Introducción. ARCOS, el currículo y el hacer historia.</b> Luis Felipe Oyarzún.	8
<b>Prefacio</b> Jaime Valdés Cifuentes.	18
<b>Agradecimientos</b>	22
<b>Resumen Ejecutivo del Rediseño Curricular</b>	23
<b>Economía creativa y cultural como clave estructurante</b>	28
<b>Propuesta Curricular</b>	53
<b>Área de Formación General</b> Director. Darío Burotto	54
<b>Escuela de Fotografía</b> Director. Héctor López	64
<b>Escuela de Diseño y Multimedia</b> Director. Eduardo Poblete	81
<b>Escuela de Cine y Comunicación Audiovisual</b> Director. Andrés Waissbluth	124
<b>Escuela de Sonido y Música</b> Director. Roberto Muñoz	152
<b>Escuela de Actuación</b> Directora. Claudia Celedón	175
<b>Escuela de Comunicación y Cultura</b> Director. Gabriel Sanfuentes	181



## **Arcos: inteligencia creativa en acción**

Hace treinta y cinco años, en aquellos tiempos difíciles para Chile y su cultura, nos propusimos que la formación superior en arte, comunicación y nuevos medios fuese relevante para el futuro del país y un espacio significativo para jóvenes con talento.

Entonces, pocos hablaban de cultura visual o estudios visuales, no se representaba la economía creativa como espacio de valor que agregan los artistas y creadores a la sociedad. Lugares desde donde hoy se inscribe nuestra contribución en el ámbito de la formación técnico profesional, así como nuestra inspiración en el diseño curricular que ofrecen nuestras escuelas.

Este libro expone ante el lector una reflexión innovadora de la comunidad ARCOS y su entorno: docentes, estudiantes, directivos, asesores externos, contrapartes de instituciones y empresas, todos a quienes expresamos nuestro agradecimiento. Su aporte valida en ARCOS una experiencia diversa y convergente con el despliegue de un campo técnico y profesional propio de una economía inteligente y una sociedad más abierta. Con esta publicación nos asiste el anhelo de compartir nuestros aprendizajes sobre un modelo educativo y un currículo singular e invitar a un trabajo colectivo continuo y abierto.

Agradecimientos especiales a Jaime Valdés y Felipe Oyarzún por su esmero y perseverancia, sobre todo por su estilo apasionado, crítico y creativo para abordar este valioso trabajo sobre cómo innovar en las trayectorias de aprendizaje profesional en el arte y la economía creativa y sintonizar con el futuro.

**José Sanfuentes Palma**  
Rector  
Instituto Profesional ARCOS

## **Introducción.**

### **Arcos, el currículo y el hacer-historia.**

Los signos de nuestra época nos hablan, por todos lados, de que estamos viviendo “tiempos interesantes”, robándole la expresión con que Eric Hobsbawm tituló su estupenda autobiografía. Se podría decir que estamos en medio de un desacople general entre un viejo modo de vida que se resiste a perecer y nuevos paradigmas que aún no acaban de nacer. Ser intersticios es, al parecer, la suerte que nos tenía preparado el destino. Este desacople se observa, mayoritariamente, en los innumerables episodios de descontento que vemos registrados en televisión y en internet. Es como si una incomodidad general se apoderara del ánimo general del planeta. Así también la vemos en las prácticas emergentes que pasan, para la mayoría de nosotros, casi desapercibidas, y que contienen una fuerte carga simbólica que nos entrega una visión fugaz, pero fructífera de los futuros más amables que podrían venir.

Como Institución de Educación Superior, esta tensión no nos ha sido indiferente. Arcos habita en el cruce de dos ámbitos de la existencia humana que están viviendo transformaciones profundas, no sólo a nivel de su gestión, sino también de sentido. Por un lado, el mundo de la educación enfrenta desafíos relativos a los nuevos y veloces modos de producción y circulación del conocimiento, los que modifican el impacto y significado que estos tienen para la vida humana. Por el otro, los mundos del arte, la comunicación y la cultura ven como la revolución digital o, si se prefiere, la tercera revolución industrial, ha removido los marcos desde donde se comprendía lo que significa ser autor o creador, comunicar un mensaje o la importancia de las imágenes y el sonido para nuestras vidas. Crecientemente estos últimos han ido desmaterializando su performatividad en los píxeles digitales, lo que ha trastocado el modo como se producen, como circulan y, lo relevante, como nos impactan y afectan.

Fue recién en 1971 cuando se envió el primer mensaje desde un computador a otro, y, sólo en 1997 cuando se envió la primera imagen tomada por un teléfono móvil. Muchos de los vaticinios de McLuhan se han visto concretizados en nuevos gadgets y en nuevas prácticas culturales que incomodan muchas veces a los que nacimos en una época analógica. La llegada de internet a los celulares y la resignificación de su uso como dispositivo fotográfico han hecho a muchos anunciar la venida de la segunda revolución digital. Y estaríamos recién empezando.

Estos y otros cambios que veíamos sucederse y afectar nuestras nociones educativas y disciplinares referidas al ámbito del arte y la comunicación nos tenían y tienen aún perplejos. Las conversaciones que teníamos con estudiantes, profesores, directivos, administrativos, artistas y profesionales del medio terminaban abriendo más preguntas que respuestas. Sin embargo, cosa que muchos de nosotros aprendimos en este proceso de tres años, son las preguntas las que nos comprometen con algo mayor a nosotros mismos, son ellas las que nos permiten desbrozar nuevos bordes para nuestra

existencia. Y así, entre conversaciones, preguntas incómodas y respuestas que se desvanecían en la marcha, fuimos aventurando algunos caminos posibles que nos permitieran sintonizar con un mundo en transformación. Lo importante era hacerlo desde el estilo que ha caracterizado a la Institución por más de 30 años, desde sus fortalezas.

A fines del 2013, cuando presentamos el Plan de Mejoramiento Institucional llevábamos trabajando con el Programa MECESUP del Ministerio de Educación un poco más de dos años. El primer Plan de mejoramiento que nos adjudicamos se implementó durante el 2012 y estuvo enfocado a fortalecer la experiencia pedagógica y las prácticas docentes del Instituto. Este Plan nos permitió incorporarnos a las conversaciones emergentes que problematizan la educación, incorporando así a la reflexión y práctica pedagógicas institucionales los nuevos desafíos que nos traen los cambios mencionados arriba. Creamos, para este fin, el Centro de Innovación y Desarrollo Docente que diseña y programa semestralmente una serie de diplomados, cursos y talleres para los profesores de Arcos.

A mi juicio, lo más relevante del Centro es que ha contribuido, de modo transversal a las Escuelas y disciplinas, a conformar y dar un contexto identitario mayor al cuerpo docente del Instituto. No sólo somos un grupo de profesionales que, además, hacemos clases. Se ha ido articulando de a poco una suerte de *misión pedagógica* que dona intencionalidad a nuestra actividad docente, sin clausurar los diferentes estilos y preocupaciones personales. Lo pedagógico y lo artístico van de la mano, como señala Luis Camitzer, quién nos visitó a mediados del año pasado. Esto lo hemos aprendido en comunidad, junto a profesores e invitados externos, dándole una nueva densidad y complejidad a lo que sucede en el aula, en los pasillos y en los patios del Instituto.

Para 2013 fue seleccionado por el Ministerio otro Proyecto, enfocado ahora al diseño e implementación de lo que se denominó “Programa de Nivelación Académica”. Este consistía en un programa de acompañamiento para un grupo de estudiantes de primer año, con habilidades académicas promisorias y de contextos socio-económicos vulnerables.

Nunca nos ha gustado mucho el nombre de “nivelación”, pero entendemos lo noble de su misión: dar mayores soportes para que jóvenes desfavorecidos tengan mayores chances de concluir sus estudios de buena manera. Las cifras de ese entonces, y las de hoy, arrojaban datos escalofriantes, tanto por su magnitud como por su obviedad. Los jóvenes de buenos colegios privados (y, por ende, con niveles socio-económicos altos) terminaban con éxito su educación terciaria. En cambio, los jóvenes que entraban al mundo de la educación superior desde entornos no habituados a sus particularidades, prácticas, conversaciones y expectativas, abandonaban tempranamente sus estudios por motivos económicos, académicos o psico-sociales.

Aquel año diseñamos e implementamos un programa con fuerte énfasis en la creación de lazos de aprendizaje colaborativos inter-pares y el acompañamiento de tutores que fuesen docentes del Instituto desde una perspectiva de mentoría. El Programa de Acompañamiento fue adquiriendo de a poco nuevas dimensiones y nuevos sentidos. Con los años nos ganamos nuevos fondos y ampliamos su presencia en el Instituto, con más tutores y más estudiantes involucrados. El Programa de Acompañamiento se ha ido transformando con el tiempo en un laboratorio de experimentación pedagógica, en el sentido de que se ha ido cultivando un sentido educativo que encarna los dos valores de Arcos, el aprecio y el respeto. La reflexión la han llevado los mismos docentes y estudiantes tutorados, y se han generado lazos tanto de camaradería como de maestro-aprendiz, lo que han remecido y ampliado las potencialidades de esta comunidad de aprendizaje.

Con la experiencia de dos Planes ejecutados, presentamos a fines del 2013 al Ministerio de Educación el Plan de Mejoramiento Institucional el que ya no estaba enfocado a sólo una de las dimensiones del quehacer institucional, sino enfocado a un fortalecimiento integral y holístico de su Modelo Educativo. Por ello, los propósitos, las estrategias y las actividades diseñadas, así como los alcances y metas comprometidas eran de mayor envergadura.

Tuvimos que conformar equipos de trabajo en prácticamente todas las áreas institucionales, en las propiamente académicas, como el Consejo Académico, las Escuelas, docentes y estudiantes, como en el área administrativa y de gestión. Se generó un equipo ejecutivo a cargo de la implementación, el que radicó mayoritariamente en la Dirección de Desarrollo y Calidad, bajo tutela permanente y comprometida del Rector y del Comité de Rectoría. Este equipo tuvo que rendir cuentas mensualmente al Ministerio de Educación en reuniones de trabajo y en Informes periódicos de Avance. Por su parte, el Ministerio constituyó un equipo de seguimiento con un analista académico permanente, un encargado de velar por la correcta ejecución de los procedimientos de adquisiciones dados por el Banco Mundial y, un alto directivo de una Institución de Educación Superior de la VII Región, quién nos acompañó, asesoró y brindó experticia y amistad, durante el primer año, siendo fundamental para el proceso de maduración y afiatamiento del equipo.

El Plan de Mejoramiento Institucional, como se puede ver, exigió de la Institución y de sus equipos esfuerzos y capacidades anormales, es decir, más allá de su ejercicio cotidiano. ¿Por qué un Instituto Profesional de Arte y Comunicación, de dos mil estudiantes, doscientos cincuenta docentes y poco más de cien directivos y administrativos se involucraría en una labor tan compleja y demandante?

Pienso que por vocación, es decir, por una voluntad de corresponder a las transformaciones que están teniendo lugar en el corazón mismo de lo que constituye nuestros ámbitos de acción, es decir, en la educación, el arte y la comunicación como fuentes de producción simbólica. Queríamos, y sin duda lo seguimos queriendo, *hacer*

*historia* en el sentido de abrazar desde nuestro estilo los cambios epocales, abriendo nuevas posibilidades que repercutan positivamente en la experiencia de vida de las personas.

El propósito del Plan de Mejoramiento Institucional no fue menor, y aún no somos completamente capaces de dimensionar los impactos que este ha tenido en nuestra cultura interna y en nuestro entorno cercano. Nos planteamos fortalecer y modernizar el Modelo Educativo del Instituto en sintonía con las preocupaciones, distinciones y prácticas que constituyen nuestro campo, potenciando de este modo aprendizajes significativos que afirmaran la diversidad de talentos y la transdisciplina como horizonte creativo y profesional.

Modernizar nuestro Modelo Educativo implicó, como el mismo término *modernización* señala, un esfuerzo de crítica y diagnóstico profundos de nuestras propias prácticas tradicionales en vistas de sintonizar desde nuestro estilo con las preocupaciones del mundo de hoy y el que está, siempre, por venir. No se trató sólo de hacer más eficientes y eficaces nuestros procesos, lo que sí, de todas formas, estuvo presente. La eficiencia y la eficacia por sí mismos son incapaces de convocar, de comprometer, de volcarnos hacia experiencias que permanezcan, que nos den cobijo y estallen dulcemente de sentido.

Modernizar involucró revisar nuestras prácticas de trasfondo, su acople con los cambios sociales, culturales y económicos en los que estamos metidos y re-diseñar muchos mapas orientativos que, o bien latían en la dimensión invisible de nuestra existencia, o simplemente habían cumplido su ciclo. Nos condujo, por un lado, hacia la (re) articulación de nuestra memoria, de nuestra historia, de los hitos que han ido conformando nuestra identidad y que estaban de cierto modo olvidados, y que revivimos en un trabajo *a contrapelo* haciendo florecer de nuevo su potencial creativo de cara al futuro. Y por el otro, hacia los límites de lo previsible, hacia ese lugar en el que nos movemos a tientas porque ya la luz de lo sabido no alcanza para asegurarnos respuestas y certezas. Fue un trabajo intenso, de muchas voces, de muchos cuerpos alineando y desalineando historias, construyendo hendiduras para sacar la cabeza a la intemperie, conversando, escuchando, observando. *Aprendiendo*, incomodándonos, creciendo. Haciéndonos, cada vez, más responsables delo que somos y hacemos.

Actualizarlos, entonces, nos expuso no sólo a revisar e ir al límite de nuestros procedimientos, nuestras prácticas sino, ante todo, a volvernos al porqué de todo eso, a nuestros propósitos intrínsecos, a lo que nos mueve. Pues el Modelo Educativo es más que la malla curricular, más que la construcción de programas, más que los perfiles de egreso, más que las didácticas y metodologías evaluativas. Es el horizonte simbólico en el que *habitamos*, lo que de alguna manera *permanece* y nos reúne. Es lo que nos da la *medida* de lo que hacemos, guardando una fuente inagotable de significado, de *telos*. Y por esto mismo, uno de los aspectos cruciales de nuestro trabajo estuvo enfocado en la

arquitectura curricular, en los principios y propósitos que hacen emerger el estilo educativo en el que queremos estar involucrados.

El aprendizaje sucede no como una serie de vivencias puntuales que vienen y se van sin consecuencias, sino que permanece siempre latente en el instante eterno de una experiencia compartida. Hemos ido construyendo una noción de aprendizaje vinculado a la transformación en el seno de lo que somos y hacemos, transformación que amplía o remueve nuestras posibilidades de ser y hacer en el mundo. El tiempo del aprendizaje es el tiempo del abrazo a lo que nos concierne y proyecta desde lo memorable hacia la esperanza en un tiempo común y significativo.

La arquitectura se piensa, diseña e implementa sobre un terreno, se sitúa en un *lugar* o, más bien, hace que ese lugar emerja como tal lugar habitable, deslumbrante, cargado de presencia y sentido. Este fue uno de los más importantes descubrimientos de este proceso. Si bien antes lo intuíamos con mayor o menos claridad, e incluso lo declarábamos en folletos o documentos, pienso que hoy habitamos más que nunca el campo del arte, la cultura y la economía creativa.

Este es el terreno desde donde pensamos e implementamos nuestra arquitectura, nuestro edificio simbólico. Como todo terreno, guarda baches, montículos y terrones. Por un lado, presencia la mirada crítica del arte y las prácticas culturales que buscan rehuir del canon. Por el otro, el mercado introduce dichas prácticas en sus dinámicas productivas, innovadoras y de consumo. Como todo terreno, este no es plano ni artificialmente homogéneo, sino que guarda en sus profundidades tensiones, relaciones, contradicciones. Y, como señalé al principio, está en medio de transformaciones tectónicas inéditas y profundas, muchas de las cuáles pasan invisibles y silenciosas a nuestro lado.

Nuestra arquitectura curricular se asienta en este terreno, y busca *hacer aparecer* toda las tensiones, ritmos y dinámicas que constituyen su elemento, tanto sus aspectos tradicionales, los que circulan en los márgenes y los nuevos desafíos que comienzan a ser incorporados en las conversaciones y actividades públicas y privadas.

No es un misterio que la presencia de las imágenes y de los sonidos en nuestras vidas ocupan hoy un espacio distinto del que tuvieron antes de que internet pasase a convertirse en la interface que regula prácticamente toda nuestra vida. Su estatuto y relevancia se han visto afectados en una época caracterizada por la circulación rapidísima de todo tipo de imágenes, sonidos e informaciones a nivel global, así como también por la apertura que internet ha traído tanto para acceder a ellas como para producirlas, crearlas y hacerlas circular. No es casualidad, entonces, que la producción simbólica comience a ser estimada como parte cada vez más central de la economía y que hayan comenzado, a mediados de los años noventa, políticas orientadas tanto a medir el impacto que tienen en el producto interno bruto como su contribución al desarrollo social.

Parece cada vez más evidente que estamos entrando a una fase cultural y económica marcada por lo (audio) visual, y que esto exige de los que se dedican de modo profesional a su creación, producción, interpretación o curatoría nuevas capacidades y habilidades. Los aspectos técnicos siguen siendo relevantes, por lo que, en nuestro proceso, se han reforzado, mejorado y actualizado en vistas de las nuevas tecnologías y exigencias del campo profesional. Sin embargo, también hemos visto que estas habilidades no son suficientes para atinar con las complejidades y nuevas prácticas que se avecinan.

Por esto, también hemos optado por promover las capacidades autorales e interpretativas de los profesionales de la imagen y el sonido, cultivando su capacidad para dar intensidad, significado y voz a sus realizaciones individuales y colectivas. Muchas veces la sobreabundancia de imágenes y sonidos borran y silencian sus voces propias, reduciendo su impacto en el consumo inmediato. Es un desafío para los profesionales de este campo plasmar de intencionalidad y sentido sus obras y producciones, guardando así sus fuerzas configuradoras de significados, experiencias y sentimientos.

En lo que sigue encontrarán una síntesis de los principales logros de nuestro rediseño curricular en el que, como señalé, participó gran parte de nuestra comunidad. Está concentrado en las reflexiones y productos finales del rediseño, por lo que no incluye todo el trabajo de reflexión y articulación que se ha hecho, en el marco del mismo Plan de Mejoramiento, en el Programa de tutorías, en el Centro de Innovación y Desarrollo Docente o en las nuevas y potentes líneas de vinculación con el medio y fomento al emprendimiento y autogestión creativos desarrollado desde el Centro de Creatividad, Tendencias y Emprendimiento, CREATE. De todos modos, si bien no se explicitan, gran parte de sus logros están plasmados en nuestro Modelo Educativo modernizado y actualizado. Allí resuenan sus aventuras, traspies, atrevimientos, miedos, propuestas y, por, sobre todo, su compromiso con este proyecto, con la educación y con el instituto.

Antes de terminar, quisiera hacer una pequeña reflexión personal sobre el sentido de lo pedagógico y la importancia creciente de las prácticas audiovisuales para nuestras vidas, algo que guardo como uno de los aprendizajes más importantes de mi vida, y que está relacionado con todo lo vivido en el marco de este Plan de Mejoramiento.

Cada día estoy más convencido de que lo pedagógico no está relacionado principalmente con la transmisión de conocimientos. No sería, entonces, un acto primordialmente epistemológico en el sentido de que no tiene que ver primeramente con el saber y sus legalidades internas, ya sea este teórico o práctico (distinciones ya de por sí odiosas). Hoy pienso que lo pedagógico como acontecimiento transformador tiene lugar desde una dimensión profundamente ética. Por esto, es antes que nada un acto relacional, en donde la acogida del otro se convierte en el acontecimiento que nos vulnera y nos regala nuevos modos de ver, sentir y hacer.

Lo pedagógico nos remece sólo si dejamos que irrumpa lo inabarcable del otro. Es su alteridad la que nos permite ver lo que antes nunca habíamos visto. Esto implica un ir más allá de nuestros límites, no en el sentido de una potenciación infinita y absurda de nuestras capacidades de intervenir en el mundo, sino de responder al llamado que otro ser humano nos hace desde su voz silente. Así, la misión docente, la misión del maestro, es volcarse hacia lo no visto, hacia lo que no sabemos pero que, por esto mismo, nos hace, una vez más, humanos.

El maestro es ignorante hasta los huesos, y eso es precisamente lo que lo convierte en maestro. Todos somos a la vez maestros y aprendices, todos irrumpimos y nos dejamos irrumpir en el juego dulce de la hospitalidad. Ella no es recíproca, porque no espera nada a cambio. Antes de la ley de la compensación y la retribución que late en el fondo de toda economía de intercambios, está el aprendizaje como horizonte de la condición humana.

Creo que desde aquí se abre una nueva dimensión para pensar lo educativo en tiempos en que pareciera que nos pensamos a nosotros mismos tan sólo como fuerza de trabajo, como capital humano con posibilidades de invertirse en el acrecentamiento de determinados valores en determinados dominios. El acrecentamiento por el acrecentamiento nos extravía, nos abruma, nos hace quedarnos cada vez más solos, más *especializados* en determinados campos de saberes y de acción. Es profundamente egoísta.

Por eso, propongo pensar el acto pedagógico en relación a la memoria y un mañana que desacopla nuestro presente. Vale decir, no primeramente en relación con la *expansión* del dominio de lo sabido, dominado y asegurado. Es más bien la apertura a un porvenir diferente, pura relación con lo que pone en entredicho la reiteración de lo mismo, vale decir, del saber que quiere asimilarlo todo a sus parámetros. Aprender no es violentar lo diferente subsumiéndolo en lo conocido, sino, por el contrario, dar cabida a la bondad implícita en los ojos de un ser humano tan vulnerable como yo. Es escritura y reescritura de una *historia* que compartimos con otro.

Lo pedagógico trabaja, entonces, con el sentido. El sentido de algo no sólo tiene que ver con su inteligibilidad, con lo que entendemos o sabemos de él, con su disponibilidad a ser tematizado y manipulado. El sentido es lo que nos vuelca en un compromiso hacia un futuro compartido. El sentido nos toca, nos vincula, es la fuente de toda relación, de toda modalidad de intercambio, la que viene en un momento posterior. Así, el sentido no es mera creación arbitraria, sino que nos viene desde la exterioridad que no dice e invita. Exige de nosotros capacidad de respuesta.

También podemos considerar la producción simbólica y estética desde esta dimensión que busca gatillar y dejar aparecer la emergencia de un sentido compartido. Como reiteramos innumerables veces en nuestras conversaciones de rediseño curricular,

parte importante de las prácticas artísticas y simbólicas están abocados al trabajo incansable y siempre incompleto de *mostrar* lo que no se puede explicar lógicamente. Es decir, trabaja en el terreno de lo no-sabido.

Crear sentido es, también, crear vínculos con otros, compartirnos. Lo notable de muchas producciones simbólicas es que nunca agotan su capacidad casi insondable de recibir lecturas e interpretaciones diferentes. Una ilustración, una película, una fotografía, una canción, una obra de teatro, ¿qué tienen en común? ¿No responden a la misma exigencia que nos viene de alguna parte misteriosa, de querer *decir* la experiencia de estar vivos con otros, una y otra vez?

Así, la dimensión pedagógica y la dimensión artística se confunden en el acontecimiento ético y estético, en el que ponemos, otra vez, en el centro la capacidad de *co-crear* un tiempo significativo para todos nosotros. En un mundo en el que comienzan a reavivarse modos de ser afincados en el odio, el resentimiento y la violencia, pienso que volver a pensar el significado de lo pedagógico en relación a lo simbólico y lo estético cobra un sentido de urgencia.

Hoy, en un continente que no es el mío, recordando lo que fue el trabajo de estos últimos años, de las alegrías, discusiones, desavenencias, complicidades, tristezas, rabias y reconciliaciones, me sobrecoge un sentimiento de agradecimiento y orgullo por lo hecho y vivido. Veo que lo que hemos ido construyendo, junto a colegas, estudiantes, profesores, directivos, amigos, socios estratégicos, y agentes del Ministerio son vínculos comprometidos para imaginar nuevos modos de hacer las cosas en dominios que nos son relevantes a nivel profesional y, lo importante, a nivel existencial. Las páginas que siguen son un reflejo de ello. Fueron elaboradas en el fragor del diálogo y en el amor por lo problemático y asombroso de la existencia.

**Luis Felipe Oyarzún Montes**

Barcelona, enero de 2017.

---



Instituto Profesional Arcos

**UN CURRÍCULO PARA EL  
INSTITUTO PROFESIONAL ARCOS**

---

## Prefacio

¿En qué consistió la experiencia de instalar en el Instituto Profesional Arcos un rediseño del currículo para carreras profesionales y técnicas, vinculadas al campo de la cultura, las artes y la comunicación, en el espacio de lo que hoy se entiende embrionariamente como ‘economía creativa’? y ¿Cuáles fueron sus resultados y transformaciones propuestas?

Son las dos preguntas que responde este dossier realizado con fines de divulgación, y que ponemos a disposición los frutos de este proceso a las audiencias interesadas.

Ninguna institución educativa existe sin un currículo. Pero, un currículo no es un sinónimo de malla curricular, ni de sistema de créditos, ni tampoco es una colección de cursos y horarios. A lo menos observamos dos vertientes comprensivas para esta noción.

Por el lado del espacio público, un currículo es un camino que se sigue para cumplir un compromiso formativo, expresado en un perfil de egreso como meta de una carrera, que una institución educativa hace a la sociedad, asegurando la certificación de un oficio o profesión en un nivel inicial. Al mismo tiempo, en una dimensión interna, en tanto sujetos partícipes de este proyecto educacional que es el instituto, tener un currículo, articulado y validado por la misma comunidad, proporciona dirección y significado sistemático en el quehacer formativo, más allá del talento particular de docentes y estudiantes, administraciones de escuela o equipos de gestión institucional.

Antes de este proceso, obviamente teníamos un currículo. La gestión del aprendizaje y la docencia se hacía desde el oficio, por intuición y organización de experiencias personales e institucionales, diversas y disgregadas, no por ello menos consistentes. Había claridad de parte de docentes calificados en formar autoría a través de proyectos y obras, mediante talleres generales, usando múltiples lenguajes. Pero, ni sus campos, ni sus estructuras estaban articulados como narración completa. Sus niveles de armonización, integración y sintonización con los cambios en el medio, eran limitadas y poco flexibles. Se trataba de una estructura cerrada y atomizada a la que le faltaba interacción. Necesitábamos una actualización global y un diálogo reflexivo sobre lo que hacíamos, entre las escuelas, al interior de las carreras y en vinculación con el entorno.

Para dar vida a un nuevo currículo fue necesario coordinar equipos directivos, equipos docentes y profesionales externos. Se constituyó una inteligencia colectiva poderosa, con visiones diversas y compromisos compartidos. El terreno estaba fértil. Buenas capacidades conversacionales y anímicas, habilidades de escucha, de diálogo y acción efectiva evidenciada en resultados anteriores, adecuada red dinámica con el entorno, liderazgos directivos y experiencias previas de innovación curricular, junto a la

pericia encarnada para enfrentar problemas aprendiendo en conjunto, fueron fortalezas importantes para asumir el desafío.

En este proceso nos constituimos en la práctica en una economía creativa. Aquella que propiciamos para el país, la comenzamos a vivir con anticipación en el presente. Implicó indagar con imaginación en los contenidos de valor expresivo que pudiese tener un currículo, tanto su significado cultural subjetivo (nuevos puntos de vista, narrativas, prácticas, conocimientos, motivaciones, espíritu crítico y cuestionamiento de límites), como los saberes a cultivar para potenciar talentos, autorías y obras. Con el correr de los meses se nos fueron instalando hábitos de reciprocidad, redistribución e intercambios. Experiencias creativas e información actualizada, aprendizajes colectivos, tiempos y resultados. Compartiendo roles, interpretaciones y beneficios en la indagación fenomenológica, develando los problemas fundantes de las profesiones y formalizando los hallazgos curriculares específicos. Finalmente, participando en decisiones entre diferentes opciones de propuestas curriculares que se nos presentaban.

Sus resultados están hoy a la vista. Además de la satisfacción propia con el rediseño curricular, hemos sido reconocidos positivamente por la Comisión Nacional de Acreditación en la reciente evaluación del Instituto<sup>1</sup>. Hace pocos días, hemos liderado con acierto un encuentro<sup>2</sup> de industrias creativas, convocando al Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Mineduc, CORFO y a diversos centros de educación superior del país relacionados, más invitados y académicos participantes, y un público importante que se hizo parte de sus actividades.

Estamos seguros que estos logros y las posibilidades abiertas son el fruto de haber instalado una conversación apasionada, durante tres años, con el foco puesto, con aprecio y respeto, en la identidad de nuestros estudiantes como sujetos con futuro. Ellos y ellas, con sus talentos contemporáneos, vienen a nuestro instituto, año tras año, a buscar una formación de calidad en conocimientos y saberes creativos, como un asunto valioso para sus vidas. La belleza de este ideal constituyó nuestro imaginario de significación fundamental.

El proceso de rediseño implicó abrir discusiones relevantes con estudiantes, entre docentes, directivos y administrativos, funcionarios de Estado, egresados del mismo instituto, artistas y profesionales de empresas de industrias creativas, investigadores de la cultura y expertos en educación. Conversaciones que tuvieron como perspectiva la misión de originar resultados de valor público e impacto social, inserción en un mundo creativo y posibilidades de empleabilidad para nuestros egresados. Conversaciones que

---

<sup>1</sup>Comisión Nacional de Acreditación, carta enviada al rector José Sanfuentes Palma, otorgando al IP Arcos la acreditación por 4 años en las áreas de Gestión Institucional y Docencia de Pregrado, en 26 de octubre de 2016.

<sup>2</sup> La realización del Encuentro Chile Territorio Creativo el 5 de diciembre del 2016 en el GAM, Santiago de Chile, que entre otras actividades albergó el Seminario de Arte, Cultura y Economía Creativa. El rol de la Academia. ASEC 2016.

permitieron, a fin de cuentas, generar diseños de trayectorias formativas específicas para cada carrera, vinculados a desempeños profesionales esenciales en un oficio. En todas estas discusiones y diálogos consideramos siempre nuestra propia historia y saberes previos como institución. Es así como integramos enunciados significativos, sentidos y prácticas disciplinares relevantes, negociamos acuerdos y generamos contenidos y compromisos fundados en los distintos ámbitos y tradiciones artísticas, educativas, filosóficas, políticas, culturales y de gestión.

Este dossier pretende ser una síntesis de los resultados de estas conversaciones. En una primera parte señalamos los fundamentos que sustentan el cambio y orientan nuestro trabajo, el análisis de los escenarios y las tendencias en la organización del trabajo de la economía creativa y por qué es importante enfocarse en ella.

En segundo término, hemos hecho una reseña de la arquitectura curricular propuesta en el contexto del modelo educativo del IP Arcos, de los procesos generativos y nuestros descubrimientos. Servirán como aprendizajes para nuevos cambios que tendrán que ocurrir, si seguimos pensando el diseño curricular, como sucesión de transformaciones dinámicas de la docencia y el aprendizaje, que deben ajustarse a nuevo escenarios globales y nacionales. Por último, se explicita la propuesta curricular describiendo cada carrera en sus campos de actuación profesional, declaraciones de perfiles de egreso y mallas curriculares.

Hemos dejado fuera, por razones de síntesis, los diferentes estudios e investigaciones que realizamos en el camino para llegar a estos resultados: encuestas, entrevistas, diagnósticos y análisis de levantamiento de necesidades, caracterización de demandas formativas, problemas fundantes de campos profesionales para cada carrera. Lo mismo con los análisis de oferta formativa existente y estados del arte disciplinar. También hemos omitido los mapas de logros de aprendizaje y todos los programas de estudios para cada curso como dispositivos operacionales del currículo. Eso constituye un valioso material existente, disponible para las escuelas. Su valor es importante porque fue producto del trabajo colaborativo de docentes, vía Comités de Desarrollo Curricular (CDR), que se plegaron durante meses con entusiasmo y diligencia en una labor de definir procesos de cada profesión, narrativas asociadas y progresiones de aprendizaje.

Por considerar cuestiones operacionales específicas se dejan fuera también los reportes de avances e indicadores de cumplimiento del proyecto con equipos del Mineduc en los cuales se discutían periódicamente los aspectos curriculares.

También hemos dejado fuera, por incipiente, la evaluación de impacto del cambio curricular, observado a través de indicadores cuantitativos de éxito, como se acostumbra hoy a pensar. Este año 2017 que viene se abre un nuevo ciclo, de instalación de procesos y encarnación de prácticas con el único propósito de mejorar la experiencia de aprendizaje de nuestros y nuestras estudiantes y de toda la comunidad ARCOS.

## Resumen ejecutivo del proyecto de rediseño curricular.

- Participación de seis escuelas y 24 carreras, originalmente eran 19 y en el proceso se incorporaron otras cinco<sup>3</sup>.
- Dado que la gama de concepciones del currículo es extensa, se optó por levantar la noción de actuaciones profesionales de todas las carreras profesionales y técnicas, perfiles de egreso, competencias asociadas, logros de aprendizaje y mallas curriculares considerando flexibilidad, armonización, en coherencia con ciclos formativos y talleres centrales como línea central de progresión. También se acordó un formato único para los programas de estudios de cada curso
- En este dossier presentamos sólo una síntesis integrada de lo que comprende cada dossier de carrera elaborado con los siguientes componentes:
  - ✓ Un marco general que integra el modelo educativo de Arcos con las definiciones de arquitectura curricular conectado al modelo educativo. Considera integración, flexibilidad, sintonización y armonización. Noción de logros de aprendizaje. Principios normativos del currículo (sistema de créditos, tipificación de asignaturas). Orientaciones metodológicas de las actividades curriculares
  - ✓ Una caracterización de las relaciones de la economía creativa y cultural como campo de acción y clave estructurante de la propuesta Arcos.
  - ✓ La sustentación y fundamentos del cambio en el contexto global y los nuevos escenarios del trabajo.
  - ✓ Levantamiento de necesidades con diagnósticos acerca del campo de las escuelas y carreras, políticas públicas existentes, ofertas formativas coetáneas, situación de la carrera impartida en el IP Arcos, estado de arte disciplinar, mapas de demandas y compromisos formativos.
  - ✓ Propuesta curricular específica para cada carrera que integra sus campos de actuación, las declaraciones de perfiles de egreso asociados a ámbitos de desempeño y competencias, incluyendo el perfil de formación general, las matrices de productos de aprendizaje, la malla curricular y los programas de curso.
  - ✓ En cada programa de curso se considera su identificación, competencias centrales y asociadas, productos de aprendizaje esperados, contenidos claves, enfoques de aprendizaje y enseñanza, formas de evaluación y bibliografía o referencias.
  - ✓ Anexos con información adicional.
- Hemos optado por introducir el currículo de manera graduada e incremental desde la cohorte 2015 para las carreras de la escuela de Fotografía y la de Sonido y Música. Para el resto de las escuelas, Cine y Audiovisual, Diseño y Multimedia, Actuación, Comunicación y Cultura, a partir de la cohorte 2016. Esto significa la complejidad que habrá dos currículos operando en forma paralela hasta el año 2019.

---

<sup>3</sup>Este proceso inició en marzo de 2014. Las nuevas carreras fueron Fotografía Técnica en Expresión Creativa, Producción Musical, Técnico en Comunicación Digital, Técnico en Desarrollo de Video Juegos y Técnico en Animación Digital.

## Indicadores cualitativos y claves del proceso

- Proyecto basado en Convenio de Desempeño “Profundización y Modernización del Modelo Educativo del IP Arcos con financiamiento del Gobierno de Chile y el Banco Mundial en la cobertura del programa MECESUP III “Formación técnico-profesional”<sup>4</sup> del Ministerio de Educación.
- Mapa de ruta del proyecto de rediseño curricular que se fue ajustando a las condiciones y descubrimientos emergentes. Se discutieron las asignaciones de personas y recursos con claridad.
- Instalación de equipos dedicados a cargo de una coordinación de rediseño curricular dependiente del Área de Calidad y Desarrollo.
- Consultoría para el rediseño curricular con consultores expertos en diseño curricular de educación superior.
- Liderazgo participativo de Rectoría, del Comité Académico (CA) y los Comités de Rediseño Curricular (CDR) constituidos para cada carrera y el área de Formación General. Permitió una metodología continua de enfoques, discusiones grupales y acuerdos en los proyectos de carreras, claramente pensados desde una inteligencia colectiva. Esto generó confianza en todo el personal del instituto y en los estudiantes para aceptar los cambios propuestos. Se vio como necesario todo el proceso.
- Permanente tejido de vinculación con el medio, instalándose una red de instituciones y convenios de colaboración, tanto a nivel nacional como internacional. Focos claves en apertura, aprendizaje y descubrimiento. Ejercicio fundamental de mirar otras instituciones.
- Los resultados se expresan en dossier curriculares completos para cada carrera y área de Formación General.
- Se completaron los plazos comprometidos de entrega de dossier por carreras y área de Formación General. Para realizar el rediseño, en cuanto a investigación, reflexión y aprendizaje en acción, acuerdos y toma de decisiones, la escala de tiempo y los plazos fueron en tiempo récord, por sobre los estándares habituales en otras instituciones. Esto es un gran logro. Acá además, se hizo de modo participativo y crítico para hacer honor al campo de las artes.
- El resultado del rediseño curricular fue apoyado por todos los estamentos del instituto y reconocido explícitamente por la CNA como una fortaleza en el área de docencia de pregrado. Implica incremento en la reputación del instituto.
- Participación de informantes claves desde los docentes de cada escuela, estudiantes, egresados y profesionales externos que se desempeñan activamente en los respectivos campos profesionales.

---

<sup>4</sup>Convenio de desempeño 2014-2016. Plan de Mejoramiento Institucional Código IPA1303

- Capacitación ad-hoc a los docentes en las nociones de este rediseño y en la revisión de mapas de logros de aprendizajes y elaboración de programas de estudios.
- En todo momento las discusiones se centraron en perspectivas y contenidos de pensamiento contemporáneo, detallado, pertinente y relevante, para desarrollar el mejor aprendizaje de los estudiantes, como también para favorecer el aumento de sus posibilidades de inserción efectiva en el campo profesional y laboral.
- Se destinaron recursos permanentes para que los equipos, directivos, académicos, asesores y administración, pudieran trabajar en forma consistente y efectiva para alcanzar las metas y desafíos del proyecto de reforma curricular.
- Procesos que se consolidaron:
  - ✓ Liderazgo, visión y compromiso de Rectoría, área de desarrollo y calidad y del Comité Académico. Se expresa en detallada investigación, reflexión y discusión para la toma de decisiones claves, el involucramiento y compromiso pleno de los directores y coordinadores de escuela, gran habilidad para desarrollar con espíritu crítico visiones contemporáneas acerca del campo de las artes, la cultura y la comunicación, con diálogos en torno a las realidades de la economía creativa, vinculando el rediseño curricular con los objetivos estratégicos del instituto. Compromiso compartido en transformar esa visión en realidad, armonización entre los objetivos educacionales curriculares y los objetivos de la gestión organizacional y financiera.
  - ✓ Se articula una visión y narrativa completa que encarna el mejor pensamiento sobre el aprendizaje y la enseñanza en el Instituto. Esto tiene matices filosóficos y de contenido educativo para los líderes institucionales. Da confianza académica en las ideas que sustentaron el rediseño. Queda pendiente una discusión más acabada sobre las opciones de tecnologías para la enseñanza.
  - ✓ Fortalecimiento de un estilo de trabajo abierto y de enfoques participativos y colectivos del liderazgo. La noción de inteligencia colectiva.
  - ✓ Posicionamiento con prestigio en el espacio de la institucionalidad de la Educación Superior y organizaciones vinculadas a la economía creativa.
  - ✓ Procesos paralelos fundamentales de retroalimentación y complementación: tutorías, reforzamiento de infraestructura y equipamiento, capacitación docente y procesos de sistematización de aprendizajes previos.
  - ✓ El apoyo administrativo asociado y los sistemas también se encontraban dentro del alcance de todas estas reformas curriculares institucionales.
  - ✓ A juicio de los expertos en desarrollo del currículo los cambios vivenciados en la experiencia del estudiante toman tiempo y tienen que ver con las diferentes cohortes. Hemos pensado en que a lo mínimo podremos ver resultados emergentes entre dos y cuatro años, sobre la base del apoyo y liderazgo ejercido por las direcciones de las escuelas y carreras. Es fundamental una labor de hacer conciencia y capacitación de los y las docentes.

## Recomendaciones

- Formulación de una estrategia para seguir desarrollando vínculos en torno a la economía creativa y el liderazgo del instituto. Importante seguir problematizando esta noción, poniéndola en tensión con la crítica que viene desde el campo artístico. Discusión muy fructífera y amplia.
- Para los procesos de instalación del currículum se evidencian como procesos críticos: la participación del Comité Académico y su llegada a todos los niveles, la comunicación con los estudiantes, la participación del personal, la articulación de las visiones propuestas en los perfiles de egreso y las experiencias de aprendizajes a desarrollar en cada una de las asignaturas.
- Se requiere abrir espacios formales de evaluación de avances, ajustes e insuficiencias. Construir un modelo de evaluación de impacto del cambio curricular.
- Para abordar futuros cambios curriculares hay que considerar siempre la reflexión colectiva del contexto en el campo definido y proponer metas claras en el proyecto específico.
- Se necesita compartir más ampliamente esta visión del cambio curricular para acercarlo a la experiencia cotidiana de cada estudiante en cuanto a sus sentidos y prácticas.
- Mantener los comités de rediseño como referentes de discusión y consulta frente a las nuevas realidades, insuficiencias y resultados obtenidos. Deben hacerse parte de la evaluación del proyecto curricular que generaron.
- Se ha hecho un cambio importante en el proyecto de Formación General, como línea obligatoria transversal. Importante la coordinación de sentidos y prácticas de enseñanza con los docentes de estos cursos. Se requiere hacer una asignación de docentes mirando las mejores condiciones para asumir los desafíos del programa.
- Seguir articulando y profundizando el asunto de la filosofía educacional del instituto y sus procesos prácticos de aprendizaje. En el informe reciente de la CNA estos procesos no aparecen mencionados ni como fortaleza ni como debilidad. Y nosotros sí vemos que la fortaleza existe.
- Evaluar y discutir a fondo las experiencias y proyectos de aprendizaje transdisciplinario como punto de enfoque para cambios curriculares en el futuro. Es clave que las escuelas y carreras instalen vínculos curriculares formales en las mallas de los primeros años.

**Jaime Valdés Cifuentes.**

Docente IP Arcos  
Coordinador de Innovación Curricular



**La economía creativa y cultural como clave estructurante**

Es fundamental para un currículo orientado a formar profesionales y técnicos estar en sintonía con las transformaciones que están sucediendo en su campo del saber y acción formativa.

Diariamente lo que se nos aparece por todos lados es la emergencia de situaciones nuevas que están con-moviendo nuestras vidas. En las formas como nos estamos relacionando y en las aspiraciones individuales y sociales que aparecen. En las nuevas miradas y conocimientos que modifican creencias. En la reorganización de las dimensiones del aprendizaje social. En los problemas del medio ambiente, en la renovación tecnológica, la configuración de la economía y las variaciones de la oferta. En las relaciones de poder y liderazgos entre los países y al interior de ellos, en la presencia de organizaciones ciudadanas movilizándose por sus demandas. O en las nuevas fronteras de producción, circulación y recepción en que se está expresando la cultura, las artes y la comunicación, entendida hoy como economía creativa, por sólo mencionar algunos espacios.

Dado que la educación, la cultura y el trabajo nos incumben directamente, por la centralidad que han tomado en el conjunto de la vida social y económica de las sociedades modernas, nos motiva explorar el futuro que viene. Frente a eso, surge la pregunta por el sentido de lo que necesitamos aprender.

Nos sentimos responsables y cuidadosos con la formación que estamos ofreciendo en ARCOS. Una formación en disciplinas y carreras, en el campo de las profesiones culturales. Como lo declara nuestra misión, existimos para permitir a nuestros egresados hacer “una diferencia en la sociedad por sus conocimientos relevantes en el oficio, su formación cultural y su desempeño comprometido y creativo en sus actividades laborales o emprendimientos personales”. Esto significa que nuestra responsabilidad debe apuntar a producir un diseño de experiencias formativas y logros de aprendizaje que instauren óptimas posibilidades para moverse en estos escenarios actuales, haciendo crecer talentos propios e instalando habilidades profesionales y compromisos, sea como profesionales partícipes de proyectos y realizadores-autores-intérpretes por cuenta propia iniciando proyectos y emprendimientos.

Frente a eso nos hacemos preguntas iniciales. La primera tiene que ver con levantar una interpretación de las transformaciones históricas que están ocurriendo en los nuevos escenarios y procesos de trabajo en los cuales deberán desenvolverse

nuestros egresados, más allá de las actuaciones profesionales propias de cada carrera u oficio. La segunda apunta a caracterizar un campo de acción donde se podrán insertar en sus proyectos y ofertas laborales específicas, mapear cambios significativos que están ocurriendo en la economía creativa.

Ambas preguntas requieren mirar críticamente los problemas involucrados para integrar sus efectos en la reconfiguración y diseño de la estructura del currículo, orientando nuevas trayectorias de aprendizajes de estudiantes. También son importantes en cuanto a la gestión académica del instituto y respecto de futuras carreras y oficios que pudieran ser ofrecidas próximamente.

### **Tendencias actuales en las identidades laborales**

Según el investigador Antonio Stecher<sup>5</sup>, en las últimas décadas se ha producido un cambio en el paradigma productivo del desarrollo de la economía, cuyos efectos en empresas y organizaciones les ha implicado adaptarse a un nuevo escenario económico caracterizado por la alta competencia a nivel nacional y global, la variabilidad e incertidumbre de los mercados, el desarrollo de las nuevas tecnologías de la información, los cambiantes gustos de consumidores más exigentes, el acortamiento del ciclo de vida de los productos y el creciente peso de los accionistas y del capital financiero que miran prioritariamente el corto plazo.

Agrega Stecher que esto ha generado en las empresas un paradigma de empleabilidad laboral que presenta los siguientes rasgos:

- Necesidad de flexibilidad y descentralización (externalización de gran parte del peso productivo a través de trabajadores autónomos o empresas pequeñas que producen servicios).
- Operar en red a base de proyectos acotados, temporales y variables.
- Orientarse a la demanda, la satisfacción de clientes y al logro con calidad, a través de una continua innovación de productos y procesos.
- Determinar un mínimo de personal estable y trabajadores polivalentes, móviles, involucrados, con márgenes de autonomía, altos niveles de autocontrol, autorregulación y auto activación, en proceso de aprendizaje continuo.
- Formas de empleo flexible o atípica (empleados part-time, temporales, aprendices, subcontratados, suministrados por agencias).
- Procesos de precarización del empleo que no garantizan el acceso a derechos y protecciones, ni a la estabilidad, ni a remuneraciones suficientes, con facilidad de despido a bajo costo.

¿De qué modo se expresan estas nuevas realidades en las actuales identidades profesionales?

---

<sup>5</sup>Transformaciones del trabajo, subjetividad e identidades. Antonio Stecher y Lorena Godoy (editores), Santiago, Ril, 2014

Según el mismo Stecher, se expresan en formas de auto identificación e identificación con el ámbito del trabajo y del empleo que se construyen a partir de narrativas propias que dan cuenta de cómo un trabajador se presenta así mismo, de su relato y trayecto biográfico vivencialmente encarnado a lo largo de su vida. Con significados respecto de la empresa y sus experiencias, donde actualiza sus formas de pensar, sentir y actuar respecto a sí mismo, ante las demás personas y al mundo, en muchas ocasiones con presencia virtual en la web a través de plataformas sociales.

Un relato que incluye distintos ámbitos de socialización laboral (familia, escuela, generación, centros de formación técnica o superior, trabajos y proyectos anteriores, modos de reconocimiento y valoración en la empresa, culturas de consumo, género y clase social), y que implica la construcción de una imagen y un proyecto futuro de sí mismo, con espíritu de iniciativa, emprendimiento de sí mismo e innovación. Es decir, todo trabajador a lo largo de su discontinua vida o carrera laboral tiene que generar un “cuento” de su trayectoria que le proporcione sentido y visibilidad, que le ayude a erigir una identidad profesional valiosa, anclada en variados contextos y tiempos<sup>6</sup>.

Según varios autores que vienen estudiando estas realidades globales desde distintas miradas<sup>7</sup>, hoy se vive la vida en un “espacio líquido” donde reina transitoriedad, inmediatez, inestabilidad y cansancio. A lo que estamos asistiendo, es a la experiencia de una radicalización de la individualización y de un nuevo sentido del yo, más frágil y fragmentado, en el contexto de la decreciente influencia de las “viejas Grandes Máquinas productoras de identidad”: Estado, iglesias doctrinales, familia, patria, etnia, clase y género, sumado a la movilidad de todo tipo en migraciones, personas e información.

En el caso de los llamados “trabajadores de la cultura” (artistas, intermediarios y técnicos) la situación es de precariedad, según lo muestran las conclusiones de un reciente estudio para el caso de cuatro regiones de Chile<sup>8</sup>. Por una parte, existe una fuerte desprotección social y laboral, primando un trabajo de tipo informal, trabajo independiente o por cuenta propia, la gran mayoría sin contrato, de alta dedicación horaria y sin previsión social. Por otra, se agrega, la labor artística debe combinarse con otras actividades no culturales, diversificándose el tiempo y los ingresos para poder subsistir. A lo anterior, se suma la amplia oferta formativa que existe en este campo en

---

<sup>6</sup>Flexibilidad laboral y subjetividades. Hacia una comprensión psicosocial del empleo contemporáneo. Álvaro Soto (editor). Santiago. LOM Ediciones, 2008.

<sup>7</sup> Modernidad Líquida. Zygmunt Bauman. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2003. Un nuevo mundo feliz: la precariedad del trabajo en la era de la globalización. Ulrich Beck. Barcelona, Paidós, 2000. La cultura del nuevo capitalismo. Richard Sennett. Barcelona, Anagrama, 2006. Modernidad e identidad del yo. El yo y la sociedad en la época contemporánea. Anthony Giddens. Barcelona, Ediciones Península, 1995. La era del vacío. Gilles Lipovetsky. Barcelona, Anagrama. 1986. La sociedad del cansancio. Byung-Chul Han. Barcelona. Herder. 2013. El Tercer Umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en las sociedades del capitalismo cultural. Murcia. Cendeac. 2008. Desarrollo humano en Chile: Nosotros los chilenos, un desafío cultural. Santiago, PNUD, 2002.

<sup>8</sup>El escenario del trabajador cultural en Chile. Julieta Brodsky, Bárbara Negrón y Antonia Possel. Publicación del Proyecto Trama. Observatorio de Políticas Culturales. Santiago. Octubre 2014.

la educación superior chilena, lo que implicaría un alto grado de competitividad en el mercado laboral<sup>9</sup>.

Es evidente que estos cambios históricos recientes en el mundo del trabajo y sus expresiones en el contexto productivo, basado en la flexibilidad, afecta no van a influir en las modalidades de empleo y trabajo de nuestros egresados y egresadas en las carreras que impartimos. Estos cambios nos instalan la pregunta acerca de las competencias a desarrollar que les permitan, a través de un título, insertarse con efectividad en este nuevo mundo laboral, sin perder su propio estilo personal.

### **La emergencia de la economía creativa**

Al mismo tiempo, constatamos que los cambios en esta sociedad postindustrial han desplazado en importancia a los sectores tradicionales primario y secundario de la economía, antes mayoritarios.

Observamos que se ha constituido un sector cuaternario de saber-intelecto, como principal fuente de productividad, que abarca todas las áreas de la economía, donde términos tales como imaginación, innovación y originalidad se manejan como dominantes. Incluye la investigación científica y tecnológica y tiene como sus avanzadas a las industrias de la informática, comunicaciones, microelectrónica, robótica, aeroespacial, biotecnología, publicidad y entretenimiento. Aunque históricamente siempre ha habido conocimiento y procesamiento de la información, lo específico de este período es la acción del conocimiento sobre la economía y del trabajador sobre sí mismo, a través del aprendizaje, la reflexión y un hacer creativo cada vez más complejo<sup>10</sup>.

Según datos de la OMC (Organización Mundial del Comercio), cerca del 70% de la economía mundial corresponde al de una economía basada en servicios, como por ejemplo, el turismo, la recreación, los servicios financieros y personales en general, donde el arte y la cultura se encuentran insertos<sup>11</sup>.

Este es el contexto donde se mueve lo que se ha estado llamando la “economía creativa”, a la que se ha conectado también con “industria creativa”, “industria

---

<sup>9</sup>Cultura y Tiempo Libre. Informe Anual 2013. Instituto Nacional de Estadísticas. Santiago. Noviembre 2014. Los dominios audiovisuales e interactivos, artes musicales y artes visuales (incluida fotografía) concentran más de 5.000 estudiantes matriculados. Los dominios artes literarias y artes escénicas presentan cerca de 3.000 estudiantes.

<sup>10</sup>La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol. 1 Manuel Castells. México Siglo XXI, 199. Sociedad del conocimiento. José Luis Mateo. ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura. Marzo-abril 2006. Surfeando hacia el futuro. Chile en el horizonte 2025. Santiago, CNIC, 2013. Cambios en el mundo del trabajo conferencia internacional del trabajo. Conferencia Internacional del Trabajo. 2006 Informe del Director General. Oficina internacional del trabajo OIT. Ginebra. Una aproximación económica a la cultura en Chile. Evolución del componente económico del sector cultural (2006-2010). Estudios Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Santiago. Febrero 2014.

<sup>11</sup>Mapeo de las industrias creativas en Chile. Caracterización y dimensionamiento. Estudios Consejo Nacional de la Cultura y las Artes CNCA. Santiago. 2014. En esta publicación se pueden encontrar abundantes datos, marcos conceptuales y una caracterización económica de la industria creativa por unidades productivas, empleo, análisis económico comparado entre las distintas industrias creativas.

cultural”, “industria de cultura y creatividad”, “economía naranja” o “industria de producción de subjetividad”. Tangencialmente, aparece una denominación de “industria de contenidos digitales” que vendría siendo un sector más específico de la industria creativa<sup>12</sup>. Veamos algunos fundamentos de sustentación.

Históricamente una “industria” ha sido definida como el proceso de fabricación de productos mediante el uso de maquinaria y fábrica. O también, el modo como un grupo de empresas que ofrecen un producto o servicio en particular. Hoy esta definición ha cambiado en la economía del conocimiento. Una industria es definida como la *producción de valor* dentro de una economía - y el valor se crea de forma diferente en las economías del conocimiento, digitales y artesanales del siglo XXI<sup>13</sup>.

Para Naciones Unidas, en un estudio importante encargado el año 2008<sup>14</sup>, se pueden establecer nuevos conceptos como el de “bienes y servicios creativos”, los cuales son definidos como aquellos cuya producción requiere un importante nivel de creatividad, con fuerte contenido artístico, en cualquier actividad que genere productos simbólicos, con el propósito de generar ingresos en relación al comercio y los derechos de propiedad intelectual. Abarca un amplio espectro, desde conocimiento tradicional y artesanía hasta servicios audiovisuales y medios de comunicación. Comprende productos tangibles e intangibles, o servicios artísticos con contenido creativo, valor económico y objetivos de mercado.

Según UNESCO<sup>15</sup>, las industrias creativas constituyen un componente cada vez más importante en las economías post-industriales basadas en el conocimiento. No sólo contribuyen al crecimiento económico y la creación de empleo, sino que también actúan como elementos vehiculares en la transmisión de la identidad cultural, aspecto éste esencial en la difusión y promoción de la diversidad cultural”. Durante la última década, diferentes gobiernos de todo el mundo han empezado a reconocer este hecho y han comenzado a desarrollar políticas específicas para la promoción de las industrias creativas. Es creciente el interés por este tipo de industrias, que durante un largo periodo de tiempo han sido consideradas como industrias marginales.

El término industria cultural se refiere a aquellas industrias que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos que sean

---

<sup>12</sup>ESSnet -Culture. European Statistical System Network on Culture. Final Report. 2012. European Commission. La Economía Naranja. Una oportunidad infinita. Felipe Buitrago, Iván Duque. Banco Interamericano de Desarrollo. 2013. Una aproximación económica a la cultura en Chile. Estudios. Publicaciones Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. 2014. El Tercer Umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en las sociedades del capitalismo cultural. Murcia. Cendeac. 2008.

<sup>13</sup>The new industrial economy. Redefining ‘Industry’ in the Era of the Collaborative Economy. Sharon Ede. 2014. <https://medium.com/@shareadelaide/the-new-economy-bad2a4c07825#.aky0xbdgr>

<sup>14</sup>Economía Creativa. Una opción factible de desarrollo. Informe 2010. Naciones Unidas. 2010.

<sup>15</sup>Comprender las industrias creativas. UNESCO. 2006

intangibles y de naturaleza cultural. Estos contenidos están normalmente protegidos por copyright y pueden tomar la forma de un bien o servicio. Las industrias culturales incluyen generalmente los sectores, editorial, multimedia, audiovisual, fonográfico, producciones cinematográficas, artesanía y diseño.

El término industria creativa supone un conjunto más amplio de actividades que incluye a las industrias culturales más toda producción artística o cultural, ya sean espectáculos o bienes producidos individualmente. Las industrias creativas son aquellas en las que el producto o servicio contiene un elemento artístico o creativo substancial e incluye sectores como la arquitectura y publicidad.

Es cierto también que el sector creativo es todavía poco comprendido en la gran mayoría de países, y queda pues, un largo camino para convencer a estos gobiernos del gran potencial de las industrias creativas en las actividades económicas nacionales y concebir definitivamente a este sector como un factor clave en el desarrollo económico de sus países.

En nuestro caso nos guiamos por la definición y datos referidos a la noción de “economía creativa” emanada por la CORFO y el Consejo Nacional de Cultura y las Artes, asociada al Comité Interministerial de Economía Creativa, manifestado en documentos recientes<sup>16</sup>. En él reafirma la “economía creativa” como un concepto más amplio, que incorpora a la industria creativa, incluyendo el potencial de fomentar el crecimiento económico, la creación de empleos y ganancias de exportación y, a la vez, promover la inclusión social, la diversidad cultural y el desarrollo humano.

En el caso chileno, la propuesta del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA) sugiere categorías para el sector creativo que tributa al PIB, y que han sido prestadas por el economista australiano David Throsby. A su juicio, los sectores y actividades económicas vinculadas contienen importante proporción de valor simbólico respecto de su valor económico.

- Patrimonio
- Artes Visuales
- Artesanía
- Artes Escénicas
- Artes Musicales
- Artes Literarias, Libros y Prensa
- Medios Audiovisuales e Informáticos
- Arquitectura, Diseño y Servicios Creativos

---

<sup>16</sup>Diagnóstico y caracterización de la Economía Creativa. Corfo y Estrategia. Octubre.2015. Creative Economy Report 2013 Special Edition. Widening Local Development Pathways. United Nations Development Programme.UNESCO2013. La economía creativa. Una guía introductoria. John Newbiggin. Serie Economía Creativa y Cultural. British Council. 2010

1.

Como institución educacional que se mueve en este campo, estamos convencidos que Chile necesita desarrollar este sector que aún es incipiente, si se considera que aporta al PIB apenas el 2,2 anual según datos recientes, considerando que Perú aporte el 3,5 %, y la ciudad de Buenos Aires el 11 %, siendo el promedio mundial del orden del 6%. Aún es necesario mejorar determinadas brechas: La mayor parte son microempresas que facturan bajo el promedio, existen niveles de informalidad y pluriempleo, la balanza comercial es deficitaria en comercio de bienes y servicios creativos (especialmente en derechos de propiedad intelectual).

Según hemos constatado en nuestra indagación, el sector de la economía creativa tiene en el futuro un amplio potencial de crecimiento, cuenta con una experiencia de fomento y buenas perspectivas en el trabajo interinstitucional, entre los cuales el IP Arcos está haciendo una contribución significativa en formación, programa de reconocimiento de aprendizajes previos y encuentros nacionales. Y lo más importante es la creciente expresión de talentos jóvenes que desean incorporarse en este campo, como espacio de vida y creación, capaz de poner en valor la producción artística y cultural, su comercialización y distribución.

Entonces existe una combinación de elementos en esta noción emergente de economía creativa. Por una parte, considera elementos de la cultura como valor espiritual, portador de contenido simbólico y libertad creativa. Por otro lado, como valor económico industrial más estandarizado, orientado al mercado en su aporte al crecimiento del Producto Interno Bruto.

Sabemos que el deseo de valorar y difundir la belleza, el entretenimiento y la creación son prácticas antiguas en la historia. Que en toda época ha habido imaginación y talentos, junto a personas dispuestas a valorarlo y cultivar este modo de ser. En algún momento se instaló el diseño que empezó a dialogar con el mundo industrial, el comercio y las artes, produciendo fusiones y oposiciones entre economía y cultura. Hoy en día, los procesos de valor en cualquier organización están en la calidad del pensamiento creativo y en la innovación, en diversas estéticas. Observamos que la creatividad como habilidad humana fundamental y expresión refinada del saber, coloca dinamismo a múltiples sectores que se ven cuestionados en sus pautas anteriores, cuestiona los límites y cataliza determinados cambios. Un autor-creador puede ser importante como campo crítico de saber, para “decir lo que no se dice o que los otros no dicen”. Y también la creación transdisciplinar desde las artes mediales y los nuevos medios como experiencia emergente poderosa.

Y también es evidente que se siguen generando discusiones y tensiones en el propio mundo de artistas y trabajadores de la cultura, que, en algunos casos, no se sienten cómodos con el énfasis dado a los aspectos de mercado, la mercantilización de la cultura como simple negocio y la precarización de su trabajo. También mucha gente se pregunta por los derechos de la ciudadanía a tener acceso a la información y a la

cultura, y cómo equilibrar este derecho con el derecho a la propiedad intelectual de los autores de las ideas y la creatividad. También se cuestionan acerca de ¿quién se va a beneficiar en una economía creativa? Y asiste la inquietud de si podrán existir redes de intercambios redistributivos sin ser cooptadas por las corporaciones mayores.

Es una discusión importante y pendiente que ha sido incorporada en los aspectos del currículo y campo de actuación de las carreras. Como se aprecia estamos conscientes que tanto el campo de la economía creativa como el asunto de un currículo vinculado a ella, no operan desde una pretendida técnica, oficio, estética y gestión neutros.

### **El mundo de la cultura y su profesionalización**

De acuerdo a la evaluación de los últimos 40 años de la actividad cultural del país, el informe del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes ante el Convenio Andrés Bello del año 2004 considera que uno de los hitos fundamentales ha sido lo que se denominó el “apagón cultural” de la década de los ochenta. Hasta los años 50 del siglo pasado, la actividad cultural estaba en manos de la aristocracia burguesa, y se restringía a lo que sus intereses señalaban<sup>17</sup>.

Posteriormente, en la década de los 60 e inicios de los 70, la actividad cultural fue concebida en un rol fundamentalmente transformador antes que un producto que genere ganancias para la subsistencia del creador. Asume una visión más vinculada a la transformación social, “donde la cultura no entra en relaciones mercantiles con la sociedad”.

La pérdida del Estado como actor relevante con ocasión de la dictadura obligó a los artistas a entrar en el flujo de la comercialización de sus obras y de su trabajo, experiencia propia de la época, signada por el neoliberalismo que se instala en el país. Este proceso de ingreso al mercado se mantiene vigente hasta el día de hoy. A la vez, durante los años 80 se desarrolla un arte conceptual, de resistencia a la dictadura, que se articula en la contradicción principal dictadura–democracia y se traduce simultáneamente a una posición anti mercado.

Frente a la opción racional técnica de la educación profesional que campea en el medio nacional, el IP Arcos se plantea como un discurso y opción para la formación de profesionales en el campo de la cultura y el arte, con rasgos que no son ni se acercan a aquellos que caracterizan al conjunto de los IP del medio nacional. Más bien, hoy existen dos posibilidades para la educación profesional: la racio–técnica y la propuesta del IP Arcos.

---

<sup>17</sup>Diez lecciones sobre estudios culturales. María Elisa Cevalco. Santiago. LOM Ediciones. 2014.

## Profesionales de la cultura.

Desde el punto de vista de la concepción de la propuesta, se propone reconfigurar el campo epistémico sobre el que se realizan las operaciones de clasificación y enmarcamiento del saber, de la identidad y las condiciones de interacción de los mismos. Esta operación permitirá hacerse cargo de las implicancias expuestas en el informe Estudio Arquitectura Curricular IP Arcos<sup>18</sup>.

Se trata entonces de realizar un desplazamiento desde las áreas del saber que conforman el actual currículum ARCOS (comunicación, arte, tecnología y gestión) hacia el campo de las profesiones culturales.

La “profesión cultural” es un campo (en el sentido de Bourdieu) en el cual se genera una clasificación estructurada sobre el criterio de las ocupaciones que ha dado origen el campo de la cultura en un contexto de economía de mercado.

El trabajo cultural puede entenderse, de acuerdo a la propuesta de Bennett<sup>19</sup> en un campo de cuatro grandes grupos de ocupaciones, tal como se presenta en la **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.** a continuación. El primero es el de los creadores, aquellas profesiones consagradas a la producción de objetos culturales: retratos, obras musicales, teatro, coreografías. El segundo grupo es el de los intérpretes, aquellas profesiones que reproducen o recrean obras u objetos culturales: un pianista, un actor, una bailarina. Las ocupaciones denominadas de apoyo a la interpretación son las que proporcionan las posibilidades directas para la interpretación: escenógrafos, diseñadores, sonidistas. El cuarto grupo es el de gestión, es decir, aquellas ocupaciones asociadas a los eventos culturales: gestores de eventos, administradores.

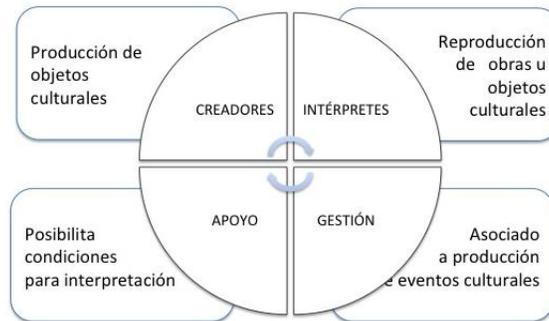
Por cierto, esta tabla es un modelamiento en alto nivel de abstracción. De hecho, las celdillas o cuadrantes aparecen comunicadas con flechas circulares, indicando la porosidad entre ellos: nada obsta que un creador sea a la vez su intérprete o gestione sus propias actividades profesionales. Consecuentemente no son clasificaciones fijas ni estáticas: sus límites son difusos y móviles.

---

<sup>18</sup>Evaluación y actuaciones profesionales. Gustavo Hawes y Marcelo Pizarro. 2013.

<sup>19</sup>Culture, Class, Distinction. Bennett, T. y otros. Londres. 2009. Routledge.

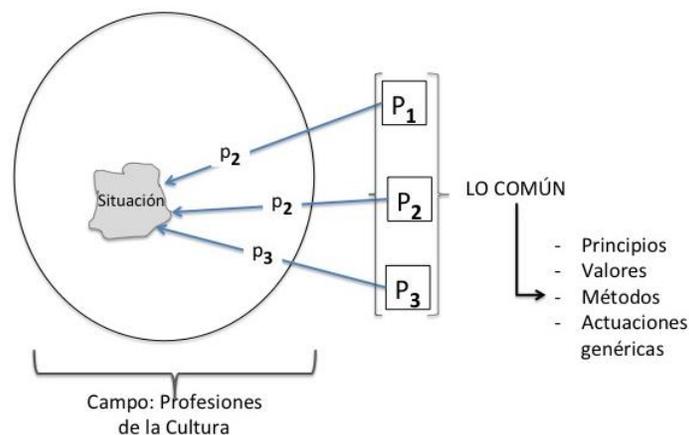
## Industria cultural y ocupaciones culturales



De esta forma las carreras del IP Arcos se ubican claramente en un campo profesional determinado, el campo de las profesiones culturales.

Todo campo profesional supone familias de problemas. La implicancia curricular es generar un campo epistémico común que permita tanto la elaboración de lo común curricular (competencias transversales) como de lo específico profesional. Es decir, el campo de profesiones culturales generará la posibilidad de trabajar las comunalidades del currículum lo que permitirá la integración y articulación de las carreras del IP Arcos. Así habrá un campo general de problemas que otorgará (i) conocimiento del campo profesional y, problemas profesionales dentro del campo lo que constituirá (ii) el conocimiento específico de las carreras.

## Campo y profesiones de la cultura



Asumiendo la existencia de un campo denominado “profesiones de la cultura”, es posible encontrar en su ámbito diversas situaciones que serán problematizadas ( $p_i$ ) diferencialmente según se trate de una u otra profesión ( $P_i$ ). Ciertamente, los procesos de construcción de horizontes de solución y desarrollo de una tienen que ver con las especificidades de cada profesión,  $P_i$ . No obstante, en todas ellas se encontrarán principios de acción, valores, métodos y formas de actuación.

### **Comunalidades.**

Esta comunalidad es la que proporciona la institución formadora y se denomina corrientemente como el “sello” institucional. Para el caso específico de IP Arcos esto tiene connotaciones muy claras.

Desde la perspectiva del diseño, se propone la orientación al logro de la promesa formativa (Perfil de Egreso) y la descripción de las rutas de aprendizaje, expresada en niveles de logro, que hará posible la gestión del proceso de aprendizaje. El diseño se sustenta en una concepción del Perfil de Egreso que lo entiende como un dispositivo que opera tanto para la transparencia institucional, como estándar de logro y, por lo tanto, como referente evaluativo, es decir, entendido como valor de uso y de cambio.

### **Las nuevas profesiones.**

Cada vez más las ocupaciones culturales se profesionalizan, ya sea porque no basta tener una afición, ser un “amateur”, sino que hay requerimientos de formación con cierto grado de sistematicidad; en otras palabras, las profesiones se constituyen en parte porque su formación requiere de un tiempo y de un acervo de saberes que le son propios. En este sentido, se habla de “nuevas” profesiones, no porque hayan aparecido hace pocos años atrás (algunas lo han hecho) sino porque han accedido al estatus de profesión, tanto por constitución interna como tal, como por su reconocimiento social<sup>20</sup>.

Buscando una definición de profesional de la cultura, el trabajo del CNCA-Chile (2012) propone la siguiente:

“una persona que ha tenido estudios (formales o no formales) en danza; que dedica la mayor parte de su jornada laboral al ejercicio de la misma y procura entregar un trabajo de gran calidad artística del que obtiene su principal fuente de ingreso”.

(CNCA-Chile, 2012).

---

<sup>20</sup>Por ejemplo, como señala el estudio del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, formas como el “street dancing quedan fuera de las clasificaciones otorgadas por los y las encuestados/as. Esto puede deberse a que las personas que practican estos tipos de danza no se encuentran insertos en ambientes académicos o “profesionalizados” dentro del sector de la danza, por lo que se excluyen de la categoría de “profesionales de la danza”.

Por cierto, la definición está aplicada al mundo de la danza, pero podría extrapolarse al conjunto de las profesiones de la cultura.

Esta profesionalidad se articula sobre ciertas características que, en el caso del profesional de la cultura, podrían sintetizarse como la propuesta de DiMaggio<sup>21</sup>:

- 1) existencia o no de una retribución por el desarrollo de una actividad,
- 2) posesión y control de manera monopólica de un conjunto de conocimientos y procedimientos
- 3) reconocimiento social como profesión
- 4) facilidad en la auto-identificación como ejercientes de dicha profesión
- 5) existencia de métodos y procedimientos homogéneos de trabajo y exclusivos de dicha actividad
- 6) reconocimiento académico de la actividad.

Sintetizando, una profesión se caracteriza por una serie de rasgos, entre los cuales destacan:

- Posesión y control de un grupo de saberes especializados, habitualmente adquiridos en un proceso sistemático de educación y formación.
- Métodos, procedimientos, procesos relativamente homogéneos y propios de esta profesión artes, oficio, tecnología al servicio de la construcción de una mirada de mundo.
- Existencia de una retribución por la actividad profesional que constituye una fuente principal de ingresos y a la vez el reconocimiento social de la profesión como tal (en cuanto resuelve una familia de problemas que constituyen su campo epistémico).
- Reconocimiento mutuo como miembros de la profesión o colegialidad en lo que constituye su carácter identitario como profesionales.

Siendo tales, las “nuevas profesiones” deben evidenciar estas cuatro grandes características, pero, a la vez, la propuesta curricular debe hacerse cargo de su formación. Lo habitual es que la institución formadora se haga cargo de los dos primeros rasgos, que son los que pueden ser enseñados al interior de los claustros (el aula entendida como un espacio cerrado y auto contenido). Las restantes dos características quedan dejadas de lado, entendiendo que no corresponden al “noble” mundo de la teoría y la formación académicas.

---

<sup>21</sup> The New Institutionalism in Organizational Analysis. Walter Powell y Paul DiMaggio. The University of Chicago Press. 1991.

Una propuesta que olvide formar a sus futuros profesionales para que puedan desempeñarse apropiadamente en el mundo del trabajo, validándose a sí mismos frente a la sociedad y reconociéndose entre sí en su identidad compartida, es una propuesta parcial, fragmentada y mentirosa. Una propuesta así no forma profesionales: solamente capacita a los sujetos en ciertos conocimientos y ciertas técnicas, pero no los conduce proactivamente a su constitución como tales. La construcción identitaria de la profesión queda dejada a las posibilidades y oportunidades de cada sujeto; esto es más grave aun cuando se considera que no todos los egresados cuentan con el capital cultural–social y económico (Bourdieu) necesarios para insertarse efectiva y exitosamente en el mundo del trabajo.

### **Trabajo inmaterial, producción simbólica, afectos y subjetividades**

Dado que necesitamos observar los procesos de trabajo en que se involucra la economía creativa, en los cuales tendrán que desempeñarse nuestros egresados, es importante explorar el fenómeno de la producción simbólica en la actualidad y sus dispositivos.

Al respecto nos ha sido útil la distinción de “trabajo inmaterial”<sup>22</sup> como aquél trabajo capaz de crear productos intangibles y abstractos, proveer contenido cultural a las mercancías y generar valor. Está basado en el saber general proveniente del estado de las ciencias aplicado a la producción. Se manifiesta en tres aspectos:

1. un quehacer comunicativo vinculado a computadoras interconectadas a través de redes digitales de alcance global en nuevas formas de cooperación e intercambio;
2. un quehacer interactivo de producción y análisis simbólico y resolución de problemas; y
3. un quehacer en la labor de generación y gestión de afectos.

Según Mauricio Lazzarato, filósofo italiano, dedicado a estudiar la ontología del trabajo (a quién seguiremos para efectos de este análisis), el “trabajo inmaterial” aparece como nueva inteligencia productiva relacionada con la gestión de la información, valiosa en capacidades de saber, decisión y creatividad, independiente y autónoma, que confiere subjetividad a través de prácticas de comunicación, conectadas tanto a la máquina productiva como al proceso real de producción de sentidos de vida. Aplicada al trabajo es un tipo de inteligencia que requiere permanentes relaciones con los clientes, con productos y servicios siempre en evolución. Su existencia práctica se

---

<sup>22</sup> Multitud. Antonio Negri y Michael Hart. Barcelona, Editorial de Bolsillo, 2005. Trabajo inmaterial y subjetividad. Maurizio Lazzarato. Brumaria 7. Transformaciones del trabajo, subjetividades identidades. Antonio Stecher y Lorena Godoy (editores), Santiago, Ril, 2014.

explica por el hecho que la supervivencia de la mayoría de las empresas necesita la investigación permanente de nuevas ofertas comerciales, a través de una gama de productos siempre más amplios y diferenciados.

Agrega Lazzarato, que esta inteligencia se produce a través de un flujo de producción de innovación continua, capaz de afiliar tanto al productor como al consumidor en el mismo proceso, integrando oferta y demanda. Por ejemplo, es lo que ocurre en una producción audiovisual asociada a la publicidad, la moda, la producción de software y la gestión de un territorio comercial. A través de flujos de comunicación e investigación de mercado (hoy realizados desde la navegación de usuarios en internet sintetizado en grandes bases de datos), el consumo se completa como parte del mismo proceso de producción, el que posteriormente se materializa en productos asociados a las necesidades, imaginarios y gustos del consumidor.

A su vez, los propios productos generados, transformados en mercancía, deben contener estas mismas expresiones del imaginario y gustos, instalándose así, una circularidad virtuosa. Desde este flujo, se asienta en el consumidor la necesidad de consumir, la capacidad de consumir, la pulsión a consumir. Diríamos, siguiendo a Kevin Roberts<sup>23</sup>, destacado ejecutivo mundial en publicidad, lo hace identificarse y amar las marcas que elige, marcas que simultáneamente han sido creadas de acuerdo a sus gustos, por lo tanto, son marcas que han alojado vínculos afectivos en las personas. De esta manera, la relación producción-consumo no se destruye en el acto de consumo, sino más bien, se alarga, crea y transforma estilos de vida.

Entonces, lo que tenemos hoy es un proceso de trabajo que tiene un valor económico no sólo basado en la producción material de mercancías, que sigue siendo fundamental, sino en una relación social, cuya “materia prima” es la existencia de subjetividades y ambientes en las cuales éstas viven y se reproducen. Subjetividades directamente productivas que construyen activamente a conformar significados para el consumidor y a generar su identidad.

Los trabajadores inmateriales que trabajan en fotografía, publicidad, moda, marketing (incluyendo el político), diseño, televisión, cine, comunicación, medios, entretenimiento informático, negocios en la web, espectáculos y eventos satisfacen una demanda del consumidor y al mismo tiempo la constituyen.

Podemos observar múltiples situaciones en el campo de las industrias creativas, de cómo este “trabajo inmaterial”, productor de subjetividades, llega a utilizar una estrategia emocional de imágenes inspiradoras, para hacer transferencias psicológicas en una audiencia, a partir de sus actitudes, deseos, imaginarios, afectos, agrados, relatos, mitos, símbolos universales o filiaciones. Por ejemplo, se ha investigado que existen fundamentalmente diez conceptos básicos efectivos para construir historias de

---

<sup>23</sup> Lovemarks. El futuro más allá de las marcas. Kevin Roberts. Barcelona, Ediciones Urano, 2008.

persuasión publicitaria: Belleza, comunicación, fantasía, inocencia, libertad, magia, pasión, prestigio, progreso y pureza.<sup>24</sup>

El hecho que el trabajo inmaterial produzca al mismo tiempo subjetividad y valor económico, demuestra cómo la economía ha invadido toda la vida. Hoy se integran economía, saber, deseo y poder. Integración que se genera a través de la supremacía de la comunicación y el lenguaje como prácticas productoras de símbolos que se extienden sistemáticamente en el plano económico. Si en el pasado la comunicación era organizada sólo por medio del lenguaje (producción ideológica, literaria y artística), hoy la comunicación está investida como industria visual y es reproducida por formas tecnológicas específicas de reproducción del saber, del pensamiento, de la imagen, del sonido, del lenguaje, a través de procesos de gestión de negocios<sup>25</sup>.

Junto a ello aparece un nuevo lenguaje de producción estética que se construye tanto en el flujo del autor-productor/realizador/intérprete, como en el flujo de la reproducción y la recepción, logrando una estetización plena de la vida cotidiana<sup>26</sup>. Lo que se pide a este autor, por el cual se le contrata, es que mantenga un saber cultural-comunicativo, una capacidad de integrar creatividad, subjetividad e imaginación con trabajo técnico y manual.

Además se le pide que sea emprendedor en las relaciones colectivas y en la cooperación social, inserto en una red de flujos productivos. Se le pide que sus productos generen no solo mercancías, oferta y servicios, sino nuevos modos de ver y ser visto, de sentir y valorar. En suma, que su producción eminentemente simbólica se instale en la vida del consumidor / audiencia / cliente, sea lector, oyente de música, público de televisión o navegador de internet. Donde la recepción también es parte del acto creativo e integrante del producto que intenta seducir al público y sus valores. Es este el mecanismo donde se inserta la importancia de la innovación, en tanto proceso abierto de creación, renovación y acumulación.

Es claro entonces que la noción de economía creativa aparece vinculada a emociones y sentimientos, especialmente conectados al placer y el deseo, como los de alivio o comodidad, bienestar, satisfacción, excitación o pasión, y tonalidades afectivas conectadas a la felicidad, tan propia como producto de la industria de la entretención o de la publicidad.

A modo de resumen, podemos hacernos la pregunta de cómo reconocer un pensamiento y una sensibilidad creativa de buena calidad para incorporarse en este

---

<sup>24</sup> Publicidad emocional. Estrategias creativas. Belén López Vásquez. Madrid, Esic Editorial. 2007.

<sup>25</sup>El Tercer Umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en las sociedades del capitalismo cultural. Murcia. Cendeac. 2008.

<sup>26</sup>La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico. Jean Serroy; Gilles Lipovetsky. Barcelona, Anagrama, 2015.

campo y su espacio de conocimiento en la producción de subjetividades. Para responder podemos proponer el siguiente esquema de las nuevas habilidades que requiere aprender un tipo de trabajador-realizador-autor-intérprete:

- Conceptual, hermenéutico y afectivo, de producción creativa de sentidos, ideas, imaginarios, relatos, comunicación en varios formatos, con referentes culturales y artísticos, modas, gustos, estilos, consumos, opinión pública, construcción de discursos, símbolos y arquetipos o de resolución de problemas.
- Movilizador anímico-afectivo: manejo de afectos, como sensación de tranquilidad, bienestar, satisfacción, excitación o pasión, cuerpo y expresión.
- Nuevo trabajador-productor de cultura, esto es productor de significados e identidades, capaz de disposición crítica, de manejar intertextualidades, de ser capaz de contrastar con originalidad ideas recibidas y contextos, de fluir en redes diversas.

Para nuestros efectos del currículo debieran ocupar un espacio central en la formación de estudiantes que se van a insertar en este sector del trabajo. Sin dejar de lado habilidades creativas, técnicas o de racionalidad instrumental, propias del oficio, nos plantea preguntas acerca del desarrollo de este tipo de competencias, en ocasiones, llamadas habilidades blandas. Preguntas acerca de la invención de nuevas metodologías de aprendizaje en primera y segunda persona. En definitiva, nos plantea una pregunta para construir un nuevo currículo (y una pedagogía) de la expresión, auto expresión, de la performance transformadora y de la subjetividad.

Quien tenga este tipo de conocimientos se convertirá en un experto en construir significados para crear conciencia y mayor libertad en las personas y en sí mismo. Pero, a la vez, estos conocimientos pueden ser formas de dominación y manipulación, si sólo favorece la voluntad e intereses de quienes tienen ese poder de moldear las mentes.<sup>27</sup>

Este es uno de los dilemas éticos que se plantean a las redes de comunicación multimedia en el presente. Y por supuesto, las instituciones educativas que enseñan estos programas.

### **Prácticas artísticas y perfil genérico**

Muchas personas buscan la creación como un modo de ser fundamental para sus vidas. Les interesa desarrollar su identidad, imaginarios, placer estético, ir más allá de los límites de cánones sociales y arquetipos, y abrirse a nuevos campos perceptivos. Nuestra premisa es que todos y todas pueden ser autores y autoras. Cultivar capacidades expresivas a través de obras propias. Y, en ello, encontrar satisfacción en mundos interiores, independiente de alguna audiencia, pero, también focalizando la

---

<sup>27</sup> Comunicación y Poder. Manuel Castells. Barcelona. Alianza Editorial. 2009

creación de valor social y expresivo. Desde allí, abrir la posibilidad de convertir una pasión y fulgor creativo en profesión, a través de variados formatos y lenguajes.

Somos escuelas expertas en creación de obras y relatos creativos, escénicos, sonoros y visuales. Construir estos relatos, convoca a nuestra tradición, cultivada por años, de reflexión y pensamiento crítico en disciplinas y experiencias vinculadas a la cultura, a la comunicación, estética y filosofía, a las artes en general, y su inserción actual en el espacio (audio)visual contemporáneo.

Por experiencia, sabemos que un relato confiere sentido y define identidad, genera imaginarios, valores y acciones, interactúa con otros relatos. En su origen se inicia con la apertura a ciertas preguntas que inquietan. Nuestro punto de referencia es la misión declarada que nos refiere de modo explícito al encargo de:

‘Formar profesionales en los ámbitos del arte, la comunicación, la tecnología y la gestión estimulando el compromiso por el aprendizaje permanente, con reflexión crítica y capacidad creadora. Personas que hagan una diferencia en la sociedad por sus conocimientos relevantes en el oficio, su formación cultural y su desempeño comprometido y creativo en sus actividades culturales’.

Un encargo que nos plantea preguntas abierta acerca del significado de estos conceptos, de las relaciones actualizadas en lo contemporáneo y sus proyecciones. Un encargo que invita a un ejercicio de reflexión crítica y construcción de proyectos, insertos en la sociedad actual como sociedad del conocimiento y del aprendizaje, teniendo presente la experiencia en el oficio, y con ello, dialogar y explorar desde el quehacer concreto que nos está sucediendo.

Siguiendo el proceso propuesto por Hawes<sup>28</sup>, hemos construido una matriz que sintetiza en un perfil genérico los diversos ámbitos problemáticos en que se hace cargo un egresado, cuyo desafío y búsqueda de soluciones es propia de la actividad y prácticas de personas o equipos. Sus desempeños individuales y/o colectivos debieran movilizar determinados recursos, experiencias y procesos en flujo para el enfrentamiento de cada problema, situado en determinados contextos y dominios de acción, para quien trabaja y los resultados posibles esperados.

<b>Para quién trabaja</b>	<b>Ámbitos problemáticos de que se hace cargo</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Elementos Recursos</b>	<b>Resultados</b>
---------------------------	---	-------------------	---------------------------	-------------------

<sup>28</sup>Del Perfil de egreso a la malla curricular. Gustavo Hawes. 2010.

<http://www.gustavohawes.com/Educacion%20Superior/Hawes%20Del%20perfil%20a%20la%20malla.pdf>

	CAMBIO CULTURAL	SENTIDOS/PROYECTOS /OBRA		
Espectadores Audiencias Comunidades Usuarios/ Clientes Consumidores Artistas Industrias Empresas Transdisciplinas Sociedad	MEMORIA, IDENTIDAD Y CREACIÓN DE MUNDOS	AUTORÍA: REALIZADOR, AUTOR, INTÉRPRETE	Imágenes/Sonidos Movimiento Luz/Tiempo Proyectos/Obras/ Diseños Medios / Lenguajes Tecnologías Eventos /Espectáculos Cuerpos/Espacios Performances	Productos Experiencias/ Interacciones Narrativas/Historias Significados Emociones /Sensibilidades Identidades/Memoria Juicio/ Gusto/ Crítica Creatividad
	COMUNICACIÓN (Compartir significados y coordinación)	LENGUAJES, SIGNIFICADO Y ACCION		
	AUTONOMÍA, EQUIPOS Y REDES	INTELIGENCIA COLECTIVA (Trabajo en equipo)		

Como puede verse el significado de la obra y autoría es central en nuestra formación, en el contexto de las prácticas artísticas y en el de la economía creativa. Implica aprender a desempeñarse como realizador-autor-intérprete en tanto un trabajo profesional: el trabajo autoral. Todo trabajo en cierto sentido es autoral. Acá nos referimos a una identidad que se reconoce como tal y es distintivo por su autoría no estandarizada.

Es evidente la filiación de autor y obra con la noción de “autor como productor”. En esta noción de Benjamin, el autor se convierte en productor en la medida en que por medio del montaje sobrepasa tanto la ilusión de que el arte es mera creación como la alternativa parasitaria o esteticista del propagandista que toma partido<sup>29</sup>.

<sup>29</sup>El término es de Walter Benjamin en su ponencia presentada en abril de 1934: “El autor como productor”1934. Traducción de Bolívar Echeverría.

Sin duda, es una problemática compleja que no pretendemos agotar porque es la fuente y el flujo de sentido de nuestro aprendizaje y quehacer formativo. ¿De dónde viene la noción de autor? ¿Cuál es la genealogía de las prácticas artísticas y del autor como productor? ¿Qué están siendo hoy las prácticas artísticas y las prácticas de autoría? ¿Pueden operar al mismo nivel en un determinado campo de la producción? ¿Qué vamos a entender por autoría y qué significa generar una obra?

Son preguntas que se han vuelto aún más complejas en el espacio de internet (como nueva etapa de la era de la reproductibilidad técnica), donde autor-medio-lenguaje y receptor de masas adoptan nuevos protagonismos. En este complejo de audiencia-lectores-público-espectadores, no sabemos lo que está por venir, en términos de producción de contenidos, interactividad de los dispositivos digitales actuales, inmediatez de la distribución, tipos de contactos y modos de mostrar/ocultar la identidad en las redes y el conjunto masivo de experimentos creativos que pasan en la web<sup>30</sup>.

Son preguntas que dejamos planteadas aquí, pero que hemos desarrollada en otros documentos durante el proceso del currículo.

Por otra parte, complementando lo que hemos observado en acápites anteriores, las prácticas artísticas que son productoras simbólicas para la industria cultural y creativa, hoy son en lo fundamental, prácticas productoras de (audio visualidad). Son actos de ser visto y ser vista, y también actos de ver. Un enorme campo de investigación para nosotros. Así como se aprenden las experiencias de los actos de habla, de coordinación de acciones, estilos, reflexiones. También habrá que aprender la práctica de los actos visuales, como una pragmática transformadora. Así como el lenguaje es creador de realidad también los actos visuales lo son, en quien los produce y en quien los recibe. Distintos modos de un fenómeno nuevo, pero, fundamentales en las prácticas de producción de visualidad<sup>31</sup>

### **Formación general transversal.**

Hemos incluido también en este rediseño un área de formación general para cuidar la preocupación por reforzar el *ethos* de la institución desde una formación transversal, completando, a partir de una mirada general, los modos de formación específicos aprendidos en las diversas carreras. Entendemos el *ethos* como el espíritu fundamental preponderante del IP Arcos, su referente identitario como casa de estudios. Un *ethos* que se constituye en la autoimagen de la institución. Una autoimagen

---

<sup>30</sup>Nuevos Dispositivos Arte. Transformaciones de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural electrónico. José Luis Brea. Murcia. Centro de Documentación y estudios avanzados en el arte contemporáneo.

<sup>31</sup>Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización. Edición de José Luis Brea. Madrid, Akal. 2005.

desarrollada a lo largo de los años en disposiciones y hábitos arraigados de relaciones y convivencia, construidas básicamente desde ciertos valores, el ejemplo y la confianza.

Se habla de la “barbarie de la especialización” y de la formación “profesionalizante”. Esto significa que los saberes procedimentales y funcionales, propios de la formación profesional o técnica en un oficio, están orientados principalmente a las demandas en el mercado y la industria, sesgando la posibilidad de una mirada más amplia, compleja y auto transformacional.

Observamos que en la práctica formativa curricular, existen pocas experiencias más allá de la especialidad, construidas desde sentidos y reflexiones globales del quehacer del arte y la cultura, con intercambio de experiencias y saberes diversos al del oficio. Por lo tanto, es importante vincular en el currículo a estudiantes y docentes de diversas carreras, disciplinas y proyectos. Con ello, se pretende contrapesar la especialización exclusiva y promover espacios de integración transdisciplinar de estudios en problemáticas creativas de interés común.

Los estudiantes que postulan a cualquier carrera para formarse en determinados oficios, trabajos y modos de vida, lo hacen de acuerdo a sus intereses, inclinaciones e intuiciones. A eso le llamamos *vocación*. Desde hace pocos años, se ha estado enfatizando el trabajo vocacional de parte de las instituciones educativas de nivel superior.

Experiencias como las tutorías han sido importantes, aunque sólo han cubierto a los estudiantes más vulnerables en espacios complementarios al currículo. Reforzar el trabajo vocacional que vincule al estudiante con sus opciones de identidad, trabajo y realizaciones, abordando proyectos de vida y gestión de sí mismo en cuanto a sus talentos, pasa a ser una preocupación fundamental no sólo en la calidad del aprendizaje, sino para la mejoría de los propios estándares de retención estudiantil. En tal sentido, las asignaturas vinculadas a una formación general pueden ser espacios privilegiados de contribución al desarrollo vocacional.

Declaramos como una opción importante hacernos cargo de una formación amplia en problemáticas contemporáneas vinculadas a diversas experiencias de aprendizaje: estéticas y de la cultura contemporánea, de lectura y expresión de narrativas, de trabajo y conciencia corporal en su proyección profesional, de reflexión crítica en torno a la pregunta por los referentes y la cultura visual, y finalmente, las experiencias de construcción de una oferta laboral o de continuidad de estudios al cierre de su carrera.

Incluimos la matriz de síntesis de la propuesta. Una mayor descripción se entrega en el capítulo de propuesta curricular.

## MATRIZ DE SÍNTESIS

Inicio y desafío		Transformación: viaje y aventura				Final y principio
Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6	Semestre 7
Estéticas y Culturas Contemporáneas	Taller de Narrativas	Cuerpo y Expresión	Taller Integrado Transdisciplinario	Estilos Artísticos	Cultura Visual	Seminario de Vinculación con el Medio
Experimentar Leer Escribir	Leer Escribir Narrar	Sentir Expresar con el cuerpo	Explorar Compartir Leer Escribir colectivo	Relacionar Pensar Leer Escribir	Ver Ser visto Leer Escribir	Escuchar Proponer Ofrecer

### Opciones y posibilidades de inserción en el medio.

Considerando lo que hemos expuesto y, desde la indagación realizada en este proceso, podemos anticipar como fenómeno central, algo que ya hemos venido observando desde años recientes.

Lo primero es que nuestros egresados y nuestras egresadas tendrán que desarrollar una capacidad de auto gestión laboral de sus talentos en sus oficios y profesiones. La tendencia indica que trabajarán en modalidad de trabajo autónomo por cuenta propia o free-lance y, por lo tanto, que deberán aprender a confiar en sí mismos, en las habilidades y prácticas adquiridas, a disfrutar con pasión de hacer sus trabajos bien, a construir sus propios espacios productivos (taller como espacio propio y espacio social), caminar para crearse oportunidades, aprendiendo a moverse en escenarios complejos, transitorios e inestables, desarrollando redes y estrategias diversas, valorando la contingencia incierta. Y construir un sentido para la opción que eligieron.

Percibimos que aparecen múltiples caminos que pueden ser complementarios. Complementariamente, podrán desenvolverse en espacios de docencia, de acuerdo a su pericia en el oficio, habilidades de enseñanza y sus deseos de participar en la redistribución social de saberes. También en la continuidad de estudios para reforzar aspectos conectados a la investigación, a la teoría o a aspectos propios del desarrollo de sus técnicas.

Anticipamos que nuestros egresados se desenvolverán en proyectos orientados a una demanda por sus servicios, a través del mercado u otro tipo de intercambios en comunidades. Estarán bajo las mismas condiciones que viven también otras profesiones, sólo que, en nuestro caso, se trata del campo de las “industrias culturales y creativas”.

Deberán aprender a trabajar completando ciclos productivos de satisfacción de clientes privados y públicos, a construir confianza y gestionar las diferentes fases de las condiciones de encargos o proyectos temporales, sean de financiamiento privado o con fondos estatales. Por lo general, no van a tener contratos indefinidos como trabajadores dependientes, y si llegaran a haber, serán las excepciones. Podrán ser parte de proyectos mayores a los que integren.

No siempre van a recibir ingresos estables asegurados, teniendo que aprender a vivir en el corto plazo y por rachas, anticipando los futuros proyectos que vendrán mientras se desempeñan temporalmente en los actuales que realizan. Tendrán que estar alertas a la evolución de la tecnología y construir redes con cierta dispersión geográfica. En estas redes, podrán movilizar espacios de reciprocidad y colaboración, desarrollando protagonismo e iniciativa personal con sus identidades profesionales y desde sus afectos.

Van a tener que desarrollar habilidades de emprendimiento y de formación continua a lo largo de la vida, de inserción en equipos o colectivos de trabajo para proyectos transdisciplinarios y polivalentes, en ocasiones conectados a barrios o ciudades globales que demanden sus servicios para propósitos específicos. Y por sobre todo, tendrán que desarrollar narrativas que otorguen sentido a sus identidades profesionales o técnicas, “crearse el cuento” de sí mismos y de su vocación.

Estimamos que, en otros casos, sea como senda laboral complementaria o principal, existirá la declaración de volcarse hacia sí mismos en el campo de la expresión y construcción de autoría, pudiendo llegar a ser visibles en el espacio público de las prácticas artísticas y ser reconocidos por su originalidad como autores o artistas. Para ello, irán atendiendo al foco de sensibilidad y sentido de querer vivir una vida encaminada a dejar salir su propio estilo creativo, reivindicando proyectos personales conectados a sus experiencias de vida e intereses culturales.

Desde su lugar autoral o artístico podrán desplegar toda la potencia de una mirada crítica, experimental y cambiante, sin verdades absolutas, en zonas fronterizas de saberes mezclados y ambiguos, abordando lo transdisciplinario, conectando con su identidad y raíces, descolonizando saberes, planteándose vínculos con problemáticas de sociedad, justicia, poder, democracia y memoria. Y necesitarán aprender a moverse desde su propia identidad, no sólo el campo de las prácticas artísticas reconocidas y sus

transformaciones siempre en movimiento, sino también el espacio de las mediaciones institucionales y profesionales de la producción, exhibición y circulación artística<sup>32</sup>.

En este sentido, a propósito de las reformulaciones del arte en Latinoamérica, esta opción tendrá que desarrollarse en un contexto orientado a romper con la uniformidad de las series para el mercado, desafiando y trastornando el régimen simbólico y estético propiciado por las industrias del diseño y la publicidad, aprendiendo a vivir en tensión con la industria de la economía creativa y con la institucionalidad cultural.

---

<sup>32</sup>Diálogos latinoamericanos en las fronteras del arte. Nelly Richard. Santiago. Ediciones Diego Portales. 2014



# Propuesta Curricular

## AREA DE FORMACIÓN GENERAL

Director Darío Burotto

---

---

### Descripción del campo de la actuación profesional

---

El Modelo Educativo del Instituto Profesional ARCOS está asentado en la reflexión crítica sobre las políticas del campo cultural, en tanto los resultados del proceso educativo deben dar cuenta de la complejidad del fenómeno cultural y artístico en el actual escenario social.

Según los datos levantados es relevante ampliar la visión sobre la industria cultural, localizando la praxis de la institución a fenómenos propios del arte contemporáneo y la necesidad de co-construir espacios integrales de experiencias creativas, tanto en sus planes operativos, como en sus programas de formación en los cuales debe plasmarse la concepción de logros o competencias profesionales complejas e interacciones con el medio que busquen generar coordinaciones, asociaciones, colaboraciones con las redes de trabajo cultural formales y no formales que son las que constituyen la escena artística y cultural del país.

La Formación General tiene la misión contribuir a la construcción del estudiante en su identidad profesional, entendiéndose como una persona inserta en el mundo, ayudándole a encontrar sentido a su vocación y profesión, como una manera de interpretar y de moverse en diversos campos de experiencia, asumiéndose como un ser en permanente formación y aprendizaje, como componente integrante de la vida. Esto es lo que en ARCOS se llama “crecer y crear con sentido”.

La Formación General se piensa como un espacio reflexivo y auto-reflexivo, que promueve la diversidad, y que ayuda a los estudiantes a tener una visión más integradora de los saberes y cómo funcionan en el mundo globalizado en el que vivimos, buscando superar lo que se ha denominado la *barbarie de la especialización*.

Los profesionales de la cultura y las artes obtienen su delimitación epistemológica en cuanto abarcan campos de actuación específicos en el marco mayor de la cultura. Así, desde la perspectiva de la propuesta del IP Arcos se encuentran el campo de las artes de la representación (carrera de Actuación), de lo audiovisual (Cine, Comunicación Audiovisual), el campo del diseño con toda su amplia gama (Diseño Escénico hasta Diseño de Videojuegos), el del sonido y la música (Sonido Profesional y TNS en Sonido, Composición Musical, Producción Musical), el de la comunicación (Gestión y Producción de Eventos).

En cada uno de estos campos de actuación específicos los profesionales de la cultura se desempeñan generando redes, produciendo influencias en su conexión con las cuestiones sociales y culturales, contribuyendo al PIB nacional, construyendo discurso político (de las políticas públicas desarrolladas en los últimos años y la institucionalidad cultural incipiente que ha ido surgiendo como consecuencia), articulando y generando discurso público asociado a la necesidad de construir identidad para un mundo globalizado, como espacios por construir en el campo educativo, generación de espacios y redes de colaboración que promueven cadenas de valor alternativas al modelo de negocios hegemónico, entre los factores más relevantes.

Las áreas de trabajo y formación cultural y creativa que se desarrollan en la institución son Actuación, Cine y Comunicación Audiovisual, Sonido y Música, Diseño, Comunicación y Gestión cuya finalidad es formar cineastas, fotógrafos, actores, compositores, diseñadores, sonidistas, y gestores para aportar al desarrollo de la cultura y artes en nuestro país.

El egresado del Instituto Arcos, maneja un amplio rango de saberes especializados sobre el campo cultural y artístico lo que le permite la reflexión crítica y la generación de respuestas creativas (teóricas y técnicas) a problemas de la creación, producción, interpretación o de gestión cultural, evidenciado en su actuación la autonomía que requiere autogestión del trabajo y del aprendizaje (oficio); la supervisión y gestión del trabajo de otros, y asumir la responsabilidad por las decisiones y resultados de su trabajo (Mineduc. MNC, 2015)

---

## **Declaración General del Perfil de Egreso de Formación General Carreras Profesionales**

---

El profesional egresado del IP Arcos integra en su oficio y carrera una formación transversal general que refuerza su opción vocacional y talentos, que complementa sus experiencias en el campo de la cultura y de las artes, que genera miradas amplias desde el intercambio y el trabajo transdisciplinar, que construye sentidos, relatos y referentes para sus realizaciones, que comunica y expresa sus proyectos en sus fundamentos, que se vincula con el medio y gestiona sus ofertas de trabajo.

El IP Arcos espera que, mediante una formación equilibrada entre los aspectos generales, técnicos y artísticos, el egresado tendrá una visión amplia del mundo, basada en la creatividad, pensamiento crítico y emprendedor, con una clara sensibilidad por las problemáticas relacionadas con el ser humano, sus valores esenciales en pos de la construcción de memoria, identidad y comunidad en la sociedad desde una visión autoral.

Los ámbitos de realización que han sido definidos para el Perfil de Formación General son los siguientes:

- Apertura Vocacional
- Comunicación y Expresión
- Estudios Visuales
- Autogestión y Vinculación con el Medio

## **Ámbitos de realización.**

### **1. Estudios Visuales**

#### **Descripción general.**

El inicio de estudios es el momento en que cada estudiante siente la llamada de su vocación, de trabajar en su elemento de vida que lo llevará por el camino de realizar sus talentos. Sale de su rutina anterior caracterizada por búsquedas, intuiciones, ansiedades, aburrimientos de mundos repetitivos, ante los cuales no tiene que pensar mucho ni decidir demasiado. Al ingresar a un primer semestre se enfrentará a una experiencia que rompe con eso, donde sí tiene que pensar y decidir, tomar las riendas de su vida, enfrentarse a lo desconocido, tener preguntas, motivarse para seguir, enfrentar la duda y los miedos, con el peligro de volver atrás o fracasar.

Es el momento en que descubre a sus mentores, quienes comienzan a iniciarlo a enfrentar la incertidumbre en total libertad y soledad interior. Debe aceptar las consecuencias de las decisiones que toma, actuando, encarando sus propios temores, ayudándose con sus amigos y amigas, con las personas que va conociendo. Es el momento donde comienza descubrir sus atractivos, su fuerza, sus talentos, su vocación. Comienza a ser reconocido sutilmente por el grupo.

El contexto de la aventura iniciática es la inmersión en la experiencia. Con vivencias propias y preguntas, en la percepción estética, del arte como práctica y como mundo, en el poder de la imagen y el sonido en el mundo contemporáneo, en el campo de las industrias creativas. Y también diagnosticado y potenciado en sus habilidades básicas de lectura y escritura que serán herramientas complementarias fundamentales, a lo largo de toda su vida, para abrir sus posibilidades, mundos y conversaciones.

#### **Competencias asociadas.**

- Explorar inicialmente desde vivencias en primera persona, el campo de la experiencia estética, las industrias creativas y del poder del dispositivo audiovisual en el mundo contemporáneo.

- Leer textos desarrollando la lectura como conversación interesada con sus intereses, capacidades y narrativas propias.
- Escribir textos como forma de organizar y expresar su pensamiento, de tomar posición, descubriendo su propia voz, según estándares básicos existentes en el campo.

## **2. Comunicación y Expresión.**

### **Descripción general.**

En este viaje cada estudiante tiene que aprender a cultivar la habilidad fundamental de *comunicar*. ¿Cuál es nuestra comprensión de comunicación? Entendemos la comunicación como espacio de acción y de relaciones para compartir e intercambiar significados.

Desafiamos la noción de comunicar como una mera transmisión de mensajes. Es un acto mucho más complejo, donde escuchar y escucharse adquiere relevancia para completar el fenómeno comunicativo. Es un fenómeno cuyas fronteras se extienden desde el campo de las relaciones interpersonales hasta el espacio de la comunicación social que constituye la comunicación de masas. Recientemente desde internet, hemos sido testigos de la emergencia de otra vertiente: la auto comunicación de masas, donde se abre la posibilidad para que cada sujeto pueda generar contenidos, audiencias y vínculos.

Al mismo tiempo, invitarlo a hacerse parte de empezar a cultivar espacios olvidados de la comunicación, como el espacio de las emociones y la corporalidad, de sintonizar mente y cuerpo, de ejercitarse en atender la conciencia del presente inmediato, de desarrollar creatividad y expresión, contactando con lo que está aquí en el ahora. El cuerpo se aparece, así como algo integral, como herramienta expresiva para el estudio y el trabajo, para estimular la capacidad lúdica, para abrir disposiciones de percepción y creación, para tomar conciencia del colectivo y del otro o la otra.

En esta etapa del viaje, las y los estudiantes se verán desafiados a la experiencia de indagación y creación colectiva. Para ello, es importante que eduquen y re-eduquen su conciencia del cuerpo y aprendan de lo que el cuerpo ya sabe. Que les ayude en su motivación para seguir, que apoye sus intuiciones y decisiones más allá de los argumentos racionales, que les brinde el arrojo necesario cuando se sienta en las cavernas profundas y tenga que enfrentar los peligros mayores de la travesía derivados de sus propios temores. Y cuando regrese del viaje al mundo ordinario, pueda sentir alegría y relax. Y pueda agradecer la presencia del colectivo que lo ayudó.

### **Competencias asociadas.**

- - Sentir y conectar con emociones y estados de ánimo, cultivando manejo corporal y vocal, atención, disposición a recibir y entusiasmo por buscar y responder.
- - Expresarse con el cuerpo, con la palabra y escritura, identificando sus emociones y el valor del acto creativo de narrar historias.

### **3. Estudios Visuales**

#### **Descripción general.**

Se abre una nueva etapa del viaje. Llegamos al tercer año. Ofrecemos lo que como instituto somos en cuanto a nuestra tradición histórica, cultivada por años, de reflexión, de pensamiento crítico y creación en disciplinas vinculadas a la cultura, a la comunicación, estética y filosofía, a las artes en general, y su inserción actual en el espacio (audio)visual contemporáneo. Esto significa que cada estudiante tendrá que desafiarse para construir una interpretación propia del mundo.

Y como autor, abordar sin temores los problemas de la imagen y los imaginarios, los problemas del diseño, la visualidad y la tecnología. Problemas que los colocan en un punto central de disyuntivas y tensiones que conecta la formación de todas nuestras disciplinas con el contexto histórico en que vivimos, donde el mundo se abre como imagen y espectáculo, derivando hacia millones de pantallas y escenarios desplegados hacia el futuro.

Será invitado a reflexionar críticamente y construir un relato que le confiera sentido e identidad, que le genere imaginarios y apertura a ciertas preguntas o problemas que le inquieten personalmente, y que aborden significados y relaciones actualizadas en lo contemporáneo. No entendido éste como la moda o la tendencia, sino como una relación con nuestro tiempo, donde se vivencia lo inmediato, pero también se toma distancia. Donde aparecen no sólo las luces, sino también la oscuridad de nuestra época. Las cavernas profundas que vivimos como sociedad.

Es el momento del viaje para buscar referentes en nuestras obras y proyectos. De orientarnos según la escala del gusto, ejercitando la reflexión crítica teniendo presente la experiencia adquirida en el oficio, dialogando y explorando desde el quehacer concreto que les está sucediendo. De lo que les pasa con ver y ser vistos.

### **Competencias asociadas.**

- Analizar las relaciones en el campo de su especialidad y su obra, identificando similitudes y diferencias entre sus referentes, indagando y construyendo frescas hipótesis sobre la visualidad en sus nuevos escenarios.

- Leer textos desarrollando la lectura como conversación interesada con sus intereses, capacidades y narrativas propias, considerando sus experiencias en proyectos ya realizados.
- Escribir textos como forma de organizar y expresar su pensamiento, de tomar posición, descubriendo su propia voz, según estándares existentes en el campo propio.

#### **4. Autogestión y Vinculación con el Medio**

##### **Descripción general.**

Llega el momento de ir más allá del mundo propio, de actos creativos junto a otras personas, diferentes en oficios y concepciones. También el momento de pensar cómo ofrecer los productos aprendidos porque tienen un valor innovador para la sociedad.

Se hace necesaria la creación conjunta desde un trabajo colectivo, innovador y transdisciplinar, de realizar proyectos desde una perspectiva híbrida sustentados en la indagación de nuevos medios y soportes multimediales. Es la fase del viaje para prender estrategias de creación enfocadas en el cruce disciplinario y la apropiación de distintos lenguajes artísticos (cine, actuación, fotografía, diseño, animación, etc.). Varios sustentos y enfoques cruzados que constituyen la base del nuevo paradigma de la creatividad transdisciplinar.

Pero también el viaje se termina. Es un final de la carrera formativa y el inicio de un vuelo propio. Ya están listos y listas. Un mundo de posibilidades espera allá afuera. El mundo del trabajo, de los proyectos autorales, de las industrias creativas, de la continuidad de estudios avanzados o quizás el mundo para compartir conocimientos a través de la docencia. Para ello, se hace necesario el último ejercicio. Imaginar dónde quiero estar, qué quiero hacer, cuál puede ser mi contribución de valor. Se aparecen las relaciones, las redes, los clientes, el mercado, las audiencias. Se culmina con un proyecto que sea una nueva carta de navegación.

##### **Competencias asociadas.**

- Gestionar proyectos de valor con clientes reales integrando equipo con compañeros y compañeras de otras carreras
- Escuchar para colaborar como habilidad de lectura de mundos y posibilidades de inserción en el medio laboral o autorial propio.
- Articular y ofrecer proyectos de emprendimiento o docencia, o de investigación en el campo de arte, usando metodologías y prácticas de trabajo consistentes con las metas propuestas.

- Leer textos desarrollando la lectura como conversación interesada con sus intereses, capacidades y narrativas propias, considerando sus experiencias en proyectos realizados.
- Escribir textos como forma de organizar y expresar su pensamiento, de tomar posición, descubriendo su propia voz, según estándares existentes en el campo de los proyectos profesionales.

---

## **Declaración General del Perfil de Egreso de Formación General Carreras Técnicas**

---

El profesional egresado del IP Arcos integra en su oficio y carrera una formación transversal general que refuerza su opción vocacional y talentos, que complementa sus experiencias en el campo de las cultura y de las artes, que genera miradas amplias desde el intercambio y el trabajo transdisciplinar, que construye sentidos, relatos y referentes para sus realizaciones, que comunica y expresa sus proyectos en sus fundamentos, que se vincula con el medio y gestiona sus ofertas de trabajo.

El IP Arcos espera que, mediante una formación equilibrada entre los aspectos generales, técnicos y artísticos, el egresado tendrá una visión amplia del mundo, basada en la creatividad, pensamiento crítico y emprendedor, con una clara sensibilidad por las problemáticas relacionadas con el ser humano, sus valores esenciales en pos de la construcción de memoria, identidad y comunidad en la sociedad desde una visión autoral.

Los ámbitos de realización que han sido definidos para el Perfil de Formación General son los siguientes:

1. Apertura Vocacional
2. Comunicación y Expresión
3. Autogestión y Empleabilidad

### **Ámbitos de realización y competencias asociadas a carreras técnicas**

#### **1. Apertura Vocacional**

##### **Descripción general.**

El inicio de estudios es el momento en que cada estudiante siente la llamada de su vocación, de trabajar en su elemento de vida que lo llevará por el camino de realizar sus talentos. Sale de su rutina anterior caracterizada por búsquedas, intuiciones, ansiedades, aburrimientos de mundos repetitivos, ante los cuales no tiene que pensar

mucho ni decidir demasiado. Al ingresar a un primer semestre se enfrentará a una experiencia que rompe con eso, donde sí tiene que pensar y decidir, tomar las riendas de su vida, enfrentarse a lo desconocido, tener preguntas, motivarse para seguir, enfrentar la duda y los miedos, con el peligro de volver atrás o fracasar.

Es el momento en que descubre a sus mentores, quienes comienzan a iniciarlo a enfrentar la incertidumbre en total libertad y soledad interior. Debe aceptar las consecuencias de las decisiones que toma, actuando, encarando sus propios temores, ayudándose con sus amigos y amigas, con las personas que va conociendo. Es el momento donde comienza descubrir sus atractivos, su fuerza, sus talentos, su vocación. Comienza a ser reconocido sutilmente por el grupo.

El contexto de la aventura iniciática es la inmersión en la experiencia. Con vivencias propias y preguntas, en la percepción estética, del arte como práctica y como mundo, en el poder de la imagen y el sonido en el mundo contemporáneo, en el campo de las industrias creativas. Y también diagnosticado y potenciado en sus habilidades básicas de lectura y escritura que serán herramientas complementarias fundamentales, a lo largo de toda su vida, para abrir sus posibilidades, mundos y conversaciones.

### **Competencias asociadas.**

- Explorar inicialmente desde vivencias en primera persona, el campo de la experiencia estética, las industrias creativas y del poder del dispositivo audiovisual en el mundo contemporáneo.
- Leer textos desarrollando la lectura como conversación interesada con sus intereses, capacidades y narrativas propias.
- Escribir textos como forma de organizar y expresar su pensamiento, de tomar posición, descubriendo su propia voz, según estándares básicos existentes en el campo.

## **2. Comunicación y Expresión**

### **Descripción general.**

En este viaje cada estudiante tiene que aprender a cultivar la habilidad fundamental de *comunicar*. ¿Cuál es nuestra comprensión de comunicación? Entendemos la comunicación como espacio de acción y de relaciones para compartir e intercambiar significados. Desafiamos la noción de comunicar como una mera transmisión de mensajes. Es un acto mucho más complejo, donde escuchar y escucharse adquiere relevancia para completar el fenómeno comunicativo. Es un fenómeno cuyas fronteras se extienden desde el campo de las relaciones interpersonales hasta el espacio de la comunicación social que constituye la comunicación de masas. Recientemente desde la internet, hemos sido testigos de la emergencia de otra vertiente: la auto

comunicación de masas, donde se abre la posibilidad para que cada sujeto pueda generar contenidos, audiencias y vínculos.

Al mismo tiempo, invitarlo a hacerse parte de empezar a cultivar espacios olvidados de la comunicación, como el espacio de las emociones y la corporalidad, de sintonizar mente y cuerpo, de ejercitarse en atender la conciencia del presente inmediato, de desarrollar creatividad y expresión contactando con lo que está aquí en el ahora. El cuerpo se aparece así como algo integral, como herramienta expresiva para el estudio y el trabajo, para estimular la capacidad lúdica, para abrir disposiciones de percepción y creación, para tomar conciencia del colectivo y del otro o la otra.

En esta etapa del viaje, las y los estudiantes se verán desafiadas a la experiencia de indagación y creación colectiva. Para ello es importante que eduquen y re-eduquen su conciencia del cuerpo y aprendan de lo que el cuerpo ya sabe. Que les ayude en su motivación para seguir, que apoye sus intuiciones y decisiones más allá de los argumentos racionales, que les brinde el arrojo necesario cuando se sienta en las cavernas profundas y tenga que enfrentar los peligros mayores de la travesía derivados de sus propios temores. Y cuando regrese del viaje al mundo ordinario, pueda sentir alegría y relax. Y pueda agradecer la presencia del colectivo que lo ayudó.

#### **Competencias asociadas.**

- Sentir y conectar con emociones y estados de ánimo, cultivando su atención, su disposición a recibir y entusiasmo por buscar y responder.
- Expresarse con el cuerpo, con la palabra y escritura, identificando sus emociones y el valor del acto creativo de narrar historias.

### **3. Autogestión y Empleabilidad**

#### **Descripción general.**

Llega el momento de ir más allá del mundo propio, de actos creativos junto a otras personas, diferentes en oficios y concepciones. También el momento de pensar cómo ofrecer los productos aprendidos porque tienen un valor innovador para la sociedad.

El viaje se termina. Es un final de la carrera formativa y el inicio de un vuelo propio. Ya están listos y listas. Un mundo de posibilidades espera allá afuera. El mundo del trabajo, de los proyectos autorales, de las industrias creativas, de la continuidad de estudios. Para ello se hace necesario el último ejercicio. Imaginar dónde quiero estar, qué quiero hacer, cuál puede ser mi contribución de valor. Se aparecen las relaciones, las redes, los clientes, el mercado, las audiencias. Se culmina con un proyecto-oferta laboral que sea una nueva carta de navegación al momento del egreso.

### **Competencias asociadas.**

- Escuchar clientes para colaborar.
- Identificar fortalezas y debilidades para gestionar ofertas de trabajo y proyectos de emprendimiento en el contexto de sus oficios.
- Coordinar compromisos y prácticas de trabajo en equipo orientado a obtener resultados y logros.

# ESCUELA DE FOTOGRAFÍA

Director Héctor López.

---

---

## DESCRIPCIÓN DEL CAMPO DE LA ACTUACIÓN PROFESIONAL.

---

La fotografía es considerada por el IP Arcos como una profesión que se desarrolla en el amplio campo de la industria creativa y cultural en el marco de la creación visual. En cuanto profesión se orienta a resolver necesidades y problemas, conflictos y tensiones tanto en el contexto social como en el personal. Como creador de imágenes, el fotógrafo es un actor principal, que articula y resuelve las cuestiones de registro e identidad, de creación, de memoria y registro de lo instantáneo. Como profesional, un fotógrafo domina a la vez el pensamiento proyectual que alberga formatos específicos de autoría y de producción de imágenes en diferentes ámbitos.

### **Pensamiento proyectual.**

Como actividad profesional, la fotografía se inserta en la lógica general de las profesiones, la resolución de problemas en la esfera de un campo de actuación. Un proyecto fotográfico es una herramienta de trabajo que permite abordar, observar y analizar cualquier contexto desde una perspectiva crítica, para producir ideas, significados e identidades en formas visuales. La traducción de estas ideas y significados se plasma a través de acciones en todo el ciclo del encargo fotográfico, desde la identificación de las exigencias iniciales hasta la concreción de resultados satisfactorios frente a las distintas posibilidades de salida, sean de carácter social, comercial o particular.

### **Autoría.**

Porque las personas buscan crear, encontrar, reforzar y desarrollar identidad desde sus imaginarios y placer estético, confrontar su mirada y sentimientos, desde cánones sociales y arquetipos (por ejemplo, de belleza, familia, justicia social, memoria, sociedad, sufrimiento, espectáculo, nacionalidad, género, etc.) es que se requiere desarrollar una formación en disciplinas conectadas con las artes visuales como es la fotografía.

Ser autor, ser fotógrafo es realizar un trabajo, que es el trabajo autoral. Se hace cargo de sus obsesiones. Se trata de desarrollar capacidades de autoría en el dominio fotográfico, de crear y comunicar historias a través de imágenes fotográficas con las cuales hoy se puede hasta interactuar. Puede ser un catalizador, provocador.

En algún sentido, la experiencia fotográfica abre un nuevo campo perceptivo. De la misma manera quien hace una fotografía se apropia de lo que ha fotografiado y lo

integra a su experiencia. Desde ahí se puede cultivar el arte fotográfico donde un sujeto puede expresarse como autor a través de su propia obra. Y en ello, encontrar satisfacción en mundos interiores, en la creación de historias, de modo independiente de la audiencia. Así se abre la posibilidad de convertir esa pasión y fulgor creativo en profesión. Así, es posible y deseable conectar a través de la fotografía con diversos mundos de la gente, y pueda producirse un diálogo con la imagen. El fotógrafo se presenta como cómplice de sensibilidad social.

Es importante tomar el compromiso formativo de que a todos nuestros estudiantes los vamos a formar en la autoría. Un autor que pueda desenvolverse en el ámbito comercial, autoexpresión y arte o en proyectos fotográficos de diversa índole.

### **Memoria e identidad social y cultural.**

No tenemos otro recurso para significar algo que ocurrió en nuestro pasado que el recuerdo y la memoria.

¿Cuál es el sentido de esta memoria? En ocasiones, puede llegar a ser casi un deber frente al olvido. Porque tenemos la necesidad reiterada de tener un vínculo, de no sentirnos en el desamparo y situarnos en una red de relaciones sociales, identificarnos con una comunidad o colectivo social y/o nacional donde se cristalizan rasgos de nuestra identidad, de grupos, derechos, necesidades, narrativas y transiciones vitales) y donde conectamos con un sentido histórico compartido, con una identificación simbólica sociocultural, en tanto sostén de nuestras vidas. Tener memoria y recordar impide que ese pasado se transforme en imagen oscurecida o neblinosa. Ese es el sentido de la escritura de la luz.

El recuerdo y la memoria social también están constituidos de imágenes. Eso que hicimos, observamos y sentimos, cosas, gentes, encuentros y viajes lo podemos registrar a través de huellas-imágenes mediante una cámara fotográfica. O simplemente, para construir registros de sociedad y mantener material fotográfico en los archivos que otros explorarán.

A ese fenómeno humano de “hacer memoria” contribuye la fotografía documental. La preocupación que atiende es la de aportar en esa demanda por identidad social y tener imágenes de historias que te identifiquen.

Una demanda inicial específica para la fotografía documental es la de generar registros de eventos sociales y familiares diversos a través del retrato: matrimonios, graduaciones, ritos importantes de celebración, inauguraciones, lanzamientos, fiestas, espectáculos, conciertos, etc., que se insertan en el ámbito de la memoria y lo comunicacional de lo que son eventos importantes que requieren ser relevadas para promover, promocionar, difundir la situación.

Por otra parte, a nivel del espacio público de las entidades del Estado y la administración pública, políticos, autoridades y jefaturas, servicios públicos y dependientes de ella, se perfila una preocupación por levantar registros de imágenes, eventos, campañas políticas o de bien común, uso de tecnologías de información y comunicaciones, portales web del Estado, orientados a mostrar la obra realizada y/o la identidad proyectada en la sociedad con estándares de transparencia y visibilidad asociados.

### **Medios de comunicación y prensa.**

Las personas, el público y las audiencias necesitan saber lo que pasa, tener información, estar comunicados y tomar acción en función de ello. Así se expresa derecho de una ciudadanía que para conservar la democracia y sus instituciones de modo transparente, requiere ser interpelada a su realidad, tener evidencia frente a problemas, tomar conciencia de ellos y construir contrapoder. Ejemplo, el problema del hambre, la guerra en Gaza. ¿Qué hubiera pasado si las imágenes de los campos nazis o de la guerra de Vietnam no se hubiesen mostrado?

Un elemento de esa información es la imagen fotográfica que como significado en la mente humana en esta era digital se distribuye en redes horizontales, públicas y privadas, a través de formas multimodales, intercambiando, absorbiendo y procesando experiencias e información, poder, valores e intereses, compitiendo y cooperando en estructuras complejas de comunicación global.

Y así como el público requiere estar informado, los medios necesitan construir y difundir noticias a través de imágenes fotográficas que resuman en imágenes situaciones de interés público ilustrando un texto, o el texto corroborando la imagen. El valor de la fotografía tiene que ver con la información que provee en un contexto determinado y sujeto a su distribución a través del enorme dispositivo periodístico. Muchas veces detrás de eso medios dominantes hay intereses políticos y corporativos que generarán influencia en la opinión pública. También habrá medios alternativos para generar visibilidad y conciencia de experiencias declaradas relevantes y novedosas o valoradas desde la ética.

### **Producción de identidad.**

La “identidad” es una necesidad de personas, empresas e instituciones (fundaciones y corporaciones) que se mueven en el mercado y que necesitan ser asesorados en cuanto a imagen y construir conceptos y narrativas visuales que les permitirán visibilizar sus productos, servicios y marcas frente a sus clientes, para lograr identificación afectiva, cultural y de status e incitación al consumo. En este sentido la identidad es una construcción en la que el fotógrafo participa activamente, orientada a instalar a una persona, empresa o institución en el ámbito del mercado. También, sin

embargo, identidad tiene que ver con una construcción personal, cuestión que está asociada directamente con la autoría.

Es el caso de la publicidad impresa o electrónica que aparece en catálogos, afiches, diarios, revistas, volantes, páginas web.

También están casi de modo autónomo, las necesidades de la moda (la fashion) y su industria de las apariencias que opera como espacio independiente y estilo de vida en las sociedades actuales, bajo el esquema de la distinción social y la estética en el vestuario, en los objetos, en la cultura mediática y en la publicidad. Ya prácticamente no hay nada que no sea regido por la moda, vivimos inmersos en la forma moda que conecta con las identidades, gustos, deseos y comportamientos individuales y colectivos definidos por lo efímero, la seducción y la diferenciación en el consumo, ayudada por el triunfo del diseño que siempre va imponiendo lo nuevo como elemento de identificación.

Sin pasar necesariamente por el filtro de agencias de publicidad y su poder, en torno a la moda surgen demandas por relatos e imágenes fotográficas para revistas exclusivas, conectadas con diseñadores y fabricantes. También convive junto a la demanda del soporte, la/el modelo y el maniquí, que concitan el deseo.

Las demandas de la moda también conectan con otras carreras como espacio performativo de actos visuales, creador de estilos de vida y revelador de tendencias. Constituye un espacio clave en la era del capitalismo cultural y la producción de subjetividad en el consumo.

Existe también un área específica de fotografía editorial, que se mueve en el espacio de las publicaciones, de informar, ediciones especiales, suplementos entre la publicidad e identidades tales como, fotografías de vivienda y decoración, de mujer a mujer, retratos, naturaleza, música, ciudades. En este sentido, se demandan competencias técnicas, estéticas y versatilidad.

---

## **Declaración General del Perfil de Egreso del Fotógrafo Profesional**

---

El Fotógrafo Profesional egresado del IP Arcos es un profesional creador de imágenes fotográficas. Calificado y actualizado en el conocimiento y dominio técnico y tecnológico de su área, competente en el ejercicio profesional, respondiendo con eficiencia, calidad y sentido ciudadano a las exigencias que plantea el mercado y los desafíos que proponen la dinámica social y cultural del país.

El IP Arcos espera que, dada una formación equilibrada entre los aspectos tecnológicos, humanísticos y el desarrollo de una sensibilidad expresiva al servicio de los desafíos creativos proporcionados, este profesional tendrá una visión y punto de vista amplio de la sociedad, creativo, crítico y emprendedor, con preocupación por los temas relacionados al ser humano, su comportamiento en comunidad y la preservación de valores esenciales de solidaridad y compromiso con la construcción de sociedades más equitativas.

El Perfil de Egreso se organiza sobre un conjunto de “ámbitos de realización”, que constituyen los núcleos epistémicos que representan los diferentes campos de actuación en que podrán desempeñarse los egresados del IP Arcos.

Los ámbitos de realización que han sido definidos para el Perfil de Egreso del Fotógrafo Profesional del IP Arcos son los siguientes:

- Diseño y realización de proyectos fotográficos
- Construcción de autoría
- Producción de identidad y significado.

### **Ámbitos de realización**

#### **1. Diseño y realización de proyectos fotográficos**

##### **Descripción general.**

Constituye una herramienta de trabajo que en un encargo permite observar, reflexionar, analizar y concretar a través de formas visuales / fotográficas determinados significados e identidades con una perspectiva crítica. La traducción de estas ideas y significados queda expresada en las distintas posibilidades de salida, sean de carácter social, comercial o particular.

## **Competencias asociadas.**

- Identificar las preocupaciones, intereses y exigencias del encargo (cliente o sí mismo) que requiere de conceptos, imágenes y narrativas visuales conectadas a una problemática declarada.
- Evaluar la importancia de las distintas variables fotográficas, considerando su factibilidad en cuanto a planificación (recursos, equipos, presupuestos) y el juicio de satisfacción del proyecto.
- Articular una propuesta que integre conceptos retóricos, simbólicos, de lenguaje y estéticos, aplicados a la visualidad fotográfica en los procesos de selección y edición de las imágenes.
- Operar los aspectos técnicos de la toma fotográfica, el laboratorio y la edición digital, como también los procesos de la post producción.
- Gestionar los aspectos relacionados con la circulación del producto realizado, con el objetivo de visibilizarlo y evaluar los aspectos legales inherentes a un producto fotográfico que se inserta en el mundo de las comunicaciones y/o el arte.
- Evaluar los resultados, las nuevas posibilidades generadas a partir de su realización y darle forma al archivo y conservación del material.

## **2. Construcción de autoría**

### **Descripción general.**

Representa un campo de actuación profesional en que el fotógrafo se hace cargo de proponer una particular mirada de la realidad, imagina y construye diversos mundos a través de la fotografía. El desarrollo de este campo permite al fotógrafo profesional desenvolverse en el ámbito comercial, del arte o en proyectos fotográficos de diversa índole.

### **Competencias centrales.**

- Problematizar un concepto, una realidad o situación y plasmarla en la creación de imágenes fotográficas que comprometan una idea (contenido), una forma (construcción) y una técnica.
- Expresar a través de una secuencia / serie/cuerpo o solución visual, una estética, un punto de vista o un discurso, en busca de identidad propia.
- Construir pensamiento crítico de la imagen, con bases reflexivas e históricas para la articulación de propuestas que integren conceptos retóricos, simbólicos, de lenguaje y estéticos aplicados a la visualidad fotográfica, como también, a los procesos de selección y edición de las imágenes.

### **3. Producción de identidad y significado**

#### **Descripción general.**

La fotografía corresponde al fenómeno humano de “hacer memoria”. La preocupación que atiende es la de aportar en esa demanda por identidad social y tener imágenes de historias que identifiquen, levantando registros privados y públicos. Así también, responde a la necesidad de personas, empresas, instituciones y comunidades que necesitan de la imagen para la construcción de conceptos y/o narrativas visuales que se desplieguen en el ámbito de la comunicación y los medios.

#### **Competencias asociadas.**

- Identificar el valor documental otorgándole sentido a una situación dentro de una realidad.
- Registrar a través de imágenes fotográficas, el mundo y sus realidades, desde las distintas manifestaciones que testimonian y constituyen la memoria.
- Valorizar sus registros y el significado y su relación con diversos medios, a través de los cuales se podrían visibilizar sus imágenes.

## Malla Curricular Carrera de Fotografía Profesional

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6	Semestre 7	Semestre 8
<b>Taller Inicial</b>	Taller Formativo I	Taller Formativo II	Taller Formativo III	Taller de Ejercicio Profesional I	Taller de Ejercicio Profesional II	Taller de Ejercicio Profesional III	Taller de Ejercicio Profesional III
<b>Técnica Fotográfica I</b>	Técnica Fotográfica II	Técnica Fotográfica III	Técnica Fotográfica IV	Taller de Edición Fotográfica	Taller de Expresión Fotográfica		
<b>Laboratorio I</b>	Laboratorio II	Laboratorio III					
<b>Historia Y Estética Fotográfica I</b>	Historia Y Estética Fotográfica II	Historia Y Estética Fotográfica III	Historia Y Estética Fotográfica IV	Fotografía Chilena			
<b>Fotografía, Imagen y Visualidad</b>	Lenguaje Fotográfico	Estética Fotográfica	Teoría de la Fotografía	Taller de Teoría			
	Gestión y Legislación	Electivos	Electivos	Electivos	Electivos	Electivos	Electivos
<b>Estéticas y Culturas Contemporáneas</b>	Taller de Narrativas	Cuerpo y Expresión	Taller Integrado Transdisciplinario	Estilos Artísticos	Cultura Visual	Seminario Vinculación con el Medio	

---

## **Declaración General del Perfil de Egreso del Técnico en Fotografía Periodística**

---

El Técnico Fotógrafo egresado del IP Arcos es un profesional que participa en la creación de imágenes fotográficas, calificado en los aspectos del conocimiento técnico y tecnológico de su área, competente en el ejercicio, respondiendo con eficiencia, calidad y humanidad a las exigencias del encargo fotográfico, así como las demandas que plantea el mercado y los desafíos que propone la dinámica social y cultural del país.

El IP Arcos espera que, dada una formación equilibrada entre los aspectos tecnológicos, humanísticos y el desarrollo de una sensibilidad expresiva al servicio de los desafíos creativos, que proporciona, este técnico tendrá una visión y punto de vista amplio de la sociedad, creativo, crítico y emprendedor, con preocupación por los temas relacionados al ser humano, su comportamiento en comunidad y la preservación de valores esenciales de solidaridad y compromiso con la construcción de sociedades más equitativas.

El Perfil de Egreso se organiza sobre un conjunto de “ámbitos de realización”, que constituyen los núcleos epistémicos que representan los diferentes campos de actuación en que podrán desempeñarse los egresados del IP Arcos.

Los ámbitos de realización que han sido definidos para el Perfil de Egreso del Técnico Fotógrafo Periodístico del IP–Arcos son los siguientes:

- Diseño y realización de proyectos fotográficos
- Producción de identidad y significado
- Información, medios y necesidades sociales

### **Ámbitos de realización.**

#### **1. Diseño y realización de proyectos fotográficos.**

##### **Descripción general.**

Constituye una herramienta de trabajo que en un encargo permite observar, reflexionar, analizar y concretar a través de formas visuales / fotográficas determinados significados e identidades con una perspectiva crítica. La traducción de estas ideas y significados queda expresada en las distintas posibilidades de salida, sean de carácter social, comercial o particular.

### **Competencias asociadas.**

- Identificar las preocupaciones, intereses y exigencias del encargo (cliente o sí mismo) que requiere de conceptos, imágenes y narrativas visuales conectadas una problemática declarada.
- Evaluar la importancia de las distintas variables fotográficas, considerando su factibilidad en cuanto a planificación (recursos, equipos, presupuestos) y el juicio de satisfacción del proyecto.
- Articular una propuesta que integre conceptos retóricos, simbólicos, de lenguaje y estéticos, aplicados a la visualidad fotográfica en los procesos de selección y edición de las imágenes.
- Operar los aspectos técnicos de la toma fotográfica, el laboratorio y la edición digital, como también los procesos de la post producción.
- Gestionar los aspectos relacionados con la circulación del producto realizado, con el objetivo de visibilizarlo y evaluar los aspectos legales inherentes a un producto fotográfico que se inserta en el mundo de las comunicaciones y/o el arte.
- Evaluar los resultados, las nuevas posibilidades generadas a partir de su realización y darle forma al archivo y conservación del material.

## **2. Producción de identidad y significado.**

### **Descripción General.**

La fotografía corresponde al fenómeno humano de “hacer memoria”. La preocupación que atiende es la de aportar en esa demanda por identidad social y tener imágenes de historias que identifiquen, levantando registros privados y públicos. Así también, responde a la necesidad de personas, empresas, instituciones y comunidades que necesitan de la imagen para la construcción de conceptos y/o narrativas visuales que se desplieguen en el ámbito de la comunicación y los medios.

### **Competencias asociadas.**

- Identificar el valor documental, otorgándole sentido a una situación dentro de una realidad.
- Registrar a través de imágenes fotográficas, el mundo y sus realidades, desde las distintas manifestaciones que testimonian y constituyen la memoria.
- Valorizar sus registros y el significado y su relación con diversos medios, a través de los cuales se podrían visibilizar sus imágenes.

## **3. Información, medios y necesidades sociales.**

## Descripción general.

Producción de imágenes fotográficas con sentido informativo en contextos amplios y diversos que permitan dar cuenta de hechos, sucesos y situaciones determinadas de interés para la sociedad, según las necesidades propias de personas, grupos, comunidades, instituciones. Una parte histórica para la distribución de las imágenes con sentido periodístico han sido los medios tradicionales, así también, hoy en día, se incorporan las nuevas plataformas, que sirven de soporte para múltiples otras demandas que provienen de la sociedad en su conjunto.

## Competencia central.

- Realizar imágenes fotográficas con sentido informativo y espíritu crítico, dando cuenta de las diversas realidades sobre las cuales se moviliza la sociedad y el mundo en su conjunto.

## Malla Curricular Carrera Técnico en Fotografía con mención en Fotografía Periodística

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4
<b>Taller de Proyectos I</b>	Taller de Proyectos II	Taller Periodístico I	Taller Periodístico II
<b>Técnica Fotografía I</b>	y Técnica Fotografía I	y Técnicas Fotográficas Periodísticas I	Técnicas Fotográficas Periodísticas II
<b>Laboratorio Tecnología I</b>	y Laboratorio Tecnología II	y Laboratorio Tecnología III	y Fotografía de Espectáculo
	Análisis y Lenguaje de la Imagen	Retrato Periodístico	Fotografía del Deporte
<b>Historia Y Estética Fotográfica I</b>	Historia Y Estética Fotográfica II	Historia Y Estética Fotográfica III	Historia Y Estética Fotográfica IV
<b>Arte y Sociedad</b>	Legislación		Diseño y Diagramación
<b>Estéticas y Culturas Contemporáneas</b>	Taller de Narrativas	Cuerpo y Expresión	Emprendimiento y Empleabilidad

---

## **Declaración General del Perfil de Egreso del Técnico en Fotografía Publicitaria**

---

El Técnico Fotógrafo egresado del IP Arcos es un profesional que participa en la creación de imágenes, calificado en los aspectos del conocimiento técnico y tecnológico de su área, competente en el ejercicio, respondiendo con eficiencia, calidad y humanidad, a las exigencias del encargo fotográfico publicitario, así como las demandas que plantea el mercado y los desafíos que propone la dinámica social y cultural del país.

El IP Arcos espera que, dada una formación equilibrada entre los aspectos tecnológicos, humanísticos y el desarrollo de una sensibilidad expresiva al servicio de los desafíos creativos, que proporciona, este técnico tendrá una visión y punto de vista amplio de la sociedad, creativo, crítico y emprendedor, con preocupación por los temas relacionados al ser humano, su comportamiento en comunidad y la preservación de valores esenciales de solidaridad y compromiso con la construcción de sociedades más equitativas.

El Perfil de Egreso se organiza sobre un conjunto de “ámbitos de realización”, que constituyen los núcleos epistémicos que representan los diferentes campos de actuación en que podrán desempeñarse los egresados del IP Arcos.

Los ámbitos de realización que han sido definidos para el Perfil de Egreso del Técnico Fotógrafo Publicitario del IP Arcos son los siguientes:

- Diseño y realización de proyectos fotográficos.
- Producción de imágenes publicitarias.

### **Ámbitos de realización.**

#### **1. Diseño y realización de proyectos fotográficos.**

##### **Descripción general.**

Constituye una herramienta de trabajo que en un encargo permite observar, reflexionar, analizar y concretar a través de formas visuales / fotográficas determinados significados e identidades con una perspectiva crítica. La traducción de estas ideas y significados queda expresada en las distintas posibilidades de salida, sean de carácter social, comercial o particular.

##### **Competencias asociadas.**

- Identificar las preocupaciones, intereses y exigencias del encargo (cliente o sí mismo) que requiere de conceptos, imágenes y narrativas visuales conectadas una problemática declarada.
- Evaluar la importancia de las distintas variables fotográficas, considerando su factibilidad en cuanto a planificación (recursos, equipos, presupuestos) y el juicio de satisfacción del proyecto.
- Articular una propuesta que integre conceptos retóricos, simbólicos, de lenguaje y estéticos, aplicados a la visualidad fotográfica en los procesos de selección y edición de las imágenes.
- Operar los aspectos técnicos de la toma fotográfica, el laboratorio y la edición digital, como también los procesos de la post producción.
- Gestionar los aspectos relacionados con la circulación del producto realizado, con el objetivo de visibilizarlo y evaluar los aspectos legales inherentes a un producto fotográfico que se inserta en el mundo de las comunicaciones y/o el arte.
- Evaluar los resultados, las nuevas posibilidades generadas a partir de su realización y darle forma al archivo y conservación del material.

## **2. Producción de imágenes publicitarias.**

### **Descripciónn general.**

Construir, resolver y proponer soluciones fotográficas a necesidades de personas, empresas e instituciones que se mueven en el mercado y que requieren de asesorías publicitarias en el ámbito de la imagen; desarrollando para ello, conceptos y narrativas visuales para sus productos, servicios y marcas, para lograr identificación afectiva, cultural, de status e incitación al consumo.

Del mismo modo, se hace cargo de las necesidades de la moda, su industria y el estilo de vida en las sociedades actuales.

### **Competencia asociada.**

- Realizar imágenes con sentido publicitario, con un particular aporte a la visualidad demandada por el mercado.

## Malla Curricular Carrera Técnico en Fotografía con mención en Fotografía Publicitaria

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4
<b>Taller de Proyectos I</b>	Taller de Proyectos II	Taller Periodístico I	Taller Periodístico II
<b>Técnica Fotografía I</b>	y Técnica Fotografía I	y Técnicas Fotográficas Periodísticas I	Técnicas Fotográficas Periodísticas II
<b>Laboratorio Tecnología I</b>	y Laboratorio Tecnología II	y Laboratorio Tecnología III	y Fotografía de Espectáculo
	Análisis y Lenguaje de la Imagen	Retrato Periodístico	Fotografía del Deporte
<b>Historia Y Estética Fotográfica I</b>	Historia Y Estética Fotográfica II	Historia Y Estética Fotográfica III	Historia Y Estética Fotográfica IV
<b>Arte y Sociedad</b>	Legislación		Diseño y Diagramación
<b>Estéticas y Culturas Contemporáneas</b>	Taller de Narrativas	Cuerpo y Expresión	Emprendimiento y Empleabilidad

---

## **Declaración General del Perfil de Egreso del Técnico Fotógrafo en Expresión Creativa**

---

El Técnico Fotógrafo egresado del IP Arcos es un profesional que participa en la creación de imágenes fotográficas, calificado en los aspectos del conocimiento técnico y tecnológico de su área, competente en el ejercicio, respondiendo con eficiencia, calidad y humanidad a las exigencias del encargo fotográfico, así como las demandas que plantea el mercado y los desafíos que proponen la dinámica social y cultural del país.

El IP Arcos espera que, dada una formación equilibrada entre los aspectos tecnológicos, humanísticos y el desarrollo de una sensibilidad expresiva al servicio de los desafíos creativos, que proporciona, este técnico tendrá una visión y punto de vista amplio de la sociedad, creativo, crítico y emprendedor, con preocupación por los temas relacionados al ser humano, su comportamiento en comunidad y la preservación de valores esenciales de solidaridad y compromiso con la construcción de sociedades más equitativas.

El Perfil de Egreso se organiza sobre un conjunto de “ámbitos de realización”, que constituyen los núcleos epistémicos que representan los diferentes campos de actuación en que podrán desempeñarse los egresados del IP Arcos.

Los ámbitos de realización que han sido definidos para el Perfil de Egreso del Técnico Fotógrafo en Expresión Creativa del IP Arcos son los siguientes:

- Diseño y realización de proyectos fotográficos
- Construcción de autoría
- Producción de identidad y significado.

### **Ámbitos de realización.**

#### **1. Diseño y realización de proyectos fotográficos.**

##### **Descripción general.**

Constituye una herramienta de trabajo que en un encargo permite observar, reflexionar, analizar y concretar a través de formas visuales / fotográficas determinados significados e identidades con una perspectiva crítica. La traducción de estas ideas y significados queda expresada en las distintas posibilidades de salida, sean de carácter social, comercial o particular.

### **Competencias asociadas.**

- Identificar las preocupaciones, intereses y exigencias del encargo (cliente o sí mismo) que requiere de conceptos, imágenes y narrativas visuales conectadas una problemática declarada.
- Evaluar la importancia de las distintas variables fotográficas, considerando su factibilidad en cuanto a planificación (recursos, equipos, presupuestos) y el juicio de satisfacción del proyecto.
- Articular una propuesta que integre conceptos retóricos, simbólicos, de lenguaje y estéticos, aplicados a la visualidad fotográfica en los procesos de selección y edición de las imágenes.
- Operar los aspectos técnicos de la toma fotográfica, el laboratorio y la edición digital, como también los procesos de la post producción.
- Gestionar los aspectos relacionados con la circulación del producto realizado, con el objetivo de visibilizarlo y evaluar los aspectos legales inherentes a un producto fotográfico que se inserta en el mundo de las comunicaciones y/o el arte.
- Evaluar los resultados, las nuevas posibilidades generadas a partir de su realización y darle forma al archivo y conservación del material.

## **2. Expresión personal.**

### **Descripción general.**

Representa un campo de actuación en que el fotógrafo se hace cargo de desarrollar una propuesta personal en los espacios de la fotografía, en un diálogo con las expresiones artísticas y la exploración en las distintas manifestaciones del quehacer creativo. El desarrollo de este campo permite al fotógrafo en expresión creativa desenvolverse en el ámbito del arte, editorial y/o en proyectos fotográficos de diversa índole.

### **Competencias asociadas.**

- Problematizar un concepto, una realidad o situación y plasmarla en la creación de imágenes fotográficas que comprometan una idea (contenido), una forma (construcción) y una técnica, expresada a través de una secuencia / serie/cuerpo o solución visual.
- Construir pensamiento crítico de la imagen, con bases reflexivas e históricas que integren conceptos retóricos, simbólicos, de lenguaje y estéticos aplicados a la visualidad.

### 3. Producción de identidad y significado.

#### Descripción general.

La fotografía corresponde al fenómeno humano de “hacer memoria”. La preocupación que atiende es la de aportar en esa demanda por identidad social y tener imágenes de historias que identifiquen, levantando registros privados y públicos. Así también, responde a la necesidad de personas, empresas, instituciones y comunidades que necesitan de la imagen para la construcción de conceptos y/o narrativas visuales que se desplieguen en el ámbito de la comunicación y los medios.

#### Competencias asociadas.

- Identificar el valor documental otorgándole sentido a una situación dentro de una realidad.
- Registrar a través de imágenes fotográficas, el mundo y sus realidades, desde las distintas manifestaciones que testimonian y constituyen la memoria.
- Valorizar sus registros y el significado y su relación con diversos medios, a través de los cuales se podrían visibilizar sus imágenes.

#### Malla Curricular Carrera Técnico en Fotografía con mención en Expresión Creativa

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4
Taller de Proyectos I	Taller de Proyectos II	Taller Expresión Fotográfica I	Taller de Expresión Fotográfica II
Técnica Fotografía I	y Técnica Fotografía I	y Taller de Técnicas Visuales I	Taller de Técnicas Visuales II
Laboratorio Tecnología I	y Laboratorio Tecnología II	y Laboratorio Tecnología III	y Taller de Fotografía Experimental
	Análisis y Lenguaje de la Imagen	Arte y Estética Fotográfica	Teoría de la Fotografía
Historia y Estética Fotográfica I	Historia y Estética Fotográfica II	Historia y Estética Fotográfica III	Historia y Estética Fotográfica IV
Arte y Sociedad	Legislación		Taller de Diseño y Producción Editorial
Estéticas y Culturas Contemporáneas	Taller de Narrativas	Cuerpo y Expresión	Emprendimiento y Empleabilidad

## El mundo-diseño.

Somos testigos de cómo lo que se ha pasado a llamar mundo-diseño se expande cada vez más hacia todos los rincones de nuestra vida cotidiana. Aquello que alguna vez fue la consigna principal de las vanguardias artísticas, disolver la división existente entre el arte y la realidad, al parecer se ha transformado en la tonalidad característica de nuestro tiempo. Hoy no es fácil diferenciar un “objeto artístico” de un objeto común y corriente signado por su funcionalidad, en cualquier formato o materialidad en que ambos tengan lugar.

Vivimos en la emergencia de un mundo cuyas configuraciones e imaginarios fundamentales están cruzados por distintas visualidades, estéticas, y experiencias sensoriales, por la interactividad en tiempo real y el flujo veloz, global e inmediato de imágenes, emociones, narraciones y mensajes de distinta índole. Esto impacta en el modo como comprendemos y vivimos la cultura, en tanto estilo de vida. Las constelaciones de sentido, que nos permiten comprender quienes somos al mismo tiempo que orientarnos en el mundo, se han modificado en un grado tal que aún no nos es posible dimensionar su impacto en nuestras vidas, tanto individuales como colectivas.

Coinciden aquí, por un lado, un nuevo modo de producción, enfocado particularmente en la generación de ofertas de consumo vinculadas a experiencias de identidad y subjetividad, simbólicas, sensoriales y emocionales. Y por el otro, nuevas estrategias y dinámicas a través de las cuales los sujetos buscan y producen identidades y significados, lo que transforman profundamente los modos como nos constituimos como individuos y sociedad, en un contexto global donde fluyen imaginarios móviles y fluctuantes.

De este modo vivimos un tránsito que va de la producción artesanal de objetos simbólicos únicos (característicos de lo que se ha solido denominar bellas artes) a la producción masiva de imágenes y experiencias sensoriales que circulan a través de diferentes soportes, tanto digitales como análogos. Si bien, ambos modos de producción conviven en nuestro presente, las dinámicas de circulación, apropiación y consumo varían significativamente, lo que conlleva una reconfiguración notable del espacio simbólico desde el que comprendemos lo que significa ser humano y nuestra relación con nosotros mismos, los otros y el mundo.

## **Lo simbólico y la construcción de sentido.**

El campo del diseño es el espacio donde se producen hoy nuestras formas y estilos de vida. Es, en este sentido, productor de cultura, generador de narrativas en las que se articulan los modos fundamentales de vivir nuestro día a día. Sin importar que el soporte sea digital o análogo, que tenga lugar en pantallas o en espacios escénicos, diseñar es potencia de decir, potencia de significar.

Gatillador de experiencias estéticas, el diseño abre mundos, constelaciones de sentido en el que nos involucramos y comprometemos nuestras identidades, afectiva y cognitivamente. Por eso es, potencialmente, lenguaje y pensamiento. Es un acontecimiento de simbolización y conceptualización, de constitución visual y sensorial de lo que creemos, queremos y esperamos de nuestras vidas. En otras palabras, producción simbólica y comunicación sensorial, mostrar sensible y generador de pensamiento e imaginarios visuales.

El campo de prácticas del diseño se hace cargo, de este modo, de la preocupación humana de querer estar y sentirse en casa, de tener un hogar. Vale decir, de la preocupación que todos nosotros tenemos de reconocimiento, de comunicación y vínculo, de construcción de identidad, de estar presentes y proyectarnos hacia un futuro con sentido.

Hoy, más que nunca, esta responsabilidad cae en los seres humanos que encarnan estas prácticas de producción simbólica y creación de imaginarios. No son operadores de técnicas. Trabajan con lo invisible. Les atañe el sentido.

---

## **Declaración General del Perfil de Egreso Genérico**

---

Ante la emergencia de estos nuevos escenarios y modos de interpretación y experimentación del suceder de nuestra vida, el campo de actuación de los oficios y profesiones vinculadas a la Escuela de Diseño y Multimedia, ha tenido un importante desarrollo y diversificación, constituyéndose en un ámbito de gran proyección en el marco de las realizaciones creativas y culturales.

En dicho campo coinciden prácticas y conocimientos disciplinares diversos, produciéndose un espacio de complementariedad y de potenciación creativa de la cual cada oficio y profesión se nutren y a la vez aportan, contribuyendo al desarrollo de la sociedad en los ámbitos de las artes, la cultura, el conocimiento y la economía, donde las fronteras son difusas y las prácticas transdisciplinarias emergen.

El desempeño profesional en las diversas carreras de esta escuela se orienta a satisfacer necesidades creativas y visuales, relacionadas con la producción simbólica y la construcción de sentido, la creación de objetos, experiencias, procesos, sensaciones y narrativas, con propósitos de entretención, información, educación, investigación y generación de conocimiento, así como prestación de servicios profesionales de diverso tipo orientadas principalmente a la comunicación visual y la generación de experiencias.

La resolución de las problemáticas abordadas implican la articulación de distintos recursos y lenguajes involucrados en las ámbitos y situaciones de desempeño creativo y profesional: comunicación y cultura visual, lo artístico y autoral, lo técnico y tecnológico, la gestión y realización, entre otros; los que se despliegan en contextos variados, multidisciplinarios y, cada vez más, globales.

La actuación profesional de cada una de las 5 carreras, Ilustración, Diseño Gráfico Multimedia, Animación Digital, Diseño de Video Juegos, Diseño Escénico y Dirección de Arte, se da en un contexto de interacción con otros oficios, profesiones y áreas de trabajo, entre los que se cuentan las propias carreras, y de otras Escuelas, como cine, música y sonido, gestión, fotografía, etc. Esto supone entender nuestras carreras como un espacio en que convergen múltiples lenguajes, técnicas y recursos, y además concebirla como una relación social; de allí la importancia de su dimensión transversal, vinculada con los fenómenos socio-culturales e interaccionales, lo que supone la consideración de la diversidad y del rol social de la profesión, así como también la reflexión crítica y la evaluación del entorno.

### **Ámbitos de realización y competencias asociadas.**

Se identifican 3 ámbitos de realización comunes a las carreras de la Escuela de Diseño y Multimedia:

#### **1. Diseño, simbolización y conceptualización.**

- 1.1 Propone y/o resuelve problemas relacionados con la comunicación visual, la interacción medial y la producción simbólica, diseñando narrativas experienciales a través de la simbolización y conceptualización, las que pueden encarnarse en soportes tradicionales o emergentes y a través de diversas técnicas, análogas o digitales.
- 1.2 Interpreta y lee la cultura visual y sensorial contemporánea, identificando significados, imaginarios y referentes, articulando así propuestas de diseño con foco en la generación de identidad y espacios simbólicos.

1.3 Desarrolla proyectos de diseño con foco en la expresión creativa y en sintonía con las preocupaciones de los circuitos artísticos o profesionales pertinentes.

## **2. Producción, composición y comunicación visual, y creación de espacios simbólicos.**

2.1 Compone visual y espacialmente de acuerdo a los requerimientos del proyecto, interpretando y re-significando los lenguajes propios de su profesión y los lenguajes comunes al campo del diseño, sean estos visuales, sonoros, digitales o análogos.

2.2 Resuelve problemas vinculados a la realización y producción de los proyectos de diseño, a partir del uso adecuado de las diversas técnicas y soportes, pertinentes a los propósitos que se persiguen.

2.3 Resuelve problemas de comunicación visual, con foco en la generación de vínculos emocionales e identitarios en sintonía con las audiencias o usuarios involucrados en los proyectos.

## **3. Creación de identidad profesional, autonomía y gestión de proyectos.**

3.1 Indaga y busca salidas a la producción, a través de la incorporación a circuitos profesionales y/o artísticos existentes o mediante la creación de nuevos espacios de creación y circulación.

3.2 Crea y gestiona su identidad profesional y/o artística a través de la producción de narrativas visuales, escritas y verbales personales y/o colectivas, utilizando diversos soportes, aprovechando las posibilidades de los medios digitales sociales.

3.3 Desarrolla proyectos en contextos multidisciplinarios y colaborativos, ya sea en instancias de dirección, coordinación o por encargo, identificando las dinámicas tradicionales o emergentes de la comunidad profesional y el mercado pertinentes.

## **Logros de aprendizaje genéricos de la Escuela de Diseño y Multimedia.**

De este modo, las carreras de la Escuela de Diseño y Multimedia se despliegan en base a los siguientes logros de aprendizaje comunes que más adelante serán explicitados a nivel de cada carrera:

1. Diseño y proyecto: capacidad de diseñar desde el pensamiento proyectual, nuevos escenarios y/o resolución de problemas dados.

2. Composición y realización: Capacidad de realizar una obra o producto en el campo artístico y profesional pertinente (habilidades técnicas y lenguajes propios del campo de realización, tradicionales y emergentes).
3. Conceptualización y simbolización: habilidades de conceptualización y articulación de referentes y sentidos, estéticos, conceptuales e imaginarios.
4. Autonomía y autogestión: Habilidades profesionales orientadas a la puesta en circulación de los trabajos y obras, autonomía, emprendimiento y autogestión.
5. Expresión artística y sintonía con las preocupaciones del mundo: Habilidades de autoexpresión y sintonización con las inquietudes de otros, a través de la articulación de ideas estética en varios formatos, tipos de escritura y métodos verbales.
6. Pensamiento crítico: Habilidades de pensamiento crítico y capacidad de fundar juicios sobre el propio quehacer y la comunidad de práctica en la que se inserta.
7. Hermenéutica cultural y visual: Habilidades de lectura e interpretación de la cultura visual, en tanto claves de lectura del mundo contemporáneo.
8. Declaración y filosofía personal y profesional: Habilidad de generar en diversos formatos la narrativa personal que inspira la propia obra y las realizaciones profesionales.

---

## **CAMPO DE LA ACTUACIÓN PROFESIONAL Y PERFIL DE EGRESO CARRERA DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIA**

---

Diseño Gráfico y Multimedia es considerado por el IP Arcos como una profesión que se desarrolla en el campo de las industrias y realizaciones creativas y culturales. Está dirigido a la identificación de necesidades y solución de problemas, tensiones y desafíos, que involucra el fenómeno de la comunicación gráfica y digital, así como las múltiples conexiones que dicho fenómeno tiene con la cultura y la sociedad en que está inserto, tanto en sus dimensiones individual como colectiva.

### **Pensamiento de diseño.**

Para IP Arcos, la noción diseño en este campo, tiene que ver con un tipo de desempeño asociado a problemas iniciados por encargo, operación, autoría y co-autoría en la producción gráfica y digital, orientado a la producción simbólica que involucra la creación de proyectos gráficos -análogos y digitales- de factura estética y función comunicativa, lo que se define en un contexto que establece múltiples relaciones con el arte, la tecnología, las personas, los objetos y los espacios. Constituye una actividad que se desarrolla en ámbitos variados: diseño editorial, publicitario, comercial y de información en entornos virtuales e interactivos.

Particularmente las tecnologías de la información y los entornos digitales han evolucionado de manera acelerada e introducen tendencias de cambio y diversificación que caracterizan hoy de manera significativa el campo del diseño, demandando permanente actualización y nuevas capacidades innovativas de parte de los profesionales. Al mismo tiempo, los ámbitos en que se requiere producción gráfica se han multiplicado, por lo que las exigencias técnicas y estéticas también han evolucionado en igual medida.

El campo profesional del diseño gráfico y su expresión en los lenguajes y entornos digitales, supone la convergencia de distintas dimensiones, recursos y lenguajes involucrados en las situaciones de desempeño creativo y profesional: la comunicación y cultura visual, lo artístico y autoral, lo técnico y tecnológico, la gestión y realización, entre otros. Estos se despliegan en variedad de contextos, los que van desde el trabajo profesional independiente y de emprendimiento, hasta modalidades de empleo bajo dependencia de terceros.

Cada una de las dimensiones y contextos de desempeño va generando identidades profesionales diversas, así como cruces y transiciones entre las mismas,

dando cuenta de una deriva de desarrollo profesional que el propio campo va configurando.

### **Comunicación Visual.**

El diseño gráfico en general y su manifestación en los entornos digitales es un espacio de comunicación que busca contribuir a la creación de imagen e identidad, tanto individual como grupal, corporativa o social. A su vez, es un facilitador de lazos de comunicación, para crear experiencias en los destinatarios o usuarios. Al mismo tiempo, el diseño pone en circulación un proceso que genera valor simbólico y narrativo, aporta formas de intercambio o transacción y modos de fidelización de personas, entidades, instituciones o productos.

El diseño contribuye a la estetización de la sociedad y de los procesos comunicativos, ello involucra la dimensión creativa e innovadora en la generación de soportes visuales. El dinamismo de la industria y la velocidad de los procesos de cambio cultural generan demandas al diseño respecto de la transformación permanente y la instalación de tendencias o estilos que sintetizan y mixturán requerimientos de imagen y construcción de identidad.

### **Transdisciplina.**

El campo del diseño gráfico plantea con frecuencia la problemática de la interacción con otros oficios, profesiones y áreas de trabajo para poder dar vida a las realizaciones, entre las que se cuentan los programadores, ilustradores, fotógrafos, periodistas, publicistas, productores, ingenieros en marketing, psicólogos, sociólogos, animadores digitales, locutores, sonidistas, audiovisualistas, pedagogos, etc.

Esto supone entender también la actuación profesional como un espacio en que convergen múltiples lenguajes, técnicas y recursos y además concebirla como una relación social; de allí la importancia de su dimensión transversal, vinculada con los fenómenos socio-culturales e interaccionales, lo que implica la consideración de la diversidad y del rol social de la profesión, así como también la evaluación crítica del entorno. Las diversas problemáticas se pueden presentar en áreas o subcampos de actuación que exigen tipos y niveles de respuesta diversos.

---

## Declaración General del Perfil de Egreso del Diseñador Gráfico Multimedia

---

El diseñador gráfico y de entornos digitales egresado del IP Arcos es un profesional que tiene competencias para resolver problemas relacionados con el diseño y desarrollo de proyectos desde los criterios fundamentales de calificación técnica, artística y tecnológica, dando cuenta tanto de los requerimientos del encargo como de su capacidad creativa, propositiva y de emprendimiento. El profesional egresado de esta carrera resuelve problemas de comunicación gráfica y digital, desde códigos y lenguajes visuales y virtuales, considerando variables de contexto a través del diseño y desarrollo de proyectos propios o para usuarios en determinados ambientes y criterios de exigencia.

El diseñador gráfico de IP Arcos, utiliza lenguajes de producción estética y creativa, a la vez que se orienta a la acción funcional y eficaz, la que requiere de una comprensión definida en cuanto que acto comunicativo. En el proceso de diseño, el profesional realiza su desempeño a partir de una estructura de actuación que hace converger recursos y herramientas técnicas de ejecución, y además articula variables de lectura (análisis e interpretación), fundamentación (sustentos y respaldos) y elaboración (conceptualización).

Junto con lo anterior, el diseñador articula una experiencia completa, incorporando narrativas, significados, formas de simbolización e información y generación de vivencias, creación de elementos de identidad, etc. La connotación de lo creativo responde a la necesidad de expresión, producción e innovación. Al mismo tiempo, nuestro egresado está preparado para abordar las necesidades de generación y gestión de emprendimientos personales o colectivos, lo que involucra capacidades en los planos administrativo-financieros, de comunicación social, de responsabilidad y disposición permanente, trabajo en equipo y proactividad como componentes de la dimensión social de su desempeño.

El IP Arcos espera que, dada su formación profesional, el diseñador tenga una visión amplia y crítica, tanto de su desempeño como del campo profesional en general y de la sociedad en que se inserta, contribuyendo al desarrollo cultural, estético y comunicativo de la comunidad. Esto demanda una perspectiva de actuación profesional autónoma, abierta a los cambios culturales y poniendo en acción la capacidad de aprender de manera constante.

El Perfil de Egreso se organiza sobre un conjunto de ámbitos de realización, que constituyen los núcleos epistémicos que representan los diferentes campos de actuación en que podrán desempeñarse los egresados del IP Arcos. Los ámbitos de realización que han sido definidos para el Perfil de Egreso del diseñador gráfico y comunicador digital de IP Arcos son los siguientes:

- Diseño y comunicación gráfica y visual
- Digitalidad en entornos virtuales.
- Producción gráfica

## **Ámbitos de realización.**

### **1. Diseño y comunicación gráfica y visual.**

#### **Descripción general.**

Comunica visual y creativamente ideas y mensajes, utilizando herramientas gráficas relacionadas con el lenguaje visual y la representación, la percepción y el manejo del color, la composición y diagramación, la tipografía, la identidad visual y la creación artística.

#### **Competencia asociada.**

- Elabora conceptualizaciones que articulen referentes y referencias variadas, haciendo lectura de contextos, audiencias y medios de comunicación, interpretando y nutriendo la idea generada, propiciando la construcción de imaginarios y “haciendo visible” la propuesta gráfica y visual mediante un constructo fundamentado que la designe como creativa y pertinente.

### **2. Digitalidad en entornos virtuales.**

#### **Descripción general.**

Diseña y facilita, de manera integrada, experiencias de usuario e interacciones en entornos digitales y virtuales, configurando redes, esquemas de información, datos digitales, interfaces, multimedia y secuencialidad.

### **3. Producción gráfica.**

#### **Descripción general.**

Utiliza de manera eficiente y pertinente recursos relacionados con los sistemas de impresión, formatos, soportes y técnicas, tanto gráficas como digitales, manejo de software, lenguajes de la programación, etc.

#### **Competencia asociada.**

- Ejecuta de manera óptima herramientas, criterios, tiempos y métodos de trabajo.

## Malla Curricular Carrera de Diseño Gráfico Multimedia

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6	Semestre 7	Semestre 8
<b>Taller Inicial</b>	Taller Comunicación Visual	Taller Diseño de Identidad	Taller Diseño Editorial y Tipográfico	Taller Profesional I	Taller Profesional II	Taller Anteproyecto	Taller Final
<b>Forma, Color y Espacio</b>			Afiche y Medios Impresos	Publicidad y Branding	Visualización de la Información	Identidad Profesional y Autogestión	
<b>Introducción al Diseño</b>	Diseño y Entornos Digitales	Gráfica Urbana y del Entorno				Mercado y Proyectos	
				Edición Audio y Video Digital	Presentaciones y Prototipos Virtuales	Motion Graphics	
<b>Expresión Gráfica</b>	Técnicas de Presentación Gráfica	Técnicas de Estampado e Impresión	Sistemas y Tecnologías de Impresión	Técnicas de Ilustración			
<b>Croquis y Dibujo</b>	Dibujo y Representación						
			Electivos	Electivos	Electivos	Electivos	Electivos
<b>Estéticas y Culturas Contemporáneas</b>	Taller de Narrativas	Cuerpo y Expresión	Taller Integrado Transdisciplinario	Estilos Artísticos	Cultura Visual	Seminario Vinculación con el Medio	

---

## **CAMPO DE LA ACTUACIÓN PROFESIONAL Y PERFIL DE EGRESO CARRERA DE ILUSTRACIÓN**

---

Vivimos en un mundo en el que los imaginarios visuales cada vez más configuran nuestras experiencias, emociones, deseos, expectativas, aprendizajes y conocimientos. Las imágenes, además de querer mostrar y decirnos algo, nos provocan sueños, expectativas, modos de vivir y dar cuenta de nuestro mundo. Nos abren posibilidades futuras. Crean imaginarios individuales o colectivos, personales y/o sociales, contingentes o históricos.

### **Imaginarios y narrativas visuales.**

La Ilustración, como práctica artística y profesional, se hace cargo de las nuevas configuraciones identitarias que caracterizan el mundo contemporáneo, cruzado por la visualidad y los imaginarios globales y multiculturales. En este sentido, el Ilustrador busca generar o gatillar experiencias cognitivas, emocionales y significativas en los sujetos, a través de la creación de imágenes y narrativas simbólicas en sintonía con preocupaciones y problemas relacionados con la interpretación, la comprensión y la comunicación visual. En las imágenes y narrativas visuales nos vemos a nosotros mismos, se re-articulan deseos, volvemos o abrimos caminos, aprendemos de lo que significa ser humano y nuestro ser colectivo y social.

Así, la ilustración no se limita solamente a ser el acompañante, la iluminación de un texto preexistente, sino que amplía sus alcances hacia la expresión autónoma de ideas y narrativas que pueden reflejar tanto al contexto social, como al artista situado en ese contexto.

Soluciona problemas de comprensión y comunicación y propone nuevas interrogantes y comprensiones mediante la representación gráfica/visual de ideas, narrativa, conceptos, opiniones, valores, expresiones mediante la imagen.

### **Proyectos.**

Tales inquietudes son asumidas usualmente a través de proyectos profesionales, creativos y artísticos que utilizan técnicas y soportes tradicionales o emergentes, que se desarrollan en diversos circuitos, tales como el campo del comic y editorial, de la publicidad y creación de identidad de marca, la animación y los video juegos, de las artes visuales y de exhibición, del diseño y del body art.

En cada proyecto, un ilustrador/a plantea propuestas propias, interpretando las realidades y requerimientos de acuerdo a su mirada, estilo y referentes. Su proyecto se va desarrollando de acuerdo a una propuesta visual, sea de su expresión propia o vinculando las necesidades de una audiencia y los encargos fundantes. Soluciona problemas específicos de comunicación mediante la investigación y la creación de imágenes sobre la base de técnicas específicas. Su tarea esencial es comunicar, entregar un mensaje comprensible para otros representado mediante la imagen para provocar una reacción. Representa conceptos, genera comprensión y expresa conceptos a través de la imagen.

---

### **Declaración General del Perfil de Egreso del Ilustrador.**

---

El profesional de Ilustración formado en IP Arcos produce imágenes y narrativas visuales en las que se ponen en juego conceptos, ideas, valores, emociones y sentidos, tanto en el campo artístico-autoral como comercial.

Su desempeño profesional se orienta a plantear o resolver preocupaciones vinculadas a la comunicación visual, la comprensión y la interpretación de contextos simbólicos, a través de proyectos de ilustración que se insertan en campos establecidos o crean nuevos escenarios para la circulación y puesta en obra. Asimismo es capaz de distinguir y articular los mundos tradicionales y emergentes que constituyen la Ilustración como práctica artística y profesional, manejando técnicas y soportes análogos y digitales.

El IP Arcos espera que, mediante una formación equilibrada entre los aspectos conceptuales y técnicos, las formas relacionales y el desarrollo de una sensibilidad expresiva, el Ilustrador profesional tenga un modo de ser y estar en el mundo amplio creativo, crítico y reflexivo, en vistas de la creación comprometida de un tiempo significativo, individual y colectivo.

El Perfil de Egreso se organiza sobre un conjunto de ámbitos de realización, que constituyen los núcleos epistémicos que representan los diferentes campos de actuación en que podrán desempeñarse los egresados del IP Arcos.

Los ámbitos de realización que han sido definidos para el Perfil de Egreso son los siguientes:

- Diseño de la ilustración.
- Producción y desarrollo formal.
- Difusión y exhibición.

## **Ámbitos de realización.**

### **1. Diseño de la ilustración.**

#### **Descripción general.**

El diseño de la imagen y/o narrativa visual implica un proceso de lectura e interpretación de contextos simbólicos y relacionales. Nace de una inquietud expresiva personal, o de la necesidad de asignar valor agregado a un requerimiento en particular.

En este sentido, el diseño de una ilustración se proyecta a partir de la articulación de conceptos, referentes e imaginarios visuales, poniendo en juego de modo atento y reflexivo elementos semiológicos y técnicos, encarnados en una serie de bocetos que constituyen un modo de pensamiento que permite generar hipótesis y proyectar variadas imágenes con un gran valor narrativo y para diversos propósitos.

#### **Competencias asociadas.**

- Indaga y documenta desde su sensibilidad particular y social, respecto a nuevas comprensiones de los fenómenos humanos y sociales, mediante la lectura de contextos, que sirvan de base al diseño de la ilustración.
- Conceptualiza y fundamenta (de manera escrita y oral) las ideas, narrativas y lenguajes, que requieren ser representados mediante la ilustración.
- Ejercita el análisis abstracto a través de la síntesis formal manejando elementos relacionales de la sintaxis visual: espacio, posición, dirección, tensión, gravedad, vinculados a un significado.
- Propone nuevas narrativas y problemáticas de representación, provenientes de la propia sensibilidad y el contexto sociocultural.
- Relaciona la ilustración con otros campos, estableciendo analogías entre su área particular con pintura, música, literatura, cine, etc.
- Diseña variadas propuestas de imágenes y narrativas visuales basadas en la versatilidad, según las características del encargo requerido y los diversos circuitos, tanto artísticos, como comerciales.

### **2. Producción y desarrollo formal.**

#### **Descripciónn general.**

La producción y desarrollo formal es un proceso de alta complejidad, en el cual el ilustrador proyecta y realiza en base al diseño el proceso de producción de imágenes y

narrativas visuales. Asimismo, evalúa y resuelve conceptual y técnicamente a partir del Diseño, para una debida incorporación a las audiencias al que va destinado.

### **Competencias asociadas.**

- Construye una propuesta de ilustración, integrando nuevos aportes y alcances de terceros, de acuerdo con las características del encargo requerido.
- Establece diálogos y acuerdos con disciplinas afines a la producción gráfica y audiovisual para alimentar sus propias producciones.
- Relaciona la imagen con lo narrativo, mediante la articulación de la propuesta con el producto, en sintonía con la cultura y el mercado contemporáneo.
- Formaliza plásticamente la ilustración, manejando y seleccionando las técnicas, materiales y herramientas en pos de la idea inicial.
- Construye una obra ilustrada mediante la complementariedad de la técnica, la idea y la forma de representación de realidades, interrogantes y críticas en el ámbito de lo social y lo humano.
- Construye una obra ilustrada, manejando técnicas y medios tradicionales y emergentes, así como el lenguaje visual, abriendo posibilidades de rearticulación de imaginarios y conexiones estéticas y de sentido. Evalúa el proyecto de ilustración, en cuanto a sus límites y alcances en cuanto a su factibilidad, plazos, equipamiento, presupuestos y resultado.

### **3. Difusión y exhibición.**

#### **Descripción general.**

Como proceso final, el ilustrador pone en obra, en escena o en circulación las imágenes y narrativas producidas. Para ello, identifica sujetos de interés, genera portafolios, busca medios de difusión y circulación, involucrándose en campos tradicionales o creando nuevos circuitos artísticos o comerciales para los trabajos o productos realizados, incorporando críticamente luego en sus procesos creativos juicios y evaluaciones del resultado.

#### **Competencias asociadas.**

- Evalúa los resultados del proyecto de ilustración, las nuevas posibilidades generadas a partir de su realización y formas de conservación del producto.
- Resguarda su creación artística- autoral a partir de los lineamientos que regulan la creación de obras artísticas.
- Difunde la obra ilustrada en los circuitos artísticos o comerciales, considerando aspectos persuasivos en el proceso.

- Diseña portafolios pertinentes, tanto a las necesidades propias de difusión, como a los encargos particulares.
- Promueve la creación de equipos de trabajo en busca de nuevas posibilidades de apertura al mercado o generación de nuevos circuitos y productos.

### Malla Curricular de Carrera de Ilustración

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6	Semestre 7	Semestre 8
Taller de Ilustración y Composición Visual I	Taller de Ilustración y Composición Visual II	Taller de Ilustración y Narración Visual	Taller de Ilustración Publicitaria	Taller de Ilustración Artística	Taller de Ilustración y Lenguajes Combinados	Taller de Anteproyecto Final	Taller Final
Forma, Color y Espacio			Guion y Cómic	Cómic y Narrativa Gráfica I	Cómic y Narrativa Gráfica II	Sistemas y Tecnologías de Impresión	
Introducción al Diseño	Diseño e Ilustración	Vanguardias Artísticas del siglo XX		Tendencias y Estilos de la Ilustración		Identidad Profesional y Autogestión	
Imagen y Color Digital	Maquetación Digital	Imagen y Color Digital Aplicado	Pintura Digital	Diseño Editorial I	Diseño Editorial II	Mercado y Proyectos	
Técnicas Gráficas I	Técnicas Gráficas II	Técnicas de Estampado e Impresión	Tipografía y Lettering		Storyboard		
Croquis y Dibujo	Dibujo y Representación Espacial	Dibujo y representación de Figura Humana I	Dibujo y representación de Figura Humana II	Dibujo Anatómico y Científico	Fotorreto que y Edición Digital		

	Electivos	Electivos	Electivos	Electivos	Electivos	Electivos
<b>Taller de Narrativas</b>	Estéticas y Culturas Contemporáneas	Cuerpo y Expresión	Taller Integrado Transdisciplinario	Estilos Artísticos	Cultura Visual	Seminario de Vinculación con el Medio

---

## **CAMPO DE LA ACTUACIÓN PROFESIONAL Y PERFIL DE EGRESO CARRERA DE DISEÑO DE VIDEOJUEGOS**

---

El diseño y desarrollo de videojuegos es considerado por el IP Arcos como un campo de actuación profesional del ámbito de las industrias y realizaciones creativas y culturales; está dirigido a generar entretenimiento a través de realizaciones en el ámbito del lenguaje audiovisual y digital, basado en la interacción desde códigos de jugabilidad.

El videojuego, desde la dimensión lúdica, se ha constituido, a su vez, en una industria cuyas características se han diversificado, evolucionando hacia realizaciones que promueven vínculos interaccionales que involucran de manera intensa las dimensiones identitarias, cognitivas y narrativas.

Efectivamente, la factura técnica, estética y simbólica de los videojuegos en la actualidad permite a los usuarios, además de la simple entretenimiento, la construcción de mundos y el desarrollo de imaginarios que posibilitan una ruptura de las nociones tradicionales de la temporalidad de las personas y una nueva construcción de la cotidianidad.

### **Realidad virtual y construcción de imaginarios.**

El campo digital ha avanzado a lo virtual como experiencia de total inmersión en la realidad simulada, articulando lo audio-visual como código de acceso a todos los sentidos, a los aspectos psicológicos, al uso de recursos y lenguajes, etc. En dicho sentido, la inmersión total puede generar una cierta redefinición de los límites de lo que se entiende por realidad, proyectando el videojuego como mecanismo social y simbólico de desarrollo cultural.

El video juego plantea el desafío de crear en el usuario la sensación de control de un mundo, pero también de apertura y creación de este; de producción de una historia y de construcción y reconstrucción de imaginarios. Todo ello, ocurre mediante una trayectoria progresiva y cíclica, en la que se enfrentan obstáculos y muchos tipos de

aventuras o sensaciones, colocando al jugador como protagonista del destino del juego. Los obstáculos y aventuras, al ser enfrentadas generan múltiples sensaciones de placer y ámbitos de satisfacción. Es también un espacio lúdico de interacción con otros y no solo con el juego.

### **Entretención, juego y jugabilidad (Gamefication).**

En un contexto de alta intensidad del trabajo, de rutinización y de estrés propio de la vida contemporánea, el videojuego constituye un espacio de alteridad y superposición de experiencias que convoca modos activos de descanso, vías creativas de escape y formas tanto individuales como colectivas de uso lúdico de la tecnología audiovisual. Es, en ese contexto, que se ha producido la expansión y diversificación de esta industria de la entretención, como fenómeno nacional y global.

El video juego llena tiempos muertos y, a la vez, suspende el tiempo de la cotidianidad rutinaria introduciendo una ruptura de la regularidad vital. A su vez, el video juego amplía el fenómeno del entretenimiento al reordenar la noción de tiempo cambiando su trayectoria lineal, como una secuencia que se va construyendo, en la que hay superposiciones y opciones alternativas, lo que en definitiva reestructura la cotidianidad lúdica, más allá del simple ocio o evasión.

La jugabilidad es la clave de la interacción lúdica que posibilita el videojuego, generando placer y entretención. La entretención, en este caso, es un espacio de acción desafiante, el que se orienta a obtener tanto pequeños logros procesuales como grandes logros terminales que retribuyen en clave de sensación placentera, ello le da continuidad y horizonte de meta a la vivencia. En el despliegue de esta se integran diferentes lenguajes y recursos, constituyendo toda la experiencia, la que contiene: mecánicas visuales, gráficas, sonoras, psicológicas (premios, etapas) y de recursos de movimiento. Ello define la curva de aprendizaje asociada a recompensa, a la historia y al umbral de dificultad.

### **Roles, motivación y aprendizaje.**

Es una experiencia sensorial lúdica, activa e interactiva. A veces no cumple con ningún rasgo complejo como historia, identidad, mundos alternativos, etc., pero si cumple con la condición de la ruptura del tiempo, vía de escape, separación de la cotidianidad y de reconfiguración del rol.

Efectivamente, en la experiencia del video juego se redefinen roles e identidades y ocurren procesos de transformación y alteridad, convirtiéndose en un espacio carnavalesco de transformaciones y de reconfiguración de la identidad y la subjetividad.

Además, el video juego entrega retribución en cuanto que se puede ser poco exitoso en muchas cosas pero ser un gran jugador y eso compensa, resolviendo en ocasiones problemas de autoestima y de seguridad de sí mismo. La motivación es clave y ello configura diversos tipos de usuarios o jugadores: Casual, Gamer y Hardcore Gamer.

Junto a lo anterior, el video juego constituye una exigencia cognitiva y multidimensional, propone desafíos mentales, desarrolla la imaginación, los modelos de razonamiento, destrezas motrices y actitudinales, ambientes de desarrollo psicológico, etc.

En el contexto de entretenimiento, el video juego tiene la posibilidad de generar identidades alternativas y representaciones estéticas o valóricas. El video juego es vehiculador de ideología, creencias, visiones de mundo y juega un rol en la construcción de imaginarios.

Adicionalmente, el video juego puede contribuir a resolver (tecnología) problemas de salud, educación, marketing, marcas, etc. En ese sentido, el medio es electrónico, es un facilitador y permite diversificar los lenguajes que desde la perspectiva lúdica mejoran la interacción con los usuarios, quienes, por medio del juego, pueden informarse, aprender o resolver problemas.

### **Diseño, desarrollo y producción.**

La realización de videojuegos demanda diversas actuaciones profesionales, las que comienzan con la labor de diseño. El diseño constituye un tipo de actuación que define las reglas de interacción entre el programa y un usuario desde códigos de jugabilidad, generando una experiencia de juego con soporte electrónico, de carácter virtual y simulado digitalmente. A ello, se agregan otras funciones y etapas de trabajo que permiten el desarrollo del producto, como son la programación, modelado, etc.

El diseño con cierta frecuencia cumple el rol de dirección del proceso creativo y de desarrollo general del video juego en todas sus etapas, incluso es posible que, no siendo el creador de la idea o de las reglas de interacción, cumpla el mencionado rol de director del proceso creativo y de desarrollo. En ese marco se da la disyuntiva entre lo autoral y el modelo de empleo.

El campo profesional del video juego supone la convergencia de distintas dimensiones involucradas en los procesos de trabajo y de producción: lo técnico, lo tecnológico, la comunicación y cultura visual, lo gestor-productivo, lo artístico y lo autoral; etc. Estas dimensiones se despliegan en contextos de desempeño variado, que van desde el trabajo profesional independiente y de emprendimiento, hasta modalidades de empleo bajo dependencia de terceros. Cada una de las dimensiones y contextos de desempeño va generando identidades profesionales diversas, así como

cruces y transiciones entre las mismas, dando cuenta de una deriva de desarrollo profesional que el propio campo va configurando.

A su vez, la interacción con otros profesionales y contextos variados supone entender también la actuación profesional como un espacio en que convergen múltiples lenguajes, técnicas y recursos y, además, se concibe como una relación social, de allí la importancia de su dimensión transversal, vinculada con los fenómenos socio-culturales e interaccionales, lo que supone la consideración de la diversidad y del rol social de la profesión, así como también el pensamiento crítico y la evaluación del entorno.

---

## **Declaración General del Perfil de Egreso del Diseñador de Video Juegos**

---

El profesional del videojuego formado en IP Arcos tiene competencias para formular y resolver problemas relacionados con el diseño y el desarrollo proyectos de software de interacción lúdica para distintas plataformas: dispositivos móviles, PC's y consolas.

El profesional del videojuego formado en IP Arcos tiene competencias para satisfacer necesidades orientadas a generar entretención e información, y prestación de servicios en las áreas de salud, educación, etc. Dichas funciones están vinculadas con la producción simbólica y la construcción de sentido, la creación de sensaciones y narrativas, el desarrollo cultural-identitario y cognitivo.

La resolución de las problemáticas abordadas implican la articulación de distintos recursos y lenguajes involucrados en los ámbitos y situaciones de desempeño creativo y profesional: Jugabilidad y cultura visual, lo artístico y autoral, lo técnico y tecnológico, la gestión y realización, entre otros; los que se despliegan en variedad de contextos.

La actuación profesional del diseñador y desarrollador de videojuegos se da en un contexto de interacción con otros oficios, profesiones y áreas de trabajo, entre los que se cuentan, ilustración, música y sonido, animación, programación, etc. Esto supone entender los videojuegos como un espacio en que convergen múltiples lenguajes, técnicas y recursos, y además concebirla como una relación social; de allí la importancia de su dimensión transversal, vinculada con los fenómenos socio-culturales e interaccionales, lo que supone la consideración de la diversidad y del rol social de la profesión, así como también la reflexión crítica y la evaluación del entorno.

### **Ámbitos de desempeño.**

Se pueden establecer tres áreas de problemas centrales en la definición de la identidad en el campo de los videos juegos, las que sin perjuicio de ser resueltas por

profesionales distintos, pueden integrarse como ámbitos de desempeño del diseñador y desarrollador de IP Arcos:

- El artista, que en el desarrollo del VJ es modelador, concept-artist, texturizador y animador.
- El diseñador, que cumple roles de bocetaje, mapas conceptuales, crea reglas y piensa en la implementación de las mecánicas de juego, complementariamente guión, y usualmente dirige el proceso.
- El programador, quien realiza las labores de programación gráfica, física e inteligencia artificial. En un nivel de desarrollo más avanzado, diseña motores de programación.

### **Ámbitos de realización.**

#### **1. Diseño y conceptualización.**

##### **Descripción general.**

Elabora y documenta propuestas de diseño relacionadas con el concepto del juego, los mapas conceptuales, su narrativa, bocetaje, el arte y las reglas de interacción. Planifica y elabora metodologías de producción para el desarrollo del proyecto, interactuando y realizando ajustes desde la propuesta inicial de diseño.

##### **Competencia asociada.**

- Elabora narraciones y conceptualizaciones que articulen referentes y referencias variadas, nutriendo la idea, propiciando la construcción de imaginarios y “haciendo visible” la propuesta mediante un constructo fundamentado que lo designe como “original” y pertinente.

#### **2. Diseño y producción artística.**

##### **Descripción general.**

El diseño y producción artística es un ámbito de desempeño que resuelve necesidades de producción en la composición estética, movimiento y recursos técnicos que forman parte del desarrollo de videojuegos en el contexto de equipos de trabajo y exigencias profesionales variados.

##### **Competencia asociada.**

- Ejecuta labores de producción relacionadas con el modelado, concept-art de personajes y escenarios, animación, texturizado e interfaces de juego, recopilación documentación de material artístico (artbook).

### **3. Desarrollo y Producción.**

#### **Descripción general.**

La producción y desarrollo constituye un ámbito de desempeño en el campo del videojuego que resuelve necesidades relacionadas con la implementación del diseño y los requerimientos de programación, de acuerdo a exigencias técnicas y profesionales diversas.

#### **Competencia asociada.**

- Ejecuta labores, de programación para llevar a cabo la implementación gráfica y de las mecánicas de juegos relacionadas con la creación de mapas conceptuales, diagramas, árbol de decisiones, scripting para programación gráfica, física e inteligencia artificial. En un nivel de desarrollo más avanzado, diseña motores de programación.

### Malla Curricular de Diseño de Video Juegos.

Semestr e 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestr e 5	Semestr e 6	Semestr e 7	Semestr e 8
Taller de Ilustración y Composición Visual I	Taller de Ilustración y Composición Visual II	Taller de Ilustración y Narración Visual	Taller de Ilustración Publicitaria	Taller de Ilustración Artística	Taller de Ilustración y Lenguajes Combinados	Taller de Anteproyecto Final	Taller Final
Forma, Color y Espacio			Guion y Cómic	Cómic y Narrativa Gráfica I	Cómic y Narrativa Gráfica II	Sistemas y Tecnologías de Impresión	
Introducción al Diseño	Diseño e Ilustración	Vanguardias Artísticas del siglo XX		Tendencias y Estilos de la Ilustración		Identidad Profesional y Autogestión	
Imagen y Color Digital	Maquetación Digital	Imagen y Color Digital Aplicado	Pintura Digital	Diseño Editorial I	Diseño Editorial II	Mercado y Proyectos	
Técnicas Gráficas I	Técnicas Gráficas II	Técnicas de Estampado e Impresión	Tipografía y Lettering		Storyboard		
Croquis y Dibujo	Dibujo y Representación Espacial	Dibujo y representación de Figura Humana I	Dibujo y representación de Figura Humana II	Dibujo Anatómico y Científico	Fotorretoque y Edición Digital		

		Electivos	Electivos	Electivos	Electivos	Electivos	Electivos
Taller de Narrativas	Estéticas y Culturas Contemporáneas	Cuerpo y Expresión	Taller Integrado Transdisciplinario	Estilos Artísticos	Cultura Visual	Seminario de Vinculación con el Medio	

---

## **CAMPO DE LA ACTUACIÓN PROFESIONAL Y PERFIL DE EGRESO CARRERA DE ANIMACIÓN 3D**

---

La animación digital es considerada por el IP Arcos como un campo de actuación profesional que se desarrolla en el ámbito de las industrias y realizaciones creativas y culturales. La animación digital se desarrolla principalmente en los formatos 2D y 3D y se orienta a la resolución de diversas necesidades, vinculadas principalmente con la entretención, la información y educación, la generación de conocimiento y la prestación de servicios profesionales y académicos.

### **Animación, movimiento y narrativas.**

La animación digital genera una realidad desde códigos informático-digitales y audiovisuales, dando vida y movimiento a objetos en 2 y 3 dimensiones para comunicar e involucrar al espectador en un espacio ficticio o virtual. Busca resolver, a través de proyectos específicos, necesidades y problemas relacionados con la simbolización y la creación de sensaciones y emociones en el espectador, incorporando con cierta frecuencia recursos narrativos. Tales necesidades son desarrolladas usualmente a través de proyectos audiovisuales como cine, cine publicitario, videojuegos, videos informativos y educacionales, simulaciones virtuales, Motion Graphics, etc.

La industria de la animación digital ha tenido un importante desarrollo y diversificación, constituyéndose en un campo de gran proyección en el marco de las realizaciones creativas y culturales. En dicho campo convergen oficios, profesiones y conocimientos disciplinares diversos, produciéndose un espacio de complementariedad y de potenciación creativa de la cual la animación digital se nutre y a la vez aporta, contribuyendo al desarrollo de la sociedad en los ámbitos de las artes, la cultura, el conocimiento, la economía y la ciencia.

### **Aprendizaje y modelamiento.**

La animación digital permite resolver requerimientos diversos, proporcionando a su vez, lenguajes innovadores y multifacéticos, tanto para la transferencia de saberes entre sujetos, comunidades e instituciones, como para la generación de saberes de uso

específico. En este último aspecto actúa como herramienta para el levantamiento de antecedentes, la recreación de situaciones y el modelamiento de hipótesis de trabajo que requieren situarse en fenómenos de bi o tridimensionalidad, aportando datos fidedignos en los procesos de investigación o resolución de problemas profesionales.

En las funciones más generales de comunicación, la animación digital permite pre visualizar y/o desarrollar proyectos, espacios, objetos, fenómenos, procesos, etc. posibilitando una aproximación a la experiencia, considerando el volumen, la materialidad de los objetos, las perspectivas y el movimiento simulado de estos. Todo ello otorga mayores ventajas para acercar dichas entidades a la percepción de quienes observan con propósitos variados.

### **Proyectos y transdisciplina.**

El campo de la animación digital implica la problemática de desarrollar proyectos en interacción con otros oficios, profesiones y áreas de trabajo para poder dar vida a la animación, entre las que se cuentan ilustración, sonido, modelado, etc. Esto supone entender también la actuación profesional como un espacio en que convergen múltiples lenguajes, técnicas y recursos y además concebirla como una relación social; de allí la importancia de su dimensión transversal, vinculada con los fenómenos socio-culturales e interaccionales, lo que supone la consideración de la diversidad y del rol social de la profesión, así como también la evaluación crítica del entorno. Las diversas problemáticas se pueden presentar en áreas o subcampos de actuación que exigen tipos y niveles de respuesta diversos.

El campo profesional de la animación digital supone la convergencia de distintas dimensiones involucradas en los procesos de trabajo y de producción: la comunicación y cultura visual, lo artístico y autoral, lo técnico y tecnológico, la gestión y realización, entre otros. Estas dimensiones se despliegan en contextos de desempeño variado, que van desde el trabajo profesional independiente y de emprendimiento, hasta modalidades de empleo bajo dependencia de terceros. Cada una de las dimensiones y contextos de desempeño va generando identidades profesionales diversas, así como cruces y transiciones entre las mismas, dando cuenta de una deriva de desarrollo profesional que el propio campo va configurando.

---

### **Declaración General del Perfil de Egreso del Animador Digital**

---

El profesional de Animación Digital formado en IP Arcos tiene competencias para formular y resolver problemas relacionados con el diseño y desarrollo de proyectos de animación digital, en formato de dos y tres dimensiones, involucrando complementariamente labores de producción digital-audiovisual.

Su desempeño profesional se orienta a satisfacer necesidades creativas y visuales, relacionadas con la producción simbólica y la construcción de sentido, la creación de sensaciones y narrativas, así como la pre-visualización de fenómenos o procesos para el espectador o usuario, con propósitos de entretención, información, educación, investigación y generación de conocimiento, así como prestación de servicios profesionales de diverso tipo.

La resolución de las problemáticas abordadas implican la articulación de distintos recursos y lenguajes involucrados en las ámbitos y situaciones de desempeño creativo y profesional: comunicación y cultura visual, lo artístico y autoral, lo técnico y tecnológico, la gestión y realización, entre otros; los que se despliegan en variedad de contextos.

La actuación profesional del animador digital se da en un contexto de interacción con otros oficios, profesiones y áreas de trabajo, entre los que se cuentan cine y videojuegos, ilustración, música y sonido, etc. Esto supone entender la animación digital como un espacio en que convergen múltiples lenguajes, técnicas y recursos, y además concebirla como una relación social; de allí la importancia de su dimensión transversal, vinculada con los fenómenos socio-culturales e interaccionales, lo que supone la consideración de la diversidad y del rol social de la profesión, así como también la reflexión crítica y la evaluación del entorno.

El Perfil de Egreso se organiza sobre un conjunto de ámbitos de realización, que constituyen los núcleos epistémicos que representan los diferentes campos de actuación en que podrán desempeñarse los egresados del IP Arcos.

Los ámbitos de realización que han sido definidos para el Perfil de Egreso son los siguientes:

- Diseño y preproducción.
- Producción
- Post Producción

## **Ámbitos de realización.**

### **1. Diseño y preproducción.**

#### **Descripción general.**

Elabora una idea gráfica que deberá ser realizada articulando los elementos del diseño visual (dibujo y texturizado, composición, manejo del color, etc.) asignándole un carácter o sello propio que otorgue identidad a la misma de manera que se constituya

en una producción con significado y que responda al concepto buscado por el autor o el cliente y a los elementos de un contexto social y cultural dado.

### **Competencias asociadas.**

- Elabora e interpreta conceptualizaciones y narrativas que articulen los elementos del diseño desde referentes y referencias variadas, haciendo lectura de contextos, audiencias y distintos medios, nutriendo la idea generada, propiciando la construcción de imaginarios y “haciendo visible” la propuesta gráfica y visual mediante un constructo fundamentado que la designe como creativa y pertinente.

## **2. Producción.**

### **Descripción general.**

Dibuja, modela y anima objetos, personajes o entornos (en 2D o 3D) a partir de referencias gráficas que representen un concepto o una idea en el marco de los principios de animación de la anatomía de personajes y morfología de objetos, respondiendo a exigencias técnicas y estéticas variadas.

### **Competencias asociadas.**

- Elabora conceptualizaciones y narrativas que articulen las características de objetos, personajes y entornos que hagan lectura del espacio, del movimiento y la proporcionalidad y que sean coherentes con los referentes y las referencias utilizadas, haciendo lectura de contextos, audiencias y soportes digitales, interpretando y nutriendo la idea generada.

## **3. Post Producción.**

### **Descripción general.**

Realiza acciones vinculadas con la sonorización y musicalización, corrección del color y efectos especiales, entre otros; haciendo uso de la capacidad de síntesis, la creatividad y la pertinencia.

### **Competencias asociadas**

- Maneja adecuadamente, los elementos de la composición, de los tiempos de edición, de las variables de ambiente de la propuesta narrativa y gráfica, y de la capacidad de síntesis.

### Malla Curricular Carrera de Animación Digital

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6	Semestre 7	Semestre 8
Taller de Ilustración y Composición Visual I	Taller de Ilustración y Composición Visual II	Taller de Ilustración y Narración Visual	Taller de Ilustración Publicitaria	Taller de Ilustración Artística	Taller de Ilustración y Lenguajes Combinados	Taller de Anteproyecto Final	Taller Final
Forma, Color y Espacio			Guion y Cómic	Cómic y Narrativa Gráfica I	Cómic y Narrativa Gráfica II	Sistemas y Tecnologías de Impresión	
Introducción al Diseño	Diseño e Ilustración	Vanguardias Artísticas del siglo XX		Tendencias y Estilos de la Ilustración		Identidad Profesional y Autogestión	
Imagen y Color Digital	Maquetación Digital	Imagen y Color Digital Aplicado	Pintura Digital	Diseño Editorial I	Diseño Editorial II	Mercado y Proyectos	
Técnicas Gráficas I	Técnicas Gráficas II	Técnicas de Estampado e Impresión	Tipografía y Lettering		Storyboard		
	Dibujo y Representación	Dibujo y representación	Dibujo y representac	Dibujo Anatómic	Fotorreto que y		

<b>Croquis y Dibujo</b>	ción Espacial	ción de Figura Humana I	ión de Figura Humana II	o y Científico	Edición Digital		
		Electivos	Electivos	Electivos	Electivos	Electivos	Electivos
<b>Taller de Narrativas</b>	Estéticas y Culturas Contemporáneas	Cuerpo y Expresión	Taller Integrado Transdisciplinario	Estilos Artísticos	Cultura Visual	Seminario de Vinculación con el Medio	

---

## **CAMPO DE LA ACTUACIÓN PROFESIONAL Y PERFIL DE EGRESO CARRERA DE DISEÑO ESCÉNICO Y DIRECCIÓN DE ARTE**

---

El diseño escénico y la dirección de arte son considerados por el IP Arcos como un campo de actuación profesional que se desarrolla en el ámbito de las industrias y realizaciones creativas y culturales.

Los desarrollos del campo disciplinar se han ubicado históricamente en el campo de lo teatral y del cine. En otras palabras, lo escénico ha quedado reducido a un campo estético determinado y delimitado por el texto –teatro y cine, de manera que no habiendo texto no hay escena. Pero, también están los límites relativos a lo que no es o no comprende el diseño escénico.

La revisión de la literatura evidencia un marcado acento en el diseño escénico asociado, primeramente, al teatro y, luego, al cine. Posteriormente, surgen otros campos como la televisión. Cualquiera sea la mirada se mantiene lo que señala algunos autores que “cuando hacemos escenografía, escenoarquitectura o instalación teatral, ésta siempre surge como resultado de interpretar un texto dramático (...) la real problemática a resolver es la transformación de un cuerpo lingüístico en un cuerpo escénico”. Sostienen que el arte del diseño escenoarquitectónico se encuentra en ‘continuidad directa’ con la producción del dramaturgo.

En otro extremo se encuentra la concepción del diseño escénico entendido en términos más bien paisajísticos. De hecho, se propone una concepción de lo escénico como instalación en el contexto natural. De manera similar se encuentra una serie de interesantes trabajos que conciben el paisaje como una escena.

## **Nuevo rol de lo escénico.**

En el caso nacional, el trabajo del Equipo HIEDRA, a propósito de la Cuadrienal de Praga 2015, distingue tres áreas: profesionales escénicos, escuelas relacionadas al diseño escénico y arquitectura teatral. Por lo tanto, en un nuevo concepto de los diseñadores escénicos, lo escénico es mucho más amplio que el diseño escénico teatral. Está la danza, el teatro, el circo, la performance, etc. Y más allá de lo paisajístico, del teatro o del cine, en lo ecológico, se trata de un campo que busca recalibrar lo que los seres humanos hacen de acuerdo a cómo se comporta el mundo contemporáneo en cuanto sistema biofísico.

Se entiende que el rol del Diseño escénico y la Dirección de Arte es relacionar simbólicamente la obra y la audiencia: es un mediador en el espacio simbólico. En una época como la actual, en todo grupo social que transita en ciudades donde se instala el espectáculo, la diversión y el acontecimiento, se hace relevante la experiencia estética transformadora.

## **Noción de espacio.**

Para que haya una realización escénica se requieren significados, actores y espectadores reunidos durante un período de tiempo en un lugar concreto para hacer algo juntos (Fisher-Lichte, 2004).

La propuesta de la carrera de Diseño Escénico y Dirección de Arte concibe la escena como un espacio social y simbólico, atmosférico, a la vez transitorio y permanente en que los conceptos desarrollados por un autor son puestos en los esquemas perceptuales y representacionales de una audiencia partícipe, capaz de atribuir nuevos sentidos y significados.

Por otra parte, se incorporan los aportes de las tecnologías digitales, que hacen concebir el diseño virtual como “una forma de textualidad” desde la cual se entenderá el texto no como la realización de un simple sistema semiótico, sino uno al cual se le ha conferido un peso especial en la cultura específica - en este caso la cibercultura- y , además, como un espacio material mediante el cual se manifiesta y desarrolla la significación, no en una mera magnitud o conjunto signifiante, sino más bien de un objeto de conocimiento ya constituido (Noboa, 2004).

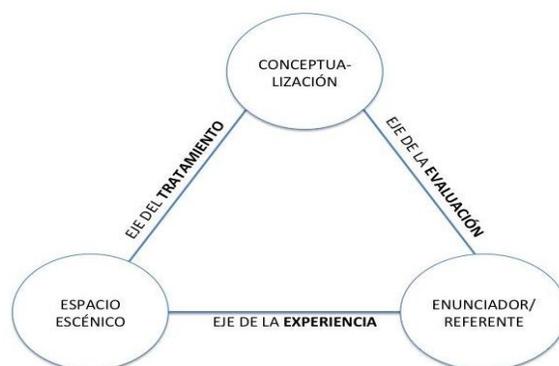
Finalmente, es preciso considerar también que el diseño escénico es una construcción de forma que se hace necesario comprender el proceso de diseño desde la perspectiva del diseñador. Esto implica relevar las actividades por las cuales se construye la organización inherente del proceso de diseño y que normalmente no es visible a quienes miran el proceso de diseño desde una mirada “externa” (Sharrock & Anderson, 1994).

## Gestión.

Un diseñador escénico y director de arte se desenvuelve en el medio profesional con una actitud proactiva, de seguridad y de profesionalismo.

Gestiona procesos de producción escénica, en conversación con otros profesionales, y sus audiencias (clientes), guiando los procesos de discernimiento de los clientes, aportando los criterios de calidad, estéticos, etc., que ayuden a la mejor decisión.

El Diseñador Escénico y Director de Arte del IP Arcos se forma en los ámbitos de realización fundamentales de: diseño, producción, tratamiento, dirección artística, y ámbito genérico institucional. A través de estos ámbitos se operacionalizan las demandas de la profesión en un acto complejo denominado realización. La clave para organizar los ámbitos está basada en el triángulo semiótico de Ogden y Richards (Poblete & Rojas, 1989), cuyos componentes son:



---

## Declaración General del Perfil de Egreso del Diseñador Escénico y Director de Arte

---

El profesional egresado de la Carrera de Diseño Escénico y Dirección de Arte del IP Arcos es un profesional cuyo eje principal es el relacionamiento simbólico entre un productor y una audiencia, es decir, un mediador en el espacio simbólico. Posee y evidencia una fuerte y sólida formación en el ámbito de la reflexión artística desde la práctica y la teoría como elementos asociados. Su formación le habilita para gestionar procesos de producción escénica, en conversación con otros profesionales, y sus audiencias (clientes), guiando los procesos de discernimiento de los clientes, aportando los criterios de calidad, estéticos, y otros que ayuden a la mejor decisión. Se hace cargo además de los procesos de producción y realización de los proyectos.

El IP Arcos espera que en su desempeño profesional, el Diseñador Escénico y Director de Arte traduzca los principios y valores enfatizados por la institución, constituyéndose en un líder en su campo de actuación, un comunicador eficaz, un emprendedor responsable, un ciudadano cabal, valores y principios que han sido desarrollados en el marco de la formación, desenvolviéndose en el medio profesional con una actitud proactiva, de seguridad y de profesionalismo.

Los ámbitos de realización que han sido definidos para el Perfil de Egreso son los siguientes:

- Diseño y Dirección de Arte
- Producción
- Tratamiento
- Genérico Institucional

### **Ámbitos de realización.**

#### **1. Diseño y Dirección de Arte.**

##### **Descripción general.**

Elabora la idea que deberá ser realizada, asignándole un carácter o sello propio que otorgue identidad a la misma, de manera que se constituya en un mensaje significativo y significado para un contexto social y cultural dado.

Articula referentes y referencias, nutriendo la idea, estableciendo canales de comunicación efectivos, construyendo imaginarios, “haciendo visible” la propuesta mediante un constructo fundamentado que lo designe como “original”.

##### **Competencias asociadas.**

- Instala conversaciones de sentido en la elaboración de la idea a realizar, enfatizando el componente de sello e identidad de la idea.
- Busca y establece los referentes del medio (de producción -mercado e industria) que servirán de marco para la idea del proyecto.
- Fija los componentes contextuales (del encargo -cliente) que enmarcarán el proyecto, estableciendo sus potencialidades y previendo sus dificultades.
- Concretiza la idea del proyecto en una representación multidimensional (verbal, gráfica, planimétrica, digital, etc.), evidenciando dominio del marco referencial, conceptual y metodológico del mismo.
- Logra acuerdos con los clientes en relación al diseño, comunicando la idea y proyecto, fijando sus parámetros (tiempo, costos, cobertura).

- Reflexionar en base a texto, contexto y pretexto (texto: el encargo; contexto: quien encarga y pretexto: cómo se realiza el encargo) y al arte como expresión de la cultura, articulando esta reflexión con la propuesta del proyecto.

## **2. Producción.**

### **Descripción general.**

Comprende el enfrentamiento y solución de las cuestiones puestas por la producción, el diseño y la evaluación de un proyecto antes de su realización y su incorporación al, y apropiación por el mercado cultural.

### **Competencias asociadas.**

- Construye un plan detallado del proceso de tratamiento de la idea del diseño, considerando la evaluación del entorno, la viabilidad o condiciones de borde del proyecto, la programación y presupuestación del mismo.
- Evalúa y decide los materiales que entrarán en la realización.
- Organiza la logística de la producción en términos de la racionalidad implicada por el plan.
- Planifica las estrategias comunicacionales a utilizar así como los recursos de marketing asociados al proyecto, habida consideración de los contextos y audiencias de interés.
- Planifica y administra los recursos de todo tipo incluidos en la realización del proyecto.

## **3. Tratamiento.**

### **Descripción general.**

Corresponde al eje de tratamiento-símbolo-espacio escénico. Comprende la construcción física del proyecto e involucramiento tanto en la ejecución como en funciones de coordinación y dirección de los montajes en colaboración con otros profesionales cuando sea el caso.

### **Competencias asociadas.**

- Decidir cuál es el tratamiento más apropiado para asegurar el mejor logro posible: eficacia y eficiencia, considerando variables como costos, materialidades, equipos de personas, talentos especiales, entre otros.

- Coordinar y dirigir los equipos en los procesos de montaje y las operaciones asociadas al mismo.
- Toma decisiones en función de la optimización de los recursos y asignación de valor a la operación

#### **4. Genérico Institucional.**

##### **Descripción general.**

Modalidad de actuación propia de los egresados de Diseño Escénico y Dirección de Arte caracterizada por la capacidad de interacción con diferentes personas en circunstancias variables, por la autonomía y responsabilidad con que se enfrentan los compromisos y por el componente de creatividad que aporta a las soluciones construidas para los trabajos que se le solicitan.

##### **Competencias asociadas.**

- Instalar relaciones interpersonales con clientes, pares y subordinados que contribuyan, tanto al éxito de las iniciativas, como también al crecimiento en humanidad de cada uno. Un logro de aprendizaje corresponde a articular una estructura y dinámica de relaciones con diferentes actores involucrados como clientes, pares, colaboradores, otros profesionales.
- Tomar decisiones fundadas respecto de los diversos componentes y operación misma del evento, estando en condiciones de dar razón de las mismas y haciéndose cargo de las mismas.
- Enfrentar creativamente problemas emergentes, evaluando el medio mediante detección de amenazas o dificultades y principalmente de oportunidades, para la producción de soluciones de diverso tipo (de diseño, de negocios, de autonomía, de espacios de creatividad, etc.).

### Malla Curricular Carrera de Diseño Escénico y Dirección de Arte

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6	Semestre 7	Semestre 8
<b>Taller de Ilustración y Composición Visual I</b>	Taller de Ilustración y Composición Visual II	Taller de Ilustración y Narración Visual	Taller de Ilustración Publicitaria	Taller de Ilustración Artística	Taller de Ilustración y Lenguajes Combinados	Taller de Anteproyecto Final	Taller Final
<b>Forma, Color y Espacio</b>			Guion y Cómic	Cómic y Narrativa Gráfica I	Cómic y Narrativa Gráfica II	Sistemas y Tecnologías de Impresión	
<b>Introducción al Diseño</b>	Diseño e Ilustración	Vanguardias Artísticas del siglo XX		Tendencias y Estilos de la Ilustración		Identidad Profesional y Autogestión	
<b>Imagen y Color Digital</b>	Maquetación Digital	Imagen y Color Digital Aplicado	Pintura Digital	Diseño Editorial I	Diseño Editorial II	Mercado y Proyectos	

<b>Técnicas Gráficas I</b>	Técnicas Gráficas II	Técnicas de Estampado e Impresión	Tipografía y Lettering		Storyboard	
<b>Croquis y Dibujo</b>	Dibujo y Representación Espacial	Dibujo y representación de Figura Humana I	Dibujo y representación de Figura Humana II	Dibujo Anatómico y Científico	Fotorretoque y Edición Digital	
		Electivos	Electivos	Electivos	Electivos	Electivos
<b>Taller de Narrativas</b>	Estéticas y Culturas Contemporáneas	Cuerpo y Expresión	Taller Integrado Transdisciplinario	Estilos Artísticos	Cultura Visual	Seminario de Vinculación con el Medio

---

## CAMPO DE LA ACTUACIÓN PROFESIONAL Y PERFIL DE EGRESO CARRERA DE TÉCNICO EN DESARROLLO DE VIDEO JUEGOS

---

### Sede Viña del Mar.

---

El IP Arcos se concibe a sí mismo como una institución educativa que tiene como misión formar profesionales para el campo profesional de la cultura en los ámbitos del arte, la comunicación, la tecnología y la gestión con la finalidad de formar sujetos con identidad, que sepan interactuar y enfrentar los aspectos comunitarios de su existencia a través de sus profesiones y oficios culturales mediante la creación, producción, interpretación de obras y productos o de la generación de redes y soportes de apoyo para su reproducción simbólica y material.

Siendo los técnicos y profesionales de IP Arcos profesionales de la cultura, sus campos específicos de actuación son disímiles, diferenciándose y desempeñándose en oficios y profesiones que contribuyen a generar y promover procesos de valor donde la identidad, la memoria, la participación, la inclusión y la diversidad son consustanciales a la semántica y el habitar en y para el mundo de la cultura y las artes, por medio de su praxis en el campo.

Los profesionales de la cultura y las artes obtienen su delimitación epistemológica en cuanto abarcan campos de actuación específicos en el marco mayor de la cultura. Así, desde la perspectiva de la propuesta del IP Arcos se encuentran el campo de las artes de la representación (carrera de Actuación), de lo audiovisual (Cine, Comunicación Audiovisual), el campo del diseño con toda su amplia gama (Diseño Escénico hasta Diseño de Videojuegos), el del sonido y la música (Ingeniería y TNS en Sonido, Composición Musical, Producción Musical), el de la comunicación (Gestión y Organización de Eventos).

También pueden concebirse como los creadores de objetos culturales: un fotógrafo, un cineasta, un ilustrador; los intérpretes que dan vida re-creando obras u objetos culturales: un pianista, un actor. También se encuentran las ocupaciones de apoyo a la interpretación que son las que proporcionan las posibilidades directas para la interpretación: escenógrafos, diseñadores, sonidistas. El cuarto grupo es el de gestión, es decir, aquellas ocupaciones asociadas a los eventos culturales: gestores de eventos, administradores. (CNCA-Chile, 2004, 2014).

El desarrollo de videojuegos es considerado por el IP Arcos como un campo de actuación profesional del ámbito de las industrias y realizaciones creativas y culturales. Está dirigido a generar entretención a través de realizaciones en el ámbito del lenguaje audiovisual y digital, basado en la interacción desde códigos de jugabilidad. El videojuego, desde la dimensión lúdica, se ha constituido a su vez en una industria cuyas características se han diversificado, evolucionando hacia realizaciones que promueven vínculos interaccionales que involucran de manera intensa las dimensiones identitarias, cognitivas y narrativas. Efectivamente, la factura técnica, estética y simbólica de los videojuegos en la actualidad permite a los usuarios, además de la simple entretención, la construcción de mundos y el desarrollo de imaginarios que posibilitan una ruptura de las nociones tradicionales de la temporalidad de las personas y una nueva construcción de la cotidianidad.

La jugabilidad es la clave de la interacción lúdica que posibilita el videojuego, generando placer y entretención. La entretención en este caso es un espacio de acción desafiante, el que se orienta a obtener tanto pequeños logros procesuales como grandes logros terminales que retribuyen en clave de sensación placentera. Ello, le da continuidad y horizonte de meta a la vivencia. En el despliegue de esta se integran diferentes lenguajes y recursos, constituyendo toda la experiencia, la que contiene mecánicas visuales, gráficas, sonoras, psicológicas (premios, etapas) y de recursos de movimiento. De esta manera, se define la curva de aprendizaje asociada a recompensa, a la historia y al umbral de dificultad.

En un contexto de alta intensidad del trabajo, de rutinización y de estrés propio de la vida contemporánea, el videojuego constituye un espacio de alteridad y superposición de experiencias que convoca modos activos de descanso, vías creativas de escape y formas tanto individuales como colectivas de uso lúdico de la tecnología

audiovisual. Es, en ese contexto, que se ha producido la expansión y diversificación de esta industria, como fenómeno nacional y global.

El campo profesional del videojuego supone la convergencia de distintas dimensiones involucradas en los procesos de trabajo y de producción: lo técnico, lo tecnológico, la comunicación y cultura visual, lo gestor-productivo, lo artístico y lo autoral; etc. Estas dimensiones se despliegan en contextos de desempeño variado, que van desde el trabajo profesional independiente y de emprendimiento, hasta modalidades de empleo bajo dependencia de terceros. Cada una de las dimensiones y contextos de desempeño va generando identidades profesionales diversas, así como cruces y transiciones entre las mismas, dando cuenta de una deriva de desarrollo profesional que el propio campo va configurando.

Dada las diversas actuaciones profesionales que demanda la realización de videojuegos surge la necesidad de especializar un tipo de rol que permita el desarrollo del producto, integrando programación, modelado, manejo de arreglos, mecánica, gráfica visual, en el contexto del trabajo transdisciplinario. El desarrollador de video juegos será entonces un productor e intérprete conceptual de videojuegos para entornos digitales utilizando lenguajes de programación contemporáneos aplicados a las mecánicas de juegos. Desde este rol tendrá un acceso más rápido a la industria del video juego.

---

### **Declaración General del Perfil de Egreso del Técnico en Desarrollo de Video Juegos**

---

El técnico superior en desarrollo de videojuegos formado en IP Arcos tiene competencias para resolver problemas relacionados con la realización de proyectos de videojuegos, abordando las labores de desarrollo orientadas a generar entretenimiento, desarrollo identitario, cognitivo y simbólico, a través de realizaciones en el ámbito del lenguaje audiovisual y digital, basado en la interacción desde códigos de jugabilidad. El profesional resolverá las problemáticas desarrollo de videojuegos para diversos soportes tecnológicos: dispositivos móviles, PC's y consolas.

#### **Ámbitos de competencia y competencias asociadas al perfil de egreso.**

Se distinguen los siguientes ámbitos de realización para la carrera:

1. Planificación
2. Desarrollo y Producción (prototipo y versión alfa-beta)
3. Experiencia de usuario

## **Ámbitos de realización.**

### **1. Planificación.**

#### **Descripción general.**

Se trata de un producto GDD, Game Design Document o manual de desarrollo que corresponde a la fase de pre-producción. Integra conceptos, imágenes, diagramas y gráfica.

#### **Competencia asociada.**

- Construir un Game Design Document en base a una propuesta de video juego que desee desarrollar considerando marco conceptual, argumento básico, medio ambiente, mecánicas de juego, arte, sonido y música, interfaz de usuario.

### **2. Desarrollo y Producción (prototipo y versión alfa-beta)**

#### **Descripción general.**

La producción y desarrollo constituye un ámbito de desempeño en el campo del videojuego que resuelve necesidades relacionadas con la implementación del diseño y los requerimientos de programación, de acuerdo a exigencias técnicas y profesionales diversas.

#### **Competencias asociadas.**

- Ejecuta labores, de programación para llevar a cabo la implementación gráfica y de las mecánicas de juegos relacionadas con la creación de mapas conceptuales, diagramas, árbol de decisiones, scripting para programación gráfica, física e inteligencia artificial.
- Lectura y comprensión de textos básicos del oficio en idioma inglés.

### **3. Experiencia de usuario.**

#### **Descripción general.**

Es un aspecto esencial en todo video juego, referido al enganche del usuario en la experiencia de su uso y jugabilidad, que lo hace fácil de usar, entender y es recomendable sin importar el costo (satisfacción, efectividad, flexibilidad, diversión y entretención).

### Competencias asociadas.

- Identificar y producir las diversas facetas de la jugabilidad como proceso interactivo en un video juego, considerando satisfacción, accesibilidad, aprendizaje y seguridad.
- Conectar los factores emocionales de los personajes en el espacio virtual.

### Malla Curricular Carrera Técnico en Desarrollo de Video Juegos

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4
<b>Taller de Desarrollo Video Juegos I</b>	Taller de Desarrollo Video Juegos II	Taller de Desarrollo Video Juegos III	Taller de Desarrollo Video Juegos IV
<b>Programación I</b>	Programación II	Programación III	Programación IV
<b>Imagen Digital</b>	<b>Guión</b>	Edición de Video y Audio	Producción Digital
<b>Game Play</b>	Diseño de Niveles	Modelado	Supervisión del desarrollo de Video Juegos
<b>Forma y Color</b>	Lenguaje Visual	Taller de Inglés I	Taller de Inglés II
<b>Estéticas y Culturas Contemporáneas</b>	Taller de Narrativas	Cuerpo y Expresión	Emprendimiento y Empleabilidad

---

### CAMPO DE LA ACTUACIÓN PROFESIONAL Y PERFIL DE EGRESO CARRERA DE TÉCNICO EN ANIMACIÓN DIGITAL

---

#### Sede Viña del Mar

---

El IP Arcos se concibe a sí mismo como una institución educativa que tiene como misión formar profesionales para el campo profesional de la cultura en los ámbitos del arte, la comunicación, la tecnología y la gestión con la finalidad de formar sujetos con identidad, que sepan interactuar y enfrentar los aspectos comunitarios de su existencia, a través de sus profesiones y oficios culturales mediante la creación, producción, interpretación de obras y productos o de la generación de redes y soportes de apoyo para su reproducción simbólica y material.

Siendo los técnicos y profesionales de Arcos profesionales de la cultura sus campos específicos de actuación son disímiles, diferenciándose y desempeñándose en oficios y profesiones que contribuyen a generar y promover procesos de valor donde la identidad, la memoria, la participación, la inclusión y la diversidad son consustanciales a la semántica y el habitar en y para el mundo de la cultura y las artes, por medio de su praxis en el campo.

Los profesionales de la cultura y las artes obtienen su delimitación epistemológica en cuanto abarcan campos de actuación específicos en el marco mayor de la cultura. Así, desde la perspectiva de la propuesta del IP Arcos se encuentran el campo de las artes de la representación (carrera de Actuación), de lo audiovisual (Cine, Comunicación Audiovisual), el campo del diseño con toda su amplia gama (Diseño Escénico hasta Diseño de Videojuegos), el del sonido y la música (Ingeniería y TNS en Sonido, Composición Musical, Producción Musical), el de la comunicación (Gestión y Organización de Eventos).

También pueden concebirse como los creadores de objetos culturales: un fotógrafo, un cineasta, un ilustrador; los intérpretes que dan vida re-creando obras u objetos culturales: un pianista, un actor. También se encuentran las ocupaciones de apoyo a la interpretación que son las que proporcionan las posibilidades directas para la interpretación: escenógrafos, diseñadores, sonidistas. El cuarto grupo es el de gestión, es decir, aquellas ocupaciones asociadas a los eventos culturales: gestores de eventos, administradores. (CNCA-Chile, 2004, 2014).

La animación digital es considerada por el IP Arcos como un campo de actuación profesional que se desarrolla en el ámbito de las industrias y realizaciones creativas y culturales. La animación digital se desarrolla principalmente en los formatos 2D y 3D y se orienta a la resolución de diversas necesidades, vinculadas principalmente con la entretención, la información y educación, la generación de conocimiento y la prestación de servicios profesionales y académicos.

La animación digital genera una realidad desde códigos informático-digitales y audiovisuales, dando vida a objetos en 2 y 3 dimensiones para comunicar e involucrar al espectador en un espacio ficticio o virtual. Busca resolver, a través de proyectos específicos, necesidades y problemas relacionados con la simbolización y la creación de sensaciones en el espectador, incorporando con cierta frecuencia recursos narrativos. Tales necesidades son desarrolladas usualmente a través de proyectos audiovisuales como cine, cine publicitario, videojuegos, videos informativos y educativos, simulaciones virtuales, Motion Graphics, etc.

El campo profesional de la animación digital supone la convergencia de distintas dimensiones involucradas en los procesos de pre-producción, producción y posproducción; de la comunicación y la cultura visual, de lo técnico y lo tecnológico en modalidades de empleo bajo dependencia de terceros o de emprendimiento propio.

En las funciones más generales de comunicación la animación digital permite pre visualizar y/o desarrollar proyectos, espacios, objetos, fenómenos, procesos, etc., posibilitando una aproximación a la experiencia, considerando el volumen, la materialidad de los objetos, las perspectivas y el movimiento simulado de estos. Todo

ello, otorga mayores ventajas para acercar dichas entidades a la percepción de quienes observan con propósitos variados.

El campo de la animación digital implica la problemática de interacción con otros oficios, profesiones y áreas de trabajo para poder dar vida a la animación, entre las que se cuentan ilustración, sonido, modelado, etc. Esto supone entender también la actuación profesional como un espacio en que convergen múltiples lenguajes, técnicas y recursos y además concebirla como una relación social, de allí la importancia de su dimensión transversal, vinculada con los fenómenos socio-culturales e interaccionales, lo que supone la consideración de la diversidad y del rol social de la profesión, así como también la evaluación crítica del entorno. Las diversas problemáticas se pueden presentar en áreas o subcampos de actuación que exigen tipos y niveles de respuesta diversos.

---

### **Declaración General del Perfil de Egreso del Técnico en Animación Digital.**

---

El técnico superior en Animación Digital formado en IP Arcos es un profesional con una alta comprensión de los 12 principios de la animación y es capaz de incorporarlos de manera eficiente a sus producciones tanto 3D como en 2D, de incorporarse en equipos multidisciplinarios enfocados a la producción audiovisual, desempeñándose de manera eficiente en los roles de: concept artist, modelador, rigging y animador de personajes 2D y 3D, postproducción y VFX. Con una alta capacidad autodidacta para investigar y adaptarse a las nuevas tecnologías enfocadas a la animación.

La actuación profesional del animador digital se da en un contexto de interacción con otros oficios, profesiones y áreas de trabajo en los que se puede desempeñar en industrias como: videojuegos, cine, ilustración, publicidad, educación. Esto supone entender la animación digital como un espacio en que convergen múltiples lenguajes, técnicas y recursos, y además concebirla como una relación social.

### **Ámbitos de competencia y competencias asociadas al perfil de egreso.**

Toda producción animada se desarrolla de manera progresiva en las siguientes etapas:

1. Preproducción
2. Producción
3. Postproducción

En cada una de estas etapas convergen diferentes especialidades dentro de la disciplina de la animación. Distinguimos tres ámbitos fundamentales y seis competencias centrales a desarrollar.

## **Ámbitos de realización.**

### **1. Preproducción**

#### **Descripción general.**

Etapa de planificación de la animación en donde se desarrollan las siguientes tareas:

- Guión
- Concept Art
- Storyboard
- Dibujo y Modelado
- Rigging
- Animatic

#### **Competencias asociadas.**

- Elabora una planificación de la animación en donde se desarrollan las siguientes tareas: idea gráfica, construcción de guión, concept art, dibujo y modelado, Story Board, rigging y animatic.
- Construye relatos y narrativas visuales que integran las diversas tareas y procesos de la planificación, sintetizando gráficamente ideas y conceptos tomando referentes del campo cultural.

### **2. Producción.**

#### **Descripción general.**

Es la etapa de mayor intensidad de trabajo. Se animan los personajes, objetos y entornos (en 2D o 3D) a partir de referencias gráficas que representen un concepto o una idea en el marco de los principios de la animación, de la anatomía de los personajes y morfología de objetos, respondiendo a exigencias técnicas y estéticas variadas.

#### **Competencias asociadas.**

- Aplica de modo eficiente los 12 principios de la animación, dibujando, modelando y animando en entornos 2D y 3D, agregando las exigencias técnicas digitales propias del coloreado, texturizado e iluminación y respondiendo al concepto propuesto por el autor o el cliente.
- Lectura y comprensión de textos básicos del oficio en idioma inglés.

### 3. Post Producción.

#### Descripción general.

El proceso de post producción de una animación corresponde a la construcción del producto final donde se integran variados elementos asociados al color, sonido, musicalización, efectos y render, procurando mantener la idea inicial, su estética y propósitos.

#### Competencias asociadas.

- Integra todas las capas desarrolladas en la producción para construir el look final de la animación, considerando los aspectos de corrección de color, musicalización y sonorización, VFX y render
- Maneja técnicas de composición y lenguaje visual, los tiempos de edición y demás variables de la propuesta narrativa y gráfica.

#### Malla Curricular Carrera Técnico en Animación Digital

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4
Taller de Animación Digital I	Taller de Animación Digital II	Taller de Animación Digital III	Taller de Animación Digital IV
Dibujo para la animación	Texturizado, Iluminación y Render	Motion Graphics	Efectos Especiales
Imagen Digital	Modelado y Animación	Edición de Video y Audio	Post Producción
Cámara y Óptica	Diseño Sonoro	Personajes, Story Board y Animatic	Partículas y Fluidos
Forma y Color	Lenguaje Visual	Taller de Inglés I	Taller de Inglés II
Estéticas y Culturas Contemporáneas	Taller de Narrativas	Cuerpo y Expresión	Emprendimiento y Empleabilidad

---

## **ESCUELA DE CINE Y AUDIOVISUAL**

**Director Andrés Weissbluth**

---

---

### **CAMPO DE LA ACTUACIÓN PROFESIONAL Y PERFIL DE EGRESO CARRERA DE CINE**

El cineasta profesional IP Arcos se hace cargo de presentar las nuevas y clásicas configuraciones de representación audiovisual con el propósito de incentivar transversalmente las capacidades reflexivas y de comprensión del cine como discurso de arte. Abordado desde el análisis de las diversas disciplinas que convergen y participan en la creación cinematográfica como complementos integrales de una obra, tanto local, como global.

El cine es una disciplina que se renueva y sorprende desde su origen. Por un lado es comprendido como una de las artes más importantes de la Humanidad, y por otro, es también visto como parte fundamental de una de las más grandes industrias de todo el mundo. Así, el cine se convierte en un fenómeno de gran relevancia para la sociedad actual y su alcance llega no sólo a los límites de la sociedad occidental, sino que está presente en todos los rincones del planeta con mayor o menor grado.

Desde este campo artístico se expresa que las películas conmueven nuestros corazones, despiertan nuestra visión y cambian nuestra forma de ver las cosas. Nos transportan a otros lugares, abren puertas y abren mentes. Las películas son los recuerdos de nuestra época.

El cineasta es un activo participante del mundo del arte en general, desempeñándose en los más diversos ámbitos, sobre todo en la industria cinematográfica, investigando en la vida cotidiana nuevos materiales para películas.

El cine, la televisión y lo multimedial conforman un vasto y complejo mundo profesional en permanente expansión que comprende desde los medios de comunicación masivos, tanto los tradicionales como todos aquellos derivados de las nuevas tecnologías digitales, las empresas cinematográficas, televisivas y publicitarias, las productoras de programas audiovisuales y las instituciones y empresas que desarrollan programas con fines educacionales, de capacitación, recreación y comunicación por estos medios, además del ejercicio libre de actividades, recreativas y creativas multimediales.

---

### **Declaración General del Perfil de Egreso del Cineasta Profesional**

---

El cineasta egresado del IP Arcos es un profesional creador de narrativas cinematográficas, actualizado en el dominio técnico, que gestiona y/o participa de complejos procesos y equipos humanos, respondiendo a los requerimientos propios y del medio con eficacia, calidad y humanidad. Se caracteriza por poseer una visión integral de la obra, su proceso creativo, su sentido, las técnicas cinematográficas y el contexto en el que se sitúa.

El IP Arcos espera que, mediante una formación equilibrada entre los aspectos técnicos y artísticos, este profesional cultive una visión amplia del mundo, basada en la creatividad, pensamiento crítico y emprendedor con una clara sensibilidad por las problemáticas relacionadas con el ser humano, sus valores esenciales en pos de la construcción de memoria, identidad y comunidad en la sociedad desde una visión autoral.

El Perfil de Egreso se organiza sobre un conjunto de “ámbitos de realización”, que constituyen los núcleos epistémicos que representan los diferentes campos de actuación en que podrán desempeñarse los egresados del IP Arcos.

Los ámbitos de realización que han sido definidos para el Perfil de Egreso del Cineasta del IP Arcos son los siguientes:

1. Desarrollo: Ideación y construcción de sentido.
2. Pre producción y rodaje de la obra cinematográfica.
3. Montaje de la obra cinematográfica.
4. Distribución y conservación: Difusión de la obra cinematográfica

## **Ámbitos de realización.**

### **1. Desarrollo: Ideación y construcción de sentido**

#### **Descripción general.**

La creación de obras cinematográficas implica, en primer lugar, el nacimiento de una idea, la concepción de la misma como una posibilidad de materializarla mediante una narrativa y la búsqueda de los recursos y la organización necesarios para hacerla realidad.

Este proceso abarca tres dimensiones: memoria, identidad y comunidad. La construcción de la memoria como la transmisión de huellas y trayectorias vitales a través de registros cinematográficos. La generación de identidad como el reconocimiento del ser (valores, experiencias, sueños, ritos, tradiciones, quiebres). La pertenencia a una comunidad, abriendo espacios de diálogo y proponiendo una visión de futuro común. De esta forma, el sentido de la obra cinematográfica aporta con distintas miradas sobre las problemáticas y preocupaciones humanas, entregando reinterpretaciones del pasado, presente o proyecciones a futuro.

#### **Competencias asociadas.**

- Interpreta, desde la sensibilidad particular y social, los fenómenos humanos, sociales e ideológicos para representarlos mediante la obra cinematográfica.
- Interpreta las necesidades, problemáticas y preocupaciones del receptor para proponer una obra contextualizada en encargos particulares.
- Concibe la narrativa que sustentará la obra cinematográfica a partir de la indagación sobre las preocupaciones humanas del presente, pasado y su proyección a futuro.
- Propone una obra cinematográfica con el objetivo de promover la generación de identidad y comunidad, considerando las características del contexto histórico-social.
- Propone un proyecto cinematográfico al considerar sus elementos iniciales: guion literario, posibilidades de financiamiento, presupuesto, colaboradores y legislación pertinente.

- Gestiona el proyecto cinematográfico al materializar la propuesta inicial respecto de: levantamiento de fondos, desglose, planificación, presupuestos y contrataciones de personal de desarrollo.

## **2. Pre producción y rodaje de la obra cinematográfica.**

### **Descripción general.**

El dominio de los procesos cinematográficos es un elemento esencial de la creación. En este sentido, la producción abarca, tanto la preproducción de la obra, como el rodaje de la misma, manteniendo como norte la idea inicial y posibilitando la creación de narrativas cinematográficas que respondan a motivaciones personales, colectivas o encargos de terceros. En este sentido, este ámbito requiere, además del despliegue de las capacidades de gestión de recursos, liderazgo y trabajo colaborativo, de una visión estética, crítica y analítica del contexto para la mantención de significados dentro de la obra y la capacidad de sistematizar los complejos procesos de producción de la obra.

### **Competencias asociadas.**

- Gestiona la conformación de los diversos equipos que participarán en la producción de la obra cinematográfica, seleccionando a sus participantes de acuerdo a las necesidades que plantea el proceso.
- Lidera los diversos equipos que conforman el proceso de producción de la obra, atendiendo a la realización de los mismos, la resolución de problemáticas que se presenten en el proceso y la mantención del sentido inicial de la obra cinematográfica.
- Coordina los procesos de producción, procurando las condiciones óptimas para el rodaje de la obra: plan de producción, presupuesto de rodaje, locaciones, contrataciones, etc.
- Participa en el rodaje de la obra, operando los aspectos técnicos de la misma con decisiones sustentadas tanto en la teoría, como en la experiencia práctica.
- Participa en el rodaje de la obra cinematográfica, proponiendo soluciones técnicas y creativas en pos del cumplimiento del plan de rodaje y contextualizadas en las problemáticas que se presenten en el proceso.
- Participa de diversos equipos de trabajo en el rodaje de la obra, comprendiendo la relevancia de su quehacer para la mantención de la idea inicial en la obra cinematográfica.

### **3. Montaje de la obra cinematográfica.**

#### **Descripción general.**

El proceso de posproducción de la obra cinematográfica implica la construcción del producto final. Para lo anterior, se requiere de la negociación de la posproducción de la imagen, del sonido, música original, elaboración de presupuesto asociado al proceso, así como también del montaje y diseño sonoro.

Todo lo anterior, procurando la mantención de la idea inicial, la estética de la obra y, por ende, la generación de memoria, identidad y comunidad en el espectador.

#### **Competencias asociadas.**

- Supervisa las áreas de montaje, corrección de color y sonido, aportando con soluciones creativas en pos de la mantención de la idea inicial.
- Lidera los equipos de posproducción de la obra cinematográfica, promoviendo la cohesión entre cada uno de sus integrantes.
- Evalúa los resultados del proyecto cinematográfico y las nuevas posibilidades generadas a partir de su realización, sistematizando los procesos llevados a cabo.

### **4. Distribución y Conservación: Difusión de la obra cinematográfica**

#### **Descripción general.**

La distribución y conservación de la obra se concibe como el proceso en el cual, la obra en su versión final inicia el camino de la difusión en festivales, mediante estrategias de publicidad y se inserta en el circuito del Cine, acercándose al espectador y evidenciando su propósito: generar memoria, identidad y comunidad.

Para lo anterior, se requieren una serie de acciones orientadas a la difusión y conservación de la obra, tales como su inserción en festivales y distribución de la misma a través de estrategias de medios.

#### **Competencias asociadas.**

- Participa de circuitos de festivales, promoviendo la comprensión del sentido de la obra y la relevancia de la misma en cuanto a la generación de memoria, identidad y comunidad.
- Gestiona los procesos de conservación, distribución, comunicación y relaciones públicas que se relacionan con la obra cinematográfica.
- Establece posibilidades de contacto para distribución de la obra, analizando las opciones que el contexto ofrece.

- Elabora estrategias de publicidad y de medios para la difusión de la obra cinematográfica.
- Evalúa las implicancias de la legislación y normativa sobre la obra cinematográfica.

### Malla Curricular Carrera de Cine

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6	Semestre 7	Semestre 8
<b>Taller de Ilustración y Composición Visual I</b>	Taller de Ilustración y Composición Visual II	Taller de Ilustración y Narración Visual	Taller de Ilustración Publicitaria	Taller de Ilustración Artística	Taller de Ilustración y Lenguajes Combinados	Taller de Anteproyecto Final	Taller Final
<b>Forma, Color y Espacio</b>			Guion y Cómic	Cómic y Narrativa Gráfica I	Cómic y Narrativa Gráfica II	Sistemas y Tecnologías de Impresión	
<b>Introducción al Diseño</b>	Diseño e Ilustración	Vanguardias Artísticas del siglo XX		Tendencias y Estilos de la		Identidad Profesional y Autogestión	

				Ilustración			
<b>Imagen y Color Digital</b>	Maquetación Digital	Imagen y Color Digital Aplicado	Pintura Digital	Diseño Editorial I	Diseño Editorial II	Mercado y Proyectos	
<b>Técnicas Gráficas I</b>	Técnicas Gráficas II	Técnicas de Estampado e Impresión	Tipografía y Lettering		Storyboard		
<b>Croquis y Dibujo</b>	Dibujo y Representación Espacial	Dibujo y representación de Figura Humana I	Dibujo y representación de Figura Humana II	Dibujo Anatómico y Científico	Fotorretoque y Edición Digital		
		Electivos	Electivos	Electivos	Electivos	Electivos	Electivos
<b>Taller de Narrativas</b>	Estéticas y Culturas Contemporáneas	Cuerpo y Expresión	Taller Integrado Transdisciplinario	Estilos Artísticos	Cultura Visual	Seminario de Vinculación con el Medio	

---

## CAMPO DE LA ACTUACIÓN PROFESIONAL Y PERFIL DE EGRESO CARRERA DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

---

El Comunicador Audiovisual es un profesional que crea contenidos sobre la base de metodologías orientadas a las necesidades del mercado, las ventanas de exhibición y las diversas audiencias. Sus áreas de desarrollo abarcan los aspectos narrativos, de realización y producción audiovisual, elementos estéticos y técnicos de la puesta en escena, procesos de postproducción, así como gestión del negocio audiovisual y generación de realizaciones.

Favorece espacios para la reflexión, la creación y la aplicación de los medios audiovisuales, aspirando a reconstruir y estimular el patrimonio audiovisual local, global y universal, fundado en los principios de pluralidad y libertad de expresión, trabajando

conceptos donde se exprese la imaginación del realizador, a través de variados formatos y géneros, que den significado y sentido a la comunicación y el diálogo.

El egresado de Comunicación Audiovisual, podrá trabajar en diversos tipos de organizaciones, tales como canales de televisión, productoras de cine, video, publicidad y multimedia, centros de postproducción audiovisual, departamentos audiovisuales de empresas, servicios técnicos y creativos de la realización audiovisual (cámara, iluminación, producción, postproducción), así como en radios, estudios de grabación, empresas multimedia e internet, además del ejercicio independiente de cualquiera de estas áreas.

---

### **Declaración General del Perfil de Egreso del Comunicador Audiovisual**

---

El Comunicador Audiovisual egresado del IP Arcos es un profesional creador de realizaciones audiovisuales, actualizado en el dominio técnico, que gestiona y/o participa de complejos procesos y equipos humanos en el campo de la Televisión o en la realización de encargos audiovisuales particulares, respondiendo a los requerimientos propios y del medio con eficacia, calidad, humanidad. Se caracteriza por poseer una visión integral de la obra, su proceso creativo, su sentido, las técnicas audiovisuales y el contexto en el que se sitúa.

El IP Arcos espera que, mediante una formación equilibrada entre los aspectos técnicos y artísticos, este profesional tendrá una visión amplia del mundo, basada en la creatividad, aprendizaje continuo y espíritu emprendedor, poniendo atención a las problemáticas relacionadas con la sociedad, audiencias, tendencias y modas en pos de la construcción de memoria, identidad y comunidad desde los medios de comunicación.

El Perfil de Egreso se organiza sobre un conjunto de “ámbitos de realización”, que constituyen los núcleos epistémicos que representan los diferentes campos de actuación en que podrán desempeñarse los egresados del IP Arcos.

Los ámbitos de realización que han sido definidos para el Perfil de Egreso del Comunicador audiovisual del IP Arcos son los siguientes:

1. Desarrollo: Ideación y construcción de sentido.
2. Pre producción y rodaje de la realización audiovisual.
3. Montaje de la realización audiovisual.
4. Distribución y Conservación: Difusión de la realización audiovisual.

#### **Ámbitos de realización.**

##### **1. Desarrollo: Ideación y construcción de sentido**

## **Descripción general.**

La creación de realizaciones audiovisuales implica, en primer lugar, el nacimiento de una idea, la concepción de la misma como una posibilidad de materializarla, a partir de la propia ideación o encargos de terceros, mediante una narrativa y la búsqueda de los recursos y la organización necesarios para hacerla realidad.

Este proceso abarca tres dimensiones: memoria, identidad y comunidad. La construcción de la memoria como la transmisión de huellas y trayectorias vitales a través de registros audiovisuales. La generación de identidad como el reconocimiento del ser (valores, experiencias, sueños, ritos, tradiciones, quiebres). La pertenencia a una comunidad, abriendo espacios de diálogo y proponiendo una visión de futuro común. De esta forma, el sentido de la realización audiovisual aporta con distintas miradas sobre las problemáticas y preocupaciones humanas, entregando reinterpretaciones del pasado, presente o proyecciones a futuro.

## **Competencias asociadas.**

- Interpreta, desde la sensibilidad particular y social, los fenómenos humanos, sociales e ideológicos para llevarlos a la pantalla oportunamente.
- Interpreta las necesidades, problemáticas y preocupaciones del receptor para proponer una realización audiovisual contextualizada en encargos particulares.
- Concibe la narrativa que sustentará la realización audiovisual a partir de la indagación sobre las preocupaciones humanas del presente, pasado y su proyección a futuro.
- Propone una realización audiovisual con el objetivo de promover la generación de identidad y comunidad, considerando las características del contexto histórico-social.
- Propone un proyecto audiovisual considerando sus elementos iniciales: guion literario, posibilidades de financiamiento, presupuesto, colaboradores y legislación pertinente.
- Gestiona el proyecto audiovisual, materializando la propuesta inicial respecto de: levantamiento de fondos, desglose, planificación, presupuestos y contrataciones de personal de desarrollo.

## **2. Pre producción y rodaje de la realización audiovisual**

### **Descripción general.**

El dominio de los procesos de realización audiovisual es un elemento esencial para definir la calidad del producto final y su vínculo con la idea inicial. En este sentido, la producción abarca, tanto la preproducción de la obra, como el rodaje de la misma, manteniendo como norte la idea inicial y posibilitando la creación de narrativas

audiovisuales que respondan a motivaciones personales, colectivas o encargos de terceros.

En este sentido, este ámbito requiere, además del despliegue de las capacidades de gestión de recursos, liderazgo y trabajo colaborativo, de una visión estética, crítica y analítica del contexto para la mantención de significados dentro de la obra junto con la capacidad de sistematización los complejos procesos de producción de la realización.

### **Competencias asociadas.**

- Gestiona la conformación de los diversos equipos que participarán en la producción de la realización audiovisual, seleccionando a sus participantes de acuerdo a las necesidades que plantea el proceso.
- Lidera los diversos equipos que conforman el proceso de producción de la obra, atendiendo a la realización de los mismos, la resolución de problemáticas que se presenten en el proceso y la mantención del sentido inicial de la realización audiovisual.
- Coordina los procesos de producción, procurando las condiciones óptimas para el rodaje de la obra: plan de producción, presupuesto de rodaje, locaciones, contrataciones, etc.
- Participa en el rodaje de la realización audiovisual, operando los aspectos técnicos de la misma con decisiones sustentadas tanto en la teoría, como en la experiencia práctica.
- Participa en el rodaje de la realización audiovisual, proponiendo soluciones técnicas creativas en pos del cumplimiento del plan de rodaje y contextualizadas en las problemáticas que se presenten en el proceso.
- Participa de diversos equipos de trabajo en el rodaje de la obra, comprendiendo la relevancia de su quehacer para la mantención de la idea inicial en la realización audiovisual.

## **3. Montaje de la realización audiovisual**

### **Descripción general.**

El proceso de posproducción de la realización audiovisual implica la construcción del producto final. Para lo anterior, se requiere de la negociación de la posproducción de la imagen, del sonido, música original y la elaboración de presupuesto asociado al proceso, así como también del montaje y diseño sonoro.

Todo lo anterior, procurando la mantención de la idea inicial, la estética de la obra y por ende la generación de memoria, identidad y comunidad en el espectador.

### **Competencias asociadas.**

- Supervisa las áreas de montaje, corrección de color y sonido, aportando con soluciones creativas en pos de la mantención de la idea inicial.
- Lidera los equipos de posproducción de la realización audiovisual, promoviendo la cohesión entre cada uno de sus integrantes.
- Evalúa los resultados del proyecto audiovisual y las nuevas posibilidades generadas a partir de su realización, sistematizando los procesos llevados a cabo.
- Propone el presupuesto correspondiente al proceso de posproducción y difusión de la realización audiovisual, negociando posproducción de la imagen, sonido, música original y derechos.
- Participa en el montaje de la realización audiovisual, operando los aspectos técnicos de la misma con decisiones sustentadas tanto en la teoría, como en la experiencia práctica.
- Participa en el montaje de la realización audiovisual, proponiendo soluciones técnicas creativas y contextualizadas en las problemáticas que se presenten en el proceso.
- Participa de diversos equipos de trabajo en el montaje de la obra, comprendiendo la relevancia de su quehacer para la mantención de la idea inicial en la realización audiovisual.

#### **4. Distribución y Conservación: Difusión de la realización audiovisual**

##### **Descripción general.**

La distribución y conservación de la realización audiovisual se concibe como el proceso en el cual la creación, en su versión final, inicia el camino de la difusión o entrega del encargo.

Lo anterior implica su inserción en el campo audiovisual y la posibilidad de ser visionada por el espectador, cumpliendo un doble propósito: ajustarse a la idea o encargo inicial y generar memoria, identidad y comunidad como propósito trascendente de la realización.

Para lo anterior, se requieren una serie de acciones orientadas a la difusión y conservación de la obra, tales como su entrega y difusión en el caso de encargos particulares, inserción en festivales y distribución de la misma a través de estrategias de medios.

### Competencias asociadas.

- Participa de circuitos de festivales, promoviendo la comprensión del sentido de la realización y la relevancia de la misma en cuanto a la generación de memoria, identidad y comunidad.
- Gestiona los procesos de conservación, distribución, comunicación y relaciones públicas que se relacionan con la realización audiovisual.
- Establece posibilidades de contacto para difusión de la realización, analizando las opciones que el contexto ofrece.
- Elabora estrategias de publicidad y de medios para la difusión de la realización audiovisual.
- Evalúa las implicancias de la legislación y normativa sobre la realización audiovisual.

### Malla Curricular Carrera de Comunicación Audiovisual.

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6	Semestre 7	Semestre 8
Taller de Ilustración y Composición Visual I	Taller de Ilustración y Composición Visual II	Taller de Ilustración y Narración Visual	Taller de Ilustración Publicitaria	Taller de Ilustración Artística	Taller de Ilustración y Lenguajes Combinados	Taller de Anteproyecto Final	Taller Final
Forma, Color y Espacio			Guion y Cómic	Cómic y Narrativa Gráfica I	Cómic y Narrativa Gráfica II	Sistemas y Tecnologías de	

							Impresión
<b>Introducción al Diseño</b>	Diseño e Ilustración	Vanguardias Artísticas del siglo XX		Tendencias y Estilos de la Ilustración			Identidad Profesional y Autogestión
<b>Imagen y Color Digital</b>	Maquetación Digital	Imagen y Color Digital Aplicado	Pintura Digital	Diseño Editorial I	Diseño Editorial II		Mercado y Proyectos
<b>Técnicas Gráficas I</b>	Técnicas Gráficas II	Técnicas de Estampado e Impresión	Tipografía y Lettering		Storyboard		
<b>Croquis y Dibujo</b>	Dibujo y Representación Espacial	Dibujo y representación de Figura Humana I	Dibujo y representación de Figura Humana II	Dibujo Anatómico y Científico	Fotorretoque y Edición Digital		
		Electivos	Electivos	Electivos	Electivos	Electivos	Electivos
<b>Taller de Narrativas</b>	Estéticas y Culturas Contemporáneas	Cuerpo y Expresión	Taller Integrado Transdisciplinario	Estilos Artísticos	Cultura Visual	Seminario de Vinculación con el Medio	

---

**CAMPO DE LA ACTUACIÓN PROFESIONAL Y PERFIL DE EGRESO**  
**TECNICO DE NIVEL SUPERIOR AUDIOVISUAL MENCIÓN EN DIRECCIÓN DE ARTE**

---

El Técnico Audiovisual con mención Dirección de Arte está capacitado para determinar, operar e integrar las tecnologías involucradas en una pieza audiovisual en sus etapas de desarrollo y registro de acuerdo a requerimientos técnicos, de lenguaje y estéticos establecidos en cada proyecto.

Su formación integral en conocimientos, habilidades y actitudes lo habilita para integrar las etapas y procesos tecnológicos que conforman una producción en cine, televisión, nuevas plataformas y eventos audiovisuales.

El técnico Arcos se adapta a las especialidades originadas por las nuevas normas, con amplias posibilidades de inserción en el campo audiovisual, en el marco de la necesidad de técnicos en el mercado y, considerando que el área tecnológica se proyecta entre las que tendrán mayor auge en la economía nacional.

Siendo un pilar fundamental de cualquier producción audiovisual, el Técnico Audiovisual con mención Dirección de Arte podrá desempeñar labores en canales de televisión, video y multimedia, productoras de cine, centros de post-producción audiovisual, departamentos audiovisuales de empresas y privados, servicios técnicos a la realización audiovisual, radios, escuelas, estudios de grabación, empresas multimedia e internet, y ejercicios independientes.

---

### **Declaración General del Perfil de Egreso del Técnico Audiovisual Mención en Dirección de Arte**

---

El Técnico Nivel Superior Audiovisual participa en el desarrollo de narrativas audiovisuales, contribuyendo a que la idea se haga realidad a través de su comprensión del proceso audiovisual. Propone y aporta con soluciones técnicas creativas ante problemas de operación, recursos tecnológicos y mantención del sentido estético de la obra audiovisual.

El IP Arcos espera que mediante una formación equilibrada entre los aspectos, técnicos y humanísticos, el egresado del IP Arcos tenga, además de una visión general del proceso, un enfoque particular en el área de Cámara que le permita contextualizar sus decisiones en el marco de la realización.

El Perfil de Egreso se organiza sobre un conjunto de “ámbitos de realización”, que constituyen los núcleos epistémicos que representan los diferentes campos de actuación en que podrán desempeñarse los egresados del IP Arcos.

Los ámbitos de realización que han sido definidos para el Perfil de Egreso del Técnico Audiovisual mención Dirección de Arte del IP Arcos son los siguientes:

1. Desarrollo: Ideación y construcción de sentido.
2. Producción: Pre producción y rodaje de la realización audiovisual.

## **Ámbitos de realización.**

### **1. Desarrollo: Ideación y construcción de sentido**

#### **Descripción general.**

La creación de realizaciones audiovisuales, implica en primer lugar el nacimiento de una idea, la que puede nacer de la propia necesidad o mediante encargos de terceros y la concepción de la misma como una posibilidad de materializarla mediante la organización o búsqueda de los recursos necesarios para hacerla realidad.

En el caso de los técnicos audiovisuales, estos poseen las herramientas para llevar a cabo realizaciones audiovisuales orientadas a objetivos definidos, mediante la gestión de recursos, coordinación de equipos e interpretación de requerimientos para posibilitar el logro del objetivo final que es la realización.

#### **Competencias asociadas.**

- Interpreta las necesidades, problemáticas y preocupaciones del receptor para proponer una realización audiovisual contextualizada en encargos particulares.
- Propone un proyecto audiovisual considerando sus elementos iniciales: guion, presupuestos y legislación pertinente.
- Organiza el proyecto audiovisual con respecto a planificación, presupuestos y contrataciones.

### **2. Producción: Pre producción y rodaje de la realización audiovisual**

#### **Descripción general.**

La participación y comprensión de los procesos de realización audiovisual es un elemento esencial para definir la calidad del producto final y su vínculo con la idea inicial. En este sentido, la producción abarca, tanto la preproducción de la obra, como el rodaje de la misma, manteniendo como norte la idea inicial y posibilitando la creación de narrativas audiovisuales que respondan a motivaciones personales, colectivas o encargos de terceros.

En este sentido, este ámbito requiere de una visión articulada del proyecto audiovisual, además del despliegue de las capacidades de trabajo colaborativo y comprensión del proceso, para la mantención de significados dentro de la obra junto con la posibilidad de resolver problemas técnicos que se presenten en el complejo proceso de producción.

### Competencias asociadas.

- Participa en los procesos de producción de la realización audiovisual, apoyando a las áreas de: cámara, edición, sonido, producción, dirección de arte.
- Participa en los procesos de preproducción de la realización audiovisual relacionado con cámara, elaborando listado técnico y ejecutando pruebas técnicas para el rodaje de la misma.
- Opera los aspectos técnicos de cámara, en el marco del proceso de rodaje, con decisiones sustentadas tanto en la teoría, como en la experiencia práctica.
- Propone soluciones técnicas creativas en pos del cumplimiento del plan de rodaje y contextualizadas en las problemáticas que se presenten en el proceso.
- Proponer formas de realización en el área de cámara acordes con la factibilidad, planificación, recursos, equipamiento, situaciones imprevistas y presupuestos planteados en el proyecto.
- Participar de diversos equipos de trabajo en el rodaje de la obra, comprendiendo la relevancia de su quehacer para la mantención de la idea inicial en la realización audiovisual.

### Malla Curricular Carrera de Técnico Audiovisual Mención en Dirección de Arte.

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4
<b>Lenguaje Audiovisual</b>	Taller de Realización I	Taller de Realización II	Taller de Realización III
<b>Dirección de Arte I</b>	Dirección de Arte II	Dirección de Arte III	Dirección de Arte IV
<b>Cámara I</b>	Cámara II	Historia del Arte I	Historia del Arte II
<b>Sonido I</b>	Sonido II	Teoría del Color	Estética Audiovisual
<b>Producción I</b>	Producción II	Maquillaje I	Maquillaje II
<b>Edición I</b>	Edición II	Vestuario I	Vestuario II
<b>Estéticas y Culturas Contemporáneas</b>	Taller de Narrativas	Cuerpo y Expresión	Emprendimiento y Empleabilidad

---

### CAMPO DE LA ACTUACIÓN PROFESIONAL Y PERFIL DE EGRESO TECNICO DE NIVEL SUPERIOR AUDIOVISUAL MENCIÓN EN PRODUCCIÓN

---

El Técnico Audiovisual con mención en Posproducción de Video Digital está capacitado para determinar, operar e integrar las tecnologías involucradas en una pieza audiovisual en sus etapas de postproducción y transmisión, de acuerdo a requerimientos técnicos, de lenguaje y estéticos establecidos en cada proyecto.

Su formación integral en conocimientos, habilidades y actitudes lo habilita para integrar las etapas y procesos tecnológicos que conforman una producción en cine, televisión, nuevas plataformas y eventos audiovisuales.

El técnico Arcos se adapta a las especialidades originadas por las nuevas normas, con amplias posibilidades de inserción en el campo audiovisual, contextualizado a la necesidad de técnicos en el mercado y, considerando que el área tecnológica se proyecta entre las que tendrán mayor auge en la economía nacional.

Siendo un pilar fundamental de cualquier producción audiovisual, el Técnico Audiovisual con mención Posproducción de Video Digital podrá desempeñar labores en canales de televisión, video y multimedia, productoras de cine, centros de post-producción audiovisual, departamentos audiovisuales de empresas y privados, servicios técnicos a la realización audiovisual, radios, escuelas, estudios de grabación, empresas multimedia e internet, y ejercicios independientes.

---

### **Declaración General del Perfil de Egreso del Técnico Audiovisual Mención en Producción**

---

El Técnico Nivel Superior Audiovisual con mención Producción participa en el desarrollo de narrativas audiovisuales, contribuyendo a que la idea se haga realidad a través de su comprensión del proceso audiovisual. Propone y aporta con soluciones técnicas creativas ante problemas de operación, recursos tecnológicos y mantención del sentido estético de la obra audiovisual.

El IP Arcos espera que mediante una formación equilibrada entre los aspectos, técnicos y humanísticos, el egresado del IP Arcos tenga, además de una visión general del proceso, un enfoque particular en el área de Producción que le permita contextualizar sus decisiones en el marco de la realización.

El Perfil de Egreso se organiza sobre un conjunto de “ámbitos de realización”, que constituyen los núcleos epistémicos que representan los diferentes campos de actuación en que podrán desempeñarse los egresados del IP Arcos.

Los ámbitos de realización que han sido definidos para el Perfil de Egreso del Técnico Audiovisual mención Producción del IP Arcos son los siguientes:

1. Desarrollo: Ideación y construcción de sentido.
2. Producción: Pre producción y rodaje de la realización audiovisual.
3. Post Producción: Montaje de la realización audiovisual
4. Distribución y conservación de la realización audiovisual.

## **Ámbitos de realización.**

### **1. Desarrollo: Ideación y construcción de sentido**

#### **Descripción general.**

La creación de realizaciones audiovisuales implica, en primer lugar, el nacimiento de una idea, la que puede nacer de la propia necesidad o mediante encargos de terceros y la concepción de la misma como una posibilidad de materializarla mediante la organización o búsqueda de los recursos necesarios para hacerla realidad.

En el caso de los técnicos audiovisuales, estos poseen las herramientas para llevar a cabo realizaciones audiovisuales orientadas a objetivos definidos, mediante la gestión de recursos, coordinación de equipos e interpretación de requerimientos para posibilitar el logro del objetivo final que es la realización.

#### **Competencias asociadas.**

- Interpreta las necesidades, problemáticas y preocupaciones del receptor para proponer una realización audiovisual contextualizada en encargos particulares.
- Propone un proyecto audiovisual, considerando sus elementos iniciales: guion, presupuestos y legislación pertinente.
- Organiza el proyecto audiovisual con respecto a planificación, presupuestos y contrataciones.

### **2. Producción: Pre producción y rodaje de la realización audiovisual**

#### **Descripciónn general.**

La participación y comprensión de los procesos de realización audiovisual son elementos esenciales para definir la calidad del producto final y su vínculo con la idea inicial. En este sentido, la producción abarca, tanto la preproducción de la obra, como el rodaje de la misma, manteniendo como norte la idea inicial y posibilitando la creación de narrativas audiovisuales que respondan a motivaciones personales, colectivas o encargos de terceros.

En este sentido, se requiere de una visión articulada del proyecto audiovisual, además del despliegue de las capacidades de trabajo colaborativo y comprensión del proceso para la mantención de significados dentro de la obra, junto con la posibilidad de resolver problemas técnicos que se presenten en el complejo proceso de producción.

#### **Competencias asociadas.**

- Participa en los procesos de preproducción de la realización audiovisual relacionados con producción, elaborando desglose, presupuesto y plan de rodaje, aplicando la legislación vigente.
- Participa en los procesos de producción de la realización audiovisual, interactuando con los equipos que la conforman.
- Opera los aspectos técnicos del área de producción, en el marco del proceso de rodaje, con decisiones sustentadas tanto en la teoría, como en la experiencia práctica.
- Propone soluciones técnicas creativas en pos del cumplimiento del desglose, presupuesto y plan de rodaje, contextualizadas en las problemáticas que se presenten en el proceso.
- Propone formas de realización en el área de producción acordes con la factibilidad, planificación, recursos, equipamiento, situaciones imprevistas y presupuestos planteados en el proyecto.
- Participa de diversos equipos de trabajo en el rodaje de la obra, comprendiendo la relevancia de su quehacer para la mantención de la idea inicial en la realización audiovisual.

### **3. Post Producción: Montaje de la realización audiovisual**

#### **Descripción general.**

El proceso de posproducción de la realización audiovisual implica la construcción del producto final. Para lo anterior, se requiere de la operación técnica de software específico, además de una visión estética del proceso, procurando la mantención de la idea inicial, la estética de la obra y por ende la generación de memoria, identidad y comunidad en el espectador.

#### **Competencias asociadas.**

- Participa en el montaje de la realización audiovisual, desde el área de producción, coordinando y organizando los procesos y equipos, de acuerdo al plan establecido.
- Interactúa con diversos equipos de trabajo en el montaje de la obra, comprendiendo la relevancia de su quehacer para la mantención de la idea inicial en la realización audiovisual.

#### 4. Distribución y conservación de la realización audiovisual

##### Descripción general.

La distribución y conservación de la realización audiovisual se concibe como el proceso en el cual la creación, en su versión final, inicia el camino de la difusión o entrega del encargo.

Ello implica su inserción en el campo audiovisual y la posibilidad de ser visionada por el espectador, cumpliendo un doble propósito: ajustarse a la idea o encargo inicial y generar memoria, identidad y comunidad como propósito trascendente de la realización.

Para lo anterior, se requieren una serie de acciones orientadas a la difusión y conservación de la obra, tales como su entrega y difusión en el caso de encargos particulares, inserción en festivales y distribución de la misma a través de estrategias de medios.

##### Competencias asociadas.

- Gestiona los procesos de conservación, distribución y comunicación que se relacionan con la realización audiovisual.
- Gestiona los recursos implicados en la realización audiovisual; deudas, distribución, inversionistas, marketing y prensa.

#### Malla Curricular Carrera de Técnico Audiovisual Mención en Producción.

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4
Lenguaje Audiovisual	Taller de Realización I	Taller de Realización II	Taller de Realización III
Producción I	Producción II	Producción III	Producción IV
Cámara I	Cámara II	Leyes Audiovisuales	Estrategias de Marketing
Sonido I	Sonido II	Asistencia de Dirección	Continuidad y Script

<b>Edición I</b>	Edición II		Administración Financiera		Distribución
<b>Dirección de Arte I</b>	Dirección Arte II	de	Estética Audiovisual		Guion
<b>Estéticas y Culturas Contemporáneas</b>	Taller Narrativas	de	Cuerpo Expresión	y	Emprendimiento Empleabilidad y

---

**CAMPO DE LA ACTUACIÓN PROFESIONAL Y PERFIL DE EGRESO  
TECNICO DE NIVEL SUPERIOR AUDIOVISUAL  
MENCIÓN EN POST PRODUCCIÓN EN VIDEO DIGITAL**

---

El Técnico Audiovisual con mención en Posproducción de Video Digital está capacitado para determinar, operar e integrar las tecnologías involucradas en una pieza audiovisual en sus etapas de postproducción y transmisión, de acuerdo a requerimientos técnicos, de lenguaje y estéticos establecidos en cada proyecto.

Su formación integral en conocimientos, habilidades y actitudes lo habilita para integrar las etapas y procesos tecnológicos que conforman una producción en cine, televisión, nuevas plataformas y eventos audiovisuales.

El técnico Arcos se adapta a las especialidades originadas por las nuevas normas, con amplias posibilidades de inserción en el campo audiovisual, atendiendo la necesidad de técnicos en el mercado y considerando que el área tecnológica se proyecta entre las que tendrán mayor auge en la economía nacional.

Siendo un pilar fundamental de cualquier producción audiovisual, el Técnico Audiovisual con mención Posproducción de Video Digital podrá desempeñar labores en canales de televisión, video y multimedia, productoras de cine, centros de post-producción audiovisual, departamentos audiovisuales de empresas y privados, servicios técnicos a la realización audiovisual, radios, escuelas, estudios de grabación, empresas multimedia e internet, y ejercicios independientes.

---

### **Declaración General del Perfil de Egreso del Técnico Audiovisual Mención en Post Producción en Video Digital**

---

El Técnico Nivel Superior Audiovisual con mención Posproducción de Video Digital participa en el desarrollo de narrativas audiovisuales, contribuyendo a que la idea se haga realidad a través de su comprensión del proceso audiovisual. Propone y aporta con soluciones técnicas creativas ante problemas de operación, recursos tecnológicos y mantención del sentido estético de la obra audiovisual.

El IP Arcos espera que mediante una formación equilibrada entre los aspectos, técnicos y humanísticos, el egresado del IP Arcos tenga, además de una visión general del proceso, un enfoque particular en el área de Posproducción que le permita contextualizar sus decisiones en el marco de la realización.

El Perfil de Egreso se organiza sobre un conjunto de ‘ámbitos de realización’ que constituyen los núcleos epistémicos que representan los diferentes campos de actuación en que podrán desempeñarse los egresados del IP Arcos.

Los ámbitos de realización que han sido definidos para el Perfil de Egreso del Técnico Audiovisual en posproducción del IP Arcos son los siguientes:

1. Desarrollo: Ideación y construcción de sentido.
2. Producción: Pre producción y rodaje de la realización audiovisual.
3. Posproducción: Montaje de la realización audiovisual

#### **Ámbitos de realización.**

##### **1. Desarrollo: Ideación y construcción de sentido.**

### **Descripción general.**

La creación de realizaciones audiovisuales implica, en primer lugar, el nacimiento de una idea, la que puede nacer de la propia necesidad o mediante encargos de terceros y la concepción de la misma como una posibilidad de materializarla mediante la organización o búsqueda de los recursos necesarios para hacerla realidad.

En el caso de los técnicos audiovisuales con mención en posproducción, estos poseen las herramientas para llevar a cabo realizaciones audiovisuales orientadas a objetivos delimitados, mediante la gestión de recursos, coordinación de equipos e interpretación de requerimientos para posibilitar el logro del objetivo final que es la realización.

### **Competencias asociadas.**

- Interpreta las necesidades, problemáticas y preocupaciones del receptor para proponer una realización audiovisual contextualizada en encargos particulares.
- Propone un proyecto audiovisual considerando sus elementos iniciales: guion, presupuestos y legislación pertinente.
- Propone el diseño de los efectos especiales para procurar la calidad de los mismos en el proceso de posproducción.

## **2. Producción: Pre producción y rodaje de la realización audiovisual.**

### **Descripción general.**

La participación y comprensión de los procesos de realización audiovisual son elementos esenciales para definir la calidad del producto final y su vínculo con la idea inicial. En este sentido, la producción abarca, tanto la preproducción de la obra, como el rodaje de la misma, manteniendo como norte la idea inicial y posibilitando la creación de narrativas audiovisuales que respondan a motivaciones personales, colectivas o encargos de terceros.

En este sentido, se requiere de una visión articulada del proyecto audiovisual, además del despliegue de las capacidades de trabajo colaborativo y comprensión del proceso, para la mantención de significados dentro de la obra junto con la posibilidad de resolver problemas técnicos que se presenten en el complejo proceso de producción.

### **Competencias asociadas.**

- Participa en los procesos de producción de la realización audiovisual, procurando las condiciones para facilitar el montaje de los efectos especiales en el proceso de posproducción.
- Participa de diversos equipos de trabajo en el rodaje de la obra, comprendiendo la relevancia de su quehacer para la mantención de la idea inicial en la realización audiovisual.

### **3. Posproducción: Montaje de la realización audiovisual.**

#### **Descripción general.**

El proceso de posproducción de la realización audiovisual implica la construcción del producto final. Para lo anterior, se requiere del montaje y diseño sonoro del conjunto de productos recopilados durante el proceso de rodaje.

Todo lo anterior, procurando la mantención de la idea inicial, la estética de la obra y por ende la generación de memoria, identidad y comunidad en el espectador.

#### **Competencias asociadas.**

- Participa en los procesos de posproducción de la realización audiovisual en las áreas de montaje, corrección de color y sonido.
- Selecciona los materiales que serán parte del proceso de edición, procurando la mantención de la estética e idea inicial de la realización.
- Participa en el montaje de la realización audiovisual, operando los aspectos técnicos de la misma con decisiones sustentadas tanto en la teoría, como en la experiencia práctica.
- Opera los aspectos técnicos de montaje, en el marco del proceso de posproducción con decisiones sustentadas tanto en la teoría como en la experiencia práctica.
- Participa en el montaje de la realización audiovisual, proponiendo soluciones técnicas creativas y contextualizadas en las problemáticas que se presenten en el proceso.
- Participa de diversos equipos de trabajo en el montaje de la obra, comprendiendo la relevancia de su quehacer para la mantención de la idea inicial en la realización audiovisual.

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4
<b>Lenguaje Audiovisual</b>	Taller de Realización I	Taller de Realización II	Taller de Realización III
<b>Producción I</b>	Producción II	Edición III	Edición IV
<b>Cámara I</b>	Cámara II	Composición Digital I	Composición Digital II
<b>Sonido I</b>	Sonido II	Posproducción de Sonido I	Posproducción de Sonido II
<b>Edición I</b>	Edición II	Flujos de Video	Gráfica 3D
<b>Dirección de Arte I</b>	Dirección de Arte II	Estética Audiovisual	Guion
<b>Estéticas y Culturas Contemporáneas</b>	Taller de Narrativas	Cuerpo y Expresión	Emprendimiento y Empleabilidad

---

**CAMPO DE LA ACTUACIÓN PROFESIONAL Y PERFIL DE EGRESO  
TECNICO DE NIVEL SUPERIOR AUDIOVISUAL MENCIÓN EN CAMARA DE VIDEO Y TV**

---

El Técnico Audiovisual con mención Cámara de Video y TV está capacitado para determinar, operar e integrar las tecnologías involucradas en una pieza audiovisual en sus etapas de desarrollo y registro de acuerdo a requerimientos técnicos, de lenguaje y estéticos establecidos en cada proyecto.

Su formación integral en conocimientos, habilidades y actitudes lo habilita para integrar las etapas y procesos tecnológicos que conforman una producción en cine, televisión, nuevas plataformas y eventos audiovisuales.

El técnico Arcos se adapta a las especialidades originadas por las nuevas normas, con amplias posibilidades de inserción en el campo audiovisual, en el marco de la

necesidad de técnicos en el mercado, considerando que el área tecnológica, se proyecta entre las que tendrán mayor auge en la economía nacional.

Siendo un pilar fundamental de cualquier producción audiovisual, el Técnico Audiovisual con mención Cámara de Video y TV podrá desempeñar labores en canales de televisión, video y multimedia, productoras de cine, centros de post-producción audiovisual, departamentos audiovisuales de empresas y privados, servicios técnicos a la realización audiovisual, radios, escuelas, estudios de grabación, empresas multimedia e internet, y ejercicios independientes.

---

## **Declaración General del Perfil de Egreso del Técnico Audiovisual Mención en Cámara de Video y TV**

---

El técnico nivel superior audiovisual con mención Cámara de Video y TV participa en el desarrollo de narrativas audiovisuales, contribuyendo a que la idea se haga realidad a través de su comprensión del proceso audiovisual. Propone y aporta con soluciones técnicas creativas ante problemas de operación, recursos tecnológicos y mantención del sentido estético de la obra audiovisual.

El IP Arcos espera que mediante una formación equilibrada entre los aspectos, técnicos y humanísticos, el egresado del IP Arcos tenga, además de una visión general del proceso, un enfoque particular en el área de Cámara que le permita contextualizar sus decisiones en el marco de la realización.

El Perfil de Egreso se organiza sobre un conjunto de 'ámbitos de realización' que constituyen los núcleos epistémicos que representan los diferentes campos de actuación en que podrán desempeñarse los egresados del IP Arcos.

Los ámbitos de realización que han sido definidos para el Perfil de Egreso del Técnico Audiovisual Mención Cámara de Video y TV del IP Arcos son los siguientes:

1. Desarrollo: Ideación y construcción de sentido.
2. Producción: Pre producción y rodaje de la realización audiovisual.
3. Posproducción: Montaje de la realización audiovisual.

### **Ámbitos de realización.**

#### **1. Desarrollo: Ideación y construcción de sentido**

##### **Descripción general.**

La creación de realizaciones audiovisuales implica, en primer lugar, el nacimiento de una idea, la que puede nacer de la propia necesidad o mediante encargos de terceros y la concepción de la misma como una posibilidad de materializarla mediante la organización o búsqueda de los recursos necesarios para hacerla realidad.

En el caso de los técnicos audiovisuales, éstos poseen las herramientas para llevar a cabo realizaciones audiovisuales orientadas a objetivos definidos, mediante la gestión de recursos, coordinación de equipos e interpretación de requerimientos para posibilitar el logro del objetivo final que es la realización.

### **Competencias asociadas.**

- Interpreta las necesidades, problemáticas y preocupaciones del receptor para proponer una realización audiovisual contextualizada en encargos particulares.
- Propone un proyecto audiovisual considerando sus elementos iniciales: guion, presupuestos y legislación pertinente.
- Organiza el proyecto audiovisual con respecto a planificación, presupuestos y contrataciones.

## **2. Producción: Pre producción y rodaje de la realización audiovisual**

### **Descripción general.**

La participación y comprensión de los procesos de realización audiovisual es un elemento esencial para definir la calidad del producto final y su vínculo con la idea inicial. En este sentido, la producción abarca, tanto la preproducción de la obra, como el rodaje de la misma, manteniendo como norte la idea inicial, posibilitando la creación de narrativas audiovisuales que respondan a motivaciones personales, colectivas o encargos de terceros.

En este sentido, se requiere de una visión articulada del proyecto audiovisual, además del despliegue de las capacidades de trabajo colaborativo y comprensión del proceso, para la mantención de significados dentro de la obra junto con la posibilidad de resolver problemas técnicos que se presenten en el complejo proceso de producción.

### **Competencias asociadas.**

- Participa en los procesos de producción de la realización audiovisual, apoyando a las áreas de: cámara, edición, sonido, producción, dirección de arte.
- Participa en los procesos de preproducción de la realización audiovisual relacionado con cámara, elaborando listado técnico y ejecutando pruebas técnicas para el rodaje de la misma.

- Opera los aspectos técnicos de cámara, en el marco del proceso de rodaje, con decisiones sustentadas tanto en la teoría, como en la experiencia práctica.
- Propone soluciones técnicas creativas en pos del cumplimiento del plan de rodaje y contextualizadas en las problemáticas que se presenten en el proceso.
- Proponer formas de realización en el área de cámara acordes con la factibilidad, planificación, recursos, equipamiento, situaciones imprevistas y presupuestos planteados en el proyecto.
- Participar de diversos equipos de trabajo en el rodaje de la obra, comprendiendo la relevancia de su quehacer para la mantención de la idea inicial en la realización audiovisual.

### 3. Posproducción: Montaje de la realización audiovisual

#### Descripción general.

El proceso de posproducción de la realización audiovisual implica la construcción del producto final. Para lo anterior, se requiere de la operación técnica de software específicos, además de una visión estética del proceso.

Todo lo anterior, procurando la mantención de la idea inicial, la estética de la obra y por ende la generación de memoria, identidad y comunidad en el espectador.

#### Competencias asociadas.

- Participa en el montaje de la realización audiovisual, proponiendo soluciones técnicas creativas y contextualizadas en las problemáticas que se presenten en el proceso.
- Participa de diversos equipos de trabajo en el montaje de la obra, comprendiendo la relevancia de su quehacer para la mantención de la idea inicial en la realización audiovisual.

#### Malla Curricular Carrera de Técnico Audiovisual Mención en Cámara de Video y TV.

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4
Lenguaje Audiovisual	Taller de Realización I	Taller de Realización II	Taller de Realización III
Cámara I	Cámara II	Cámara III	Cámara IV
Dirección de Arte I	Dirección de Arte II	Electricidad y Mantención	Estética Audiovisual

<b>Sonido I</b>	Sonido II	Dirección de Fotografía I	Dirección de Fotografía II
<b>Producción I</b>	Producción II	Estudio de TV I	Estudio de TV II
<b>Edición I</b>	Edición II	Flujos de Video	Grip
<b>Estéticas y Culturas Contemporáneas</b>	Taller de Narrativas	Cuerpo y Expresión	Emprendimiento y Empleabilidad

---

## **ESCUELA DE SONIDO Y MÚSICA**

**Director. Roberto Muñoz**

---

### **CAMPO DE LA ACTUACIÓN PROFESIONAL Y PERFIL DE EGRESO CARRERA DE PRODUCCIÓN MUSICAL.**

---

El productor musical de Arcos lidera una producción musical en distintas esferas, tanto en un estudio de grabación como en otras instancias. Es capaz de guiar el desarrollo de la obra musical, teniendo en cuenta las fortalezas del artista, su estilo y tendencias musicales, considerar las condiciones del mercado y los recursos disponibles. Además, sus decisiones se basan en juicios estéticos sobre los diversos géneros, estilos y tendencias musicales, como en la propia escena musical contemporánea.

---

### **Declaración General del Perfil de Egreso del Productor Musical**

---

El Productor Musical de Arcos es un profesional con una sólida formación artístico-musical y tecnológica, lo que le permite liderar una producción musical, tanto en un estudio de grabación como en cualquier otra instancia, desarrollando arreglos musicales, instrumentación y orquestación, además de la concepción de la estética sonora.

Guía el desarrollo del producto y obra musical, teniendo en cuenta las fortalezas del artista y cliente, su estilo y tendencias musicales, considerando además en el proceso de generación del producto musical, las condiciones del mercado y los recursos disponibles. Sus decisiones se basan en gran medida en sus juicios estéticos asociados al conocimiento adquirido sobre las diversas corrientes, géneros, estilos y tendencias musicales, así como del análisis de la situación de mercado y escena musical.

La interacción con otras carreras de IP Arcos como Cine, Comunicación Audiovisual, Animación, Diseño de Video Juegos, Gestión de Eventos y Producción Cultural, Composición Musical, Ingeniería en Sonido y Actuación, le entrega un sólido conocimiento de la interrelación y colaboración requerida entre los profesionales formados en ellas, posibilitando experiencias significativas de aprendizaje y generación de redes que potencian su inserción en el campo laboral.

La formación en áreas de la comunicación y las artes, propias del currículo de ARCOS, hacen de este Productor Musical un profesional culto, capaz de comprender y enfrentar los constantes desafíos de la industria de la música.

Los ámbitos de realización que han sido definidos para el Perfil de Egreso del Productor Musical del IP Arcos son los siguientes:

1. Producción Artística
2. Producción Ejecutiva
3. Representación Artística

## **Ámbitos de realización.**

### **1. Producción Artística.**

#### **Descripción general.**

Implica la concepción y manejo tanto de aspectos musicales como sonoros en los resultados estéticos musicales de las producciones, realizando, según sea el caso, composiciones y/o arreglos y/u orquestaciones, estando a cargo de la parte creativa de la mezcla, asesorando a la persona encargada de la ingeniería de sonido sobre cuál es el concepto musical-sonoro deseado en el proyecto.

### **Competencias asociadas.**

- Identificar las necesidades del cliente en cuanto producción musical, atendiendo a variables de estilo, instrumentación, audiencia, etc.
- Proponer un proyecto articulado de producción musical que considere los aspectos estéticos en cuanto a música y sonido (tipo o estilos de sonido)
- Dirigir la realización (implementación) del proyecto en sus diferentes etapas: selección de repertorio, definición de estructura de las piezas musicales, arreglo, instrumentación-orquestación, grabación, mezcla, masterización.
- Evaluar los resultados del proyecto y las nuevas posibilidades generadas a partir de su realización.

## **2. Producción Ejecutiva.**

### **Descripción general.**

Implica enfrentar los problemas relacionados con la búsqueda de financiamiento, la gestión y administración de los recursos financieros de la producción (humanos y financieros), así como los contratos y derechos de autor, conexos y otros.

### **Competencias asociadas.**

- Identificar las necesidades de la realización en cuanto a la gestión de los recursos humanos, materiales y financieros.
- Proponer un proyecto que considere las variables de tiempo, recursos técnicos, tareas, participantes, funciones.
- Liderar y dirigir la implementación del proyecto a partir de la programación definida previamente, tomando las decisiones que sean exigidas por las contingencias que surjan durante el proceso.
- Evaluar los resultados de la implementación del proyecto y las nuevas posibilidades generadas a partir de su realización.

## **3. Representación Artística.**

### **Descripción general.**

Campo de acción del representante artístico o mánager que implica la guía profesional en la carrera de un artista en el ámbito de las industrias creativas, del entretenimiento y la cultura, supervisando los negocios, aconsejando y asesorando las

decisiones profesionales, generando planes a mediano y largo plazo, teniendo influencia en todas las decisiones que puedan mejorar y hacer crecer la carrera del artista o agrupación.

### Competencias asociadas.

- Identificar las fortalezas del artista y cliente, su estilo y tendencias musicales, así como las condiciones del mercado y la cultura que constituyen oportunidades de proyección del mismo.
- Proponer un proyecto de carrera artística que considerando las fortalezas e identidad del artista, determine los tiempos, espacios; gestione los contratos y las relaciones financieras; organiza calendario actividades, de marketing, promoción y difusión (medios, formatos, etc.).
- Implementar y dirigir el desarrollo de la carrera artística.
- Evaluar los resultados del proyecto y las nuevas posibilidades generadas a partir de su realización.

### Malla Curricular Carrera de Producción Musical.

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6	Semestre 7	Semestre 8
<b>Taller Introducción a la Producción Musical</b>	Taller Introducción a la Producción Ejecutiva	Taller Estación de Trabajo de Audio Digital	Taller de Producción Musical I	Taller de Producción Musical II	Taller de Producción Musical III	Taller de Producción Musical IV	Taller Final
<b>Teoría Musical I</b>	Teoría Musical II	Teoría Musical III	Composición y Arreglos I	Composición y Arreglos II	Composición y Arreglos III	Dirección Coral e Instrumental I	Electivos

<b>Piano Funcional I</b>	Piano Funcional II	Piano Funcional III	Estudio de Grabación	Laboratorio Estudio de Grabación	Práctica Instrumental I	Taller de Investigación Aplicada	Electivos
<b>Introducción a los Sistemas de Grabación</b>	Taller de Audio Digital y MIDI	Taller Edición Digital de Partituras	Instrumentación	Orquesta I	Marketing	Management Artístico	
<b>Cultura Musical I</b>	Cultura Musical II	Música Popular I	Música Popular II	Producción Ejecutiva	Producción y Gestión Cultural	Electivos	
<b>Estéticas y Culturas Contemporáneas</b>	Taller de Narrativas	Cuerpo y Expresión	Taller Integrado Transdisciplinario	Estilos Artísticos	Cultura Visual	Seminario de Vinculación con el Medio	

---

## **CAMPO DE LA ACTUACIÓN PROFESIONAL Y PERFIL DE EGRESO CARRERA DE COMPOSICIÓN MUSICAL**

---

El compositor musical de IP Arcos es el músico profesional que recoge las formas y saberes generados por el desarrollo de la cultura y la tecnología en el campo musical para realizar proyectos de composición autoral con énfasis en los campos de la escena artística y audiovisual de la industria creativa y cultural.

Para IP Arcos el compositor musical es un autor. La composición musical abre un campo perceptivo. El compositor se apropia de lo que crea y lo integra a su experiencia, cultivando el arte de expresarse como autor a través de su propia obra (desarrollando capacidades de autoría en el dominio de la composición musical, de crear y comunicar a través del lenguaje musical) y, en ello, encontrar satisfacción en mundos interiores, en la creación de música, independiente de la audiencia o el medio que permita incluir dentro del arte de la composición formas ignoradas o despreciadas de música.

Del mismo modo, IP Arcos entiende al autor como productor que vincula su quehacer artístico con las prácticas culturales y la economía productiva, interpretando, co-construyendo o utilizando objetos que ya están circulando en el espacio cultural como material de su creación, procurando inscribir el producto musical al interior de una red de producción de signos y significaciones.

El compositor musical es también un músico profesional, es decir, realiza un conjunto de actividades más allá de la composición, tales como dirigir agrupaciones, realizar arreglos musicales o asesorar proyectos musicales.

En consecuencia, el compositor de IP Arcos será formado en el enfoque de Autoría, un autor que puede desenvolverse en el ámbito comercial reinterpretando otros relatos artísticos desde la composición, en la autoexpresión y arte o en proyectos creativos de diversa índole, convirtiéndose en un agente activo en hacer funcionar las formas musicales dentro las cuales se desarrollan la existencia cotidiana y los objetos de la industria creativa y cultural.

### **Pasión y motivación.**

La mayoría de los estudiantes que entran a la Escuela de Música de IP Arcos lo han hecho en base a interés y gusto por la música. Muchos de ellos tocan, producen y cantan música, es decir, tienen pasión artística o requieren estar en contacto con la escena, el espectáculo y el mundo artístico.

### **La tecnología como aliada.**

En el proceso de composición, la tecnología es un factor fundamental. Es un facilitador y una herramienta de trabajo infaltable en todos los ámbitos de competencia. Lo importante es que los profesionales de la música desarrollen las competencias de innovar, aprender y reinventar su relación con la tecnología, porque esta se concibe sujeta a constantes cambios y modernizaciones.

### **Música e imagen.**

Hoy en día, el límite entre la música/el sonido y la imagen es difuso. El producto audiovisual es un campo compartido entre diversas áreas, combinando el sentido de la vista y el sentido del oído, creando un imaginario integral en el espectador. Los medios y los productores/autores, están conscientes de esto, por tanto relevan la conexión que debe haber entre los artistas de la imagen y los artistas de la música. Un concierto necesita de los músicos y sonidistas, pero también de iluminación, maquillaje y escenografía. Asimismo, en los conciertos de música en vivo, cada vez es más frecuente ver que se acompañan de imágenes proyectadas en telones. Y cuando la imagen está

ausente a la vista, está presente en el imaginario, es decir, por vía de la música, se puedan expresar conceptos estéticos, simbólicos y subjetivos.

### **Redes contactos y equipos humanos.**

Los músicos compositores necesitan de contactos y redes, no sólo con profesionales de sus mismas áreas, sino también con cineastas, actores, iluminadores, diseñadores, maquilladores, escenógrafos, directores de proyectos y audiovisualistas en general. Los músicos nunca trabajan solos, ni siquiera en proyectos independientes y de autogestión. Por lo tanto, la construcción de redes y la capacidad de integrar, colaborar y trabajar en equipo es muy importante.

### **Autogestión de Proyectos.**

La autogestión es un área que hoy es importante en todas las artes. Los compositores musicales pueden emplearse mediante la autogestión para lo que es muy importante el desarrollo de competencias. En estos oficios no es común encontrar avisos públicos que los busquen, por tanto deben hacerse de su empleabilidad y su emprendimiento.

### **Pensamiento proyectual.**

Como todo profesional, el compositor debe actuar sobre un formato genérico de proyectos y resolución de problemas, seleccionando y movilizando todos sus recursos, personales, de redes y de contexto, lo que implica un componente de gestión que ha de caracterizarlo.

### **Competencias transversales.**

Las competencias transversales se vinculan a la personalidad y son muy demandadas en todos los campos laborales. Las expresiones que más se mencionan en este ámbito son: Innovar, preguntar, cumplir horarios, cumplir responsabilidades, comunicar, dedicar, atender, perseverar, anticipar, empatizar, ser proactivo, ser activo, ser esforzado, integrar, coordinar, cooperar, compartir, explicar, decidir, ser eficaz y eficiente, entre las más destacadas.

---

**Declaración General del Perfil de Egreso del Compositor Musical**

---

El Compositor Musical del IP Arcos es un músico profesional que imagina, genera, crea y produce música, considerando expresiones musicales de variadas formas y estilos, así como el uso de recursos tecnológicos para ello. Orienta su quehacer preferentemente a los desafíos que plantean tanto las artes musicales, como las escénicas y audiovisuales dentro del mundo de la cultura y de las industrias creativas, participando como creador, integrante y colaborador de la concepción, diseño y producción de proyectos culturales, que sean apreciados por los medios especializados así como por el público en general.

El Instituto Arcos espera de sus músicos compositores un propio desarrollo artístico profesional en la creatividad, dentro de un espacio crítico y reflexivo donde se expresen las subjetividades en busca de senderos que provean de sentido (introspección), traducidos en maneras de hacer o de formar (componer música) capaces de reestructurar el mundo de las formas. Promueve, por tanto, una formación flexible, interdisciplinaria y profesional que permita al egresado ser ciudadano del mundo de las profesiones creativas.

Los principales ámbitos de realización del músico profesional del IP Arcos son:

1. Composición autoral
2. Composición funcional
3. Arreglos musicales
4. Dirección de agrupaciones musicales

## **Ámbitos de realización.**

### **1. Composición autoral.**

#### **Descripción general.**

Es el ámbito del quehacer profesional de un compositor, que implica la creación musical, expresando la identidad estética y poética del compositor, integrando diversos tipos de saberes, tradiciones, elementos de innovación y manifestación cultural, expresándolos en diversas formas y estilos musicales.

#### **Competencias asociadas.**

- Analizar composiciones musicales, tanto en sus aspectos formales, como estéticos, culturales, históricos y sociales
- Concebir la idea musical, expresándola formalmente, tanto en lenguaje verbal, como en notación musical.
- Seleccionar y organizar medios y técnicas de composición para la elaboración de piezas musicales.

- Realizar composiciones musicales considerando, tanto elementos propios de la organización de la música (melodía, armonía, tiempo, etc.), como aquellas manifestaciones estéticas y estilísticas que permitan interactuar con una audiencia.

## **2. Composición funcional.**

### **Descripción general.**

Es el ámbito de acción que implica proponer soluciones composicionales al servicio de proyectos escénicos o audiovisuales, tales como teatro, cine, televisión, video juegos, publicidad, instalaciones, obras interactivas, páginas web, entre otros.

### **Competencias asociadas.**

- Identificar y analizar requerimientos de composición en proyectos escénico y audiovisuales
- Proponer soluciones técnicas y estéticas a los problemas de composición que presenta el proyecto
- Realizar composiciones musicales en distintas formas y estilos de música para imagen (cine y televisión) para teatro, video juegos, y publicidad, entre otros, aplicando las nuevas tecnologías en el ámbito de la creación musical en una amplia variedad de contextos y formatos.

## **3. Arreglos musicales.**

### **Descripción general.**

Es el ámbito de quehacer profesional que implica la concepción de adaptaciones musicales con la finalidad de satisfacer las necesidades específicas de una agrupación particular o un proyecto escénico o audiovisual inserto en el medio cultural. Este quehacer comprende diversas actividades como la realización de adaptaciones de piezas musicales, a través de la reducción instrumental, la transcripción, la instrumentación y la orquestación para diversos formatos y estilos.

### **Competencias asociadas.**

- Negociar las demandas y exigencias de un proyecto de arreglo musical cuando se trata de un encargo de terceros, sobre la base de criterios predefinidos: propósitos buscados, aspectos estilísticos, temporales, financieros, instrumentales, etc.

- Evaluar los requerimientos y tomar decisiones a partir de las exigencias del proyecto de arreglo musical considerando el contexto de intereses del encargo como la audiencia hacia el cual va dirigido.
- Adaptar la pieza musical considerando la reducción instrumental, la transcripción, la instrumentación y la orquestación básica con el propósito de ampliar sus posibilidades expresivas.

#### **4. Dirección de agrupaciones musicales**

##### **Descripción general.**

Es el ámbito de acción que implica la guía de agrupaciones musicales de diverso carácter en el proceso de creación, producción y ejecución de piezas musicales de acuerdo a criterios de satisfacción de la propia agrupación y de las audiencias objetivo, así como de las exigencias implicadas por la propia obra.

##### **Competencias asociadas.**

- Evaluar la factibilidad del proyecto de dirección musical considerando variables como exigencias técnicas, tiempo, recursos y presupuesto, competencias de los profesionales, entre otros.
- Proponer, elaborar y comunicar un proyecto articulado que integre conceptos musicales aplicados a las características de la agrupación en cuantos a estilos, fines, recursos humanos y técnicos disponibles y requerimientos del encargo y la audiencia objetivo.
- Dirigir el trabajo de la agrupación de modo de optimizar la interpretación de la pieza musical.

### Malla Curricular Carrera de Composición Musical.

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6	Semestre 7	Semestre 8
<b>Taller de Composición I</b>	Taller de composición II	Taller de composición III	Taller de composición IV	Taller de composición V	Taller de composición VI	Taller de composición VII	Taller Final de composición
<b>Piano funcional I</b>	Piano funcional II	Piano Funcional III	Piano funcional IV	Composición de bandas sonoras para Medios Audiovisuales	Práctica instrumental I	Práctica Instrumental II	
<b>Teoría Musical I</b>	Teoría Musical II	Teoría Musical III	Armonía y Contrapunto I	Armonía y Contrapunto II	Armonía y Contrapunto III	Dirección coral e instrumental I	Dirección coral e instrumental II
<b>Música e imagen</b>	Taller audio	Taller de	Instrumentación	Orquestaación I	Orquestaación II	Orquestaación III	

	Digital y MIDI	Edición Digital de Partituras					
<b>Cultural Musical I</b>	Cultura Musical II	Cultura Musical III	Cultura Musical IV	Composición digital y electroacústica	Electivos	Electivos	Electivos
<b>Estéticas y Culturas Contemporáneas</b>	Taller de Narrativas	Cuerpo y Expresión	Taller Integrado Transdisciplinario	Estilos Artísticos	Cultura Visual	Seminario de Vinculación con el Medio	

---

## **CAMPO DE LA ACTUACIÓN PROFESIONAL Y PERFIL DE EGRESO CARRERA DE SONIDO PROFESIONAL**

---

El Sonido Profesional es considerado por el IP Arcos como una profesión que se desarrolla en el campo de las industrias y realizaciones creativas y culturales. Está dirigido a la identificación de necesidades y solución de problemas, conflictos, tensiones y desafíos que involucra el fenómeno sonoro, así como las múltiples conexiones que dicho fenómeno tiene con la cultura y la sociedad en que está inserto, tanto en sus dimensiones individual como colectiva.

El Sonido Profesional es una profesión que resuelve las cuestiones relacionadas con la amplia gama de sonoridades en contextos de producción artística y técnica y concibe las actuaciones profesionales a partir de configuraciones proyectuales, que abarcan labores tanto de diseño por encargo, operación, autoría y co-autoría en la producción sonora.

La noción original de ingeniería para IP Arcos en relación a esta carrera tiene que ver con un tipo de desempeño que involucra la gestión y el diseño de metodologías de trabajo, técnicas y criterios, lo que supone formas de pensamiento algorítmico y cuantitativo que son necesarios para el campo del sonido, en su relación con el arte, la tecnología y los espacios.

## **Creación de identidad sonora, soportes tecnológicos y estándares técnicos.**

Por la evolución del contexto cultural y tecnológico, la formación profesional en este campo trasciende a la factura técnica de las producciones y obras nacionales; vale decir, es necesario avanzar a un nuevo estadio de desarrollo de los significados y de la concepción estética, a partir de lo cual se propicie la creación de corrientes, tendencias, estilos y sellos propios, reconocibles en las creaciones nacionales.

El sonido como expresión de la cultura se comprende actualmente en un contexto que promueve lo artístico-tecnológico más que lo exclusivamente ingenieril, por lo que -el campo del Sonido Profesional- se ha orientado con mayor fuerza hacia el arte del fenómeno sonoro, considerando que se ha transitado desde un campo más generalista a uno de mayor especialización con profundización del soporte tecnológico-digital y la elevación de los estándares técnicos. De tal manera, se plantea el desafío de poner el acento en el sello estético que cada actuación profesional agrega sobre una factura técnica convencional.

Por su parte, el carácter gestor-productivo de la actuación del Sonido Profesional es una demanda más intensa en el actual contexto, tanto por la evolución tecnológica del campo como por los cambios en la organización de los procesos comerciales y técnicos. El tránsito de formas clásicamente industriales a aquellas de tipo individual y de auto-producción, ha diversificado y especializado el conjunto de requerimientos que se demandan de la producción y manejo del sonido como manifestación artístico-tecnológica. En el ámbito de la música, por ejemplo, existe una relación más directa entre el artista y el ingeniero, por lo que la industria dejó de definir unilateralmente los estilos, formatos, gustos, y tendencias.

La mayor apertura hacia el ámbito de la gestión hace que -el Sonido Profesional como campo- deba abarcar dimensiones que superan lo estrictamente técnico y se relacionen con lo comunicacional, lo comercial, lo afectivo, la capacidad de interpretación de la propuesta del artista y del cliente que realice el encargo. Hay, por tanto, un nuevo estadio que exige ampliar la noción que se tiene del campo y, en dicho marco, el propio de la formación profesional.

El campo del Sonido Profesional en IP Arcos se entiende también como un agente que interactúa y colabora en la definición del conocimiento y la actuación profesional como relación social, de allí la importancia de su dimensión transversal, vinculada con los fenómenos socio-culturales, lo que supone la consideración de la diversidad y del rol social de la profesión, así como también la evaluación crítica del entorno.

## **Articulando el sonido y la construcción de imaginarios.**

Los desempeños suponen formas de vínculo con otros campos profesionales, disciplinas y oficios en la generación de un espacio físico que materializa la expresión cultural en torno a la que convergen múltiples requerimientos con los cuales el sonido se articula.

En definitiva, el diseño, la producción, amplificación y manejo del sonido, interactúan con otros fenómenos que estructuran de manera funcional y/o estética un determinado espacio. Ello, involucra lo espacial, lo lumínico, lo visual, lo musical, así como la producción de sentido, dando vida a una manifestación propia de la cultura.

Por tanto, la realización de las actuaciones de este campo, se proyectan más allá de la operación técnica, conectándose con la producción simbólica, la construcción de identidad, la sociabilidad y la alimentación del imaginario. Mirar holísticamente el contexto de desempeño del Sonido Profesional permite contribuir a las industrias culturales y creativas, tanto desde el efecto directo sobre la generación de deseo, estados de ánimo o entretención, como desde una noción de desarrollo en el ámbito de la cultura. Se entienden como aportes a la ampliación de los referentes culturales de la sociedad, al fortalecimiento de la comunidad y a la validación de formas de emprendimiento, democracia y solidaridad en la vida cultural.

---

### **Declaración General del Perfil de Egreso del Profesional en Sonido**

---

El Profesional en Sonido egresado del IP Arcos es un profesional que diseña y realiza proyectos que satisfacen los criterios fundamentales de calificación técnica, artística y tecnológica, dando cuenta de los requerimientos del encargo que un agente externo demande a la labor profesional, dentro del campo de la industria cultural y creativa, enfatizando en la dimensión de los significados y de la concepción estética, a partir de lo cual se propicia la creación de corrientes, tendencias, estilos y sellos propios, reconocibles en las creaciones nacionales.

Integra los múltiples saberes y contextos tanto para enfrentar y resolver problemas profesionales, atinentes al fenómeno sonoro, como para comprender el campo profesional y las nuevas tendencias, como referencia clave en la generación de iniciativas.

Su desempeño se realiza a partir de una estructura de actuación profesional que abarca las fases de análisis, diseño, operación y evaluación en los procesos que tienen que ver con la captación, registro, procesamiento, transmisión y amplificación del sonido, en sus dimensiones artísticas y técnicas.

Es un profesional, cuya labor se realiza creando soluciones frente a las problemáticas del campo, considerando, tanto variables de eficiencia, como de calidad

acorde con las exigencias de la producción sonora y del desarrollo cultural, involucrando en ello el compromiso responsable, la proactividad, el trabajo en equipo, la disposición permanente y la responsabilidad como componentes de la dimensión social de su desempeño.

El IP Arcos espera que, dada una formación equilibrada entre los aspectos tecnológicos, gestor-productivos, humanísticos y creativos, este profesional tenga una visión amplia y crítica del campo profesional y de la sociedad en que se inserta, aportando al desarrollo socio-cultural, simbólico, estético y técnico de la comunidad, constituyéndose como un profesional activo frente a los cambios artístico-culturales, en el ejercicio de la autonomía y poniendo en acción la capacidad de aprender de manera constante, enfrentando de ese modo los problemas presentes y futuros.

El Perfil de Egreso se organiza sobre un conjunto de ‘ámbitos de realización’, que constituyen los núcleos epistémicos que representan los diferentes campos de actuación en que podrán desempeñarse los egresados del IP Arcos.

Los ámbitos de realización que han sido definidos para el Perfil de Egreso del Profesional en Sonido del IP Arcos son los siguientes:

1. Refuerzo Sonoro y creación de identidad sonora de artistas y comunicadores.
2. Grabación, mezcla, masterización y enriquecimiento del sonido e interpretaciones musicales.
3. Diseño y creación de identidad sonora para proyectos audiovisuales.
4. Diseño de acondicionamiento acústico de recintos dedicados a la producción creativa.

### **Ámbitos de realización.**

#### **1. Refuerzo Sonoro y creación de identidad sonora de artistas y comunicadores**

##### **Descripción general.**

Se aplica el enfoque de Profesional en Sonido a la identificación de necesidades o problemas y propuesta de soluciones globales en la realización de actuaciones vinculadas al refuerzo sonoro, considerando las características del encargo e interpretando el sentido técnico y artístico que está involucrado en el proyecto.

Es un ámbito relacionado con los procesos de amplificación y reproducción de las expresiones sonoras (fijas o transitorias), aportando valor identitario en un área de influencia, a través del manejo creativo de la señal de audio; diseño de sistemas electroacústicos para un área de audiencia y planificación de recursos, equipos, presupuestos y el juicio de satisfacción.

### **Competencias asociadas.**

- Identificar las preocupaciones, intereses y exigencias del encargo de refuerzo sonoro, conectado a una necesidad declarada respecto de los aspectos técnicos, artísticos y estéticos del campo del refuerzo sonoro.
- Evaluar las distintas variables del proyecto, considerando las características de los diseños de sistemas electro- acústicos para un lugar y una audiencia determinados, la planificación de recursos, equipos, presupuestos y el juicio de satisfacción del proyecto.
- Proponer un proyecto articulado de refuerzo sonoro que provea la solución esperada (encargo), resolviendo los problemas técnicos y estéticos de sonido.
- Implementar la solución de refuerzo sonoro, gestionando los recursos humanos y materiales, considerando las variables de tiempo y requisitos de satisfacción definidos por el proyecto, en las fases de pre-producción, instalación, operación y desmontaje del sistema electro-acústico.
- Evaluar los resultados del proyecto y las nuevas posibilidades generadas a partir de su realización.

## **2. Grabación, mezcla, masterización y enriquecimiento del sonido e interpretaciones musicales**

### **Descripción general.**

Este ámbito del sonido artístico se hace cargo de proyectos de grabación, mezcla, masterización y enriquecimiento de sonido en el campo de la producción musical. El Profesional en Sonido se desempeña con sensibilidad estética, creatividad y eficiencia en el manejo de hardware y software del estudio de grabación así como en la coordinación de espacios, tiempos, personas, contribuyendo al enriquecimiento del sonido, en el manejo de estilos y sonoridades musicales diversas.

### **Competencias asociadas.**

- Identificar las preocupaciones, intereses y exigencias del encargo que requiere de grabación, mezcla, masterización y enriquecimiento de sonido en el campo de la producción musical
- Evaluar las distintas variables del proyecto, considerando el tipo de producción musical, características de la agrupación o solista, estilo musical, y requerimientos de producción.
- Proponer un proyecto articulado de producción musical que considere los aspectos técnicos y estéticos de la grabación, mezcla y masterización, integrando las definiciones de recursos, procesos y tiempos adecuados al encargo.
- Implementar la solución de grabación, mezcla y masterización, operando hardware y software en la fase de producción, y gestionando los recursos

humanos y materiales en las fases de pre-producción y producción, considerando las variables de tiempo y requisitos de satisfacción definidos por el proyecto.

- Evaluar los resultados del proyecto y las nuevas posibilidades generadas a partir de su realización.

### **3. Diseño y creación de identidad sonora para proyectos audiovisuales.**

#### **Descripción general.**

Ámbito del sonido profesional relacionado con traducir e interpretar sonoramente lo que desea el artista, director u otra entidad que hace el encargo, efectuando procesos técnicos para la creación de la banda sonora de producciones audiovisuales, realizando la grabación, edición y mezcla de diálogos, música y efectos de sonido.

#### **Competencias asociadas.**

- Identificar los intereses y exigencias de una producción audiovisual en cuanto al registro y post-producción de sonido.
- Evaluar las distintas variables del proyecto audiovisual, considerando sus demandas en cuanto al tipo de producción, género, locación, y requerimientos artísticos y estéticos de la producción.
- Proponer un diseño de identidad sonora, considerando registro y/o post-producción, que de cuenta de los requerimientos tanto técnicos como estéticos del proyecto audiovisual, integrando las definiciones de recursos, procesos y tiempos adecuados al encargo.
- Implementar el diseño en sus etapas de registro y/o post-producción, operando hardware y software en la fase de producción (registro) y post-producción (diseño de sonido, grabación y mezcla), así como gestionar los recursos humanos y materiales en ambas fases, considerando las variables de tiempo y requisitos de satisfacción definidos por el proyecto.
- Evaluar los resultados del proyecto y las nuevas posibilidades generadas a partir de su realización.

### **4. Diseño de acondicionamiento acústico de recintos dedicados a la producción creativa**

#### **Descripción general.**

Este ámbito de Profesional en Sonido tiene que ver con el diseño de acondicionamiento acústico en iniciativas del campo cultural y creativo, atendiendo los criterios y necesidades de cada espacio y situación en particular, dependiendo si se trata de radio-emisión, salas de concierto, televisión, estudios de grabación, auditorios multiuso, etc. optimizando los recursos y respondiendo a exigencias particulares en cada caso.

### Competencias asociadas.

- Identificar las preocupaciones, intereses y exigencias del encargo que requiere de acondicionamiento acústico para recintos y actividades del campo de la industria creativa y cultural, conectado a una necesidad declarada.
- Proponer un proyecto de acondicionamiento acústico que atienda a los criterios y necesidades de cada espacio y situación en particular (tamaño, forma, uso).
- Dirigir y supervisar la implementación del acondicionamiento y la instalación de los elementos acústicos del diseño, gestionando los recursos humanos y materiales.
- Evaluar los resultados del proyecto en cuanto al cumplimiento de los valores de las variables acústicas comprometidas en el diseño, y las nuevas posibilidades generadas a partir de su realización.

### Malla Curricular Sonido Profesional

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6	Semestre 7	Semestre 8
<b>Taller de Introducción a los Sistemas de Sonido</b>	Taller Audio Digital y MIDI	Taller de Estación de Trabajo Audio Digital	Taller de Refuerzo Sonoro	Taller de Diseño Acústico de Recintos	Taller de Mezcla	Taller de Post Producción	Proyecto Final
<b>Matemáticas Aplicadas</b>	Acústica	Sistemas de Refuerzo Sonoro	Estudio de Grabación	Laboratorio Estudio de Grabación	Taller de Musicalización	Taller de Masterización	
<b>Teoría Musical I</b>	Teoría musical II	Cadena Electroacústica	Acústica Arquitectónica	Diseño Sonoro	Lab. de Post Producción	Taller Sonido para Video Juegos	

<b>Cultura musical I</b>	Cultura musical II	Música Popular I	Música Popular II	Producción Musical	Taller de Sonido Directo	Taller de Investigación Aplicada	Sonido en Radio y Televisión
<b>Electricidad</b>	Electrónica	Piano Funcional	Inglés Especializado	Electivos	Electivos	Diseño de Sistemas Electroacústicos	Electivos
<b>Estéticas y Culturas Contemporáneas</b>	Taller de Narrativas	Cuerpo y Expresión	Taller Integrado Transdisciplinario	Estilos Artísticos	Cultura Visual	Seminario de Vinculación con el Medio	

---

## **CAMPO DE LA ACTUACIÓN PROFESIONAL Y PERFIL DE EGRESO CARRERA DE TÉCNICO DE NIVEL SUPERIOR EN SONIDO**

---

La Carrera de Técnico de Nivel Superior en Sonido está inserta en el ámbito de la industria y la realización creativa y cultural. En cuanto que carrera técnica está dirigida a responder desde el ámbito de la operación y la implementación frente a necesidades y problemas del fenómeno sonoro.

El Técnico en Sonido resuelve las cuestiones relacionadas con la amplia gama de sonoridades en contextos de producción artística y técnica y concibe sus actuaciones en torno a labores que abarcan tareas por encargo y operación en la producción sonora.

### **Fenómeno sonoro y soportes tecnológico-digitales.**

Por la evolución del contexto cultural y tecnológico, la formación técnica en este campo debe introducir una disposición permanente a la actualización y conocimiento de las nuevas herramientas y procesos involucrados en la operación de sistemas de sonido. El sonido como expresión de la cultura se da, actualmente, en un contexto que promueve lo artístico-tecnológico, por lo que el campo se ha orientado con mayor fuerza hacia el arte del fenómeno sonoro. Desde nuestra perspectiva, se ha transitado desde un nivel más generalista a uno de mayor especialización, con profundización del soporte tecnológico-digital y la elevación de los estándares técnicos, lo que obliga a la búsqueda y autoformación permanente.

Por su parte, el carácter gestor-productivo del mercado sonoro es una demanda más intensa en el actual contexto, tanto por la evolución tecnológica del campo, como por los cambios en la organización de los procesos comerciales y técnicos.

El tránsito de formas clásicamente industriales a aquellas de tipo individual y de auto-producción ha diversificado y especializado el conjunto de requerimientos que se demandan de la producción y manejo del sonido como manifestación artístico-tecnológica. Esto obliga al técnico a diversificar sus redes de trabajo y a responder a contextos variados de operación técnica con altos niveles de excelencia. El técnico en sonido contribuye a la generación de niveles de calidad satisfactorios, respondiendo a la demanda concreta de apoyo para la operación y poder relacionarse activamente con el Profesional en Sonido, ejecutando los procesos definidos desde la interpretación de proyectos y diseños.

### **Espacios y producción sonora.**

Desde estos parámetros, el técnico en sonido en IP Arcos se entiende también como un agente que interactúa y colabora en la ejecución de las labores de producción sonora como relación social, de allí la importancia de su dimensión transversal, vinculada con los fenómenos socio-culturales, lo que supone la consideración de la diversidad y del rol social del campo.

Los desempeños suponen formas de vínculo con otros campos técnicos y oficios, en la generación de un espacio físico que materializa la expresión cultural en torno a la que convergen múltiples requerimientos con los cuales el sonido se articula. En definitiva, la producción, amplificación y manejo del sonido interactúan con otros fenómenos que estructuran de manera funcional y/o estética un determinado espacio. Ello, involucra lo espacial, lo lumínico, lo visual y lo musical, dando vida a una manifestación propia de la cultura.

Por tanto, la realización de las actuaciones de este campo se conectan con la producción simbólica, la construcción de identidad, la sociabilidad y la alimentación del imaginario, lo que permite contribuir a las industrias culturales y creativas desde el efecto directo sobre la generación de deseo, estados de ánimo o entretención, lo que en última instancia aporta a una noción de desarrollo en el ámbito de la cultura y, por tanto, como aporte a la ampliación de los referentes culturales de la sociedad y al fortalecimiento de la comunidad.

---

### **Declaración General del Perfil de Egreso del Técnico en Sonido**

---

---

El Técnico en Sonido egresado del IP Arcos es capaz de participar en procesos que requieren la instalación y operación de sistema de audio que respondan a los requerimientos de calificación técnica y tecnológica que el proyecto o tarea demanda.

Su desempeño se realiza a partir de una estructura de actuación de nivel técnico que abarca las fases de interpretación de diseños e instrucciones y la operación y evaluación en los procesos que tienen que ver con la captación, registro, procesamiento, transmisión y amplificación del sonido. En tal sentido, es un técnico competente cuya labor se realiza implementando soluciones frente a las problemáticas de la ejecución de un proyecto, considerando, tanto variables de eficiencia, como de calidad acorde con las exigencias del mercado de la producción sonora en este nivel e involucrando en ello, el compromiso responsable, la proactividad, el trabajo en equipo y la disposición permanente con la dimensión social de su desempeño.

A su vez, la actuación del técnico en sonido formado en IP Arcos se realiza como un ejercicio de colaboración, ejecución y autonomía dentro de su ámbito, poniendo en acción la capacidad de aprender de manera constante y enfrentando de ese modo los problemas presentes y futuros.

El Perfil de Egreso se organiza sobre un conjunto de ‘ámbitos de realización’ que constituyen los núcleos epistémicos que representan los diferentes campos de actuación en que podrán desempeñarse los egresados del IP Arcos.

Los ámbitos de realización que han sido definidos para el Perfil de Egreso del Técnico en Sonido del IP Arcos son los siguientes:

1. Refuerzo sonoro.
2. Grabación, mezcla, masterización y enriquecimiento del sonido e interpretaciones musicales.
3. Post-producción de sonido para proyectos audiovisuales.

## **Ámbitos de realización.**

### **1. Refuerzo sonoro**

#### **Descripción general.**

Resuelve requerimientos técnicos de la implementación de procesos de amplificación y reproducción de las expresiones sonoras (fijas o transitorias); así como de la implementación y funcionamiento de sistemas electro-acústicos para un área de audiencia, así como cuestiones básicas de iluminación.

### **Competencias asociadas.**

- Leer e interpretar las instrucciones y especificaciones técnicas (como por ejemplo: planta de escenario, layouts, listado de requerimientos) planteadas en el diseño de la solución de refuerzo sonoro
- Organizar y planificar las secuencias de operaciones requeridas por el diseño de los sistemas electro acústicos definidos para el lugar y audiencia del encargo.
- Operar los sistemas técnicos del diseño definido en las fases de pre-producción, instalación, operación y desmontaje del sistema electro-acústico.
- Registrar y proporcionar los indicadores de resultado para los procesos de evaluación

## **2. Grabación, mezcla, masterización y enriquecimiento del sonido e interpretaciones musicales.**

### **Descripción general.**

Ejecuta operaciones vinculadas al registro de sonido y producción de música e involucra procesos técnicos de grabación, mezcla y masterización, manejando con prolijidad equipos y elementos de estudio de grabación.

### **Competencias asociadas.**

- Leer e interpretar las instrucciones y especificaciones técnicas planteadas en el proyecto de grabación/registro, mezcla y masterización.
- Organizar y planificar las secuencias de operaciones requeridas por el proyecto de grabación/registro, mezcla y masterización.
- Operar el hardware y software en la fase de producción, según los requerimientos del proyecto y estándares de calidad definidos.
- Registrar y proporcionar los indicadores de resultado para los procesos de evaluación.

## **3. Post-producción de sonido para proyectos audiovisuales**

### **Descripción general.**

Ejecuta acciones que respalden la implementación de procesos técnicos para la creación de la banda sonora de producciones audiovisuales, participando activamente en los procesos de grabación, edición y mezcla de diálogos, música y efectos de sonido.

### Competencias asociadas.

- Leer e interpretar las instrucciones y especificaciones técnicas planteadas en el diseño de identidad sonora propuesto para producción audiovisual.
- Organizar y planificar las secuencias de operaciones requeridas por el diseño en sus fases de registro y post-producción.
- Operar el hardware y software en la fase de registro y post. producción, según los requerimientos del diseño de identidad sonora y estándares de calidad definidos.
- Registrar y proporcionar los indicadores de resultado para los procesos de evaluación.

### Malla Curricular Carrera de Técnico en Sonido.

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4
Taller Introducción a los Sistemas de Sonido	Taller Audio Digital y MIDI	Taller de Refuerzo Sonoro	Taller de Mezcla
Acústica	Sistemas de Refuerzo Sonoro	Taller Estación de Trabajo de Audio Digital	Taller de Masterización
Teoría Musical	Estudio de Grabación	Laboratorio Estudio de Grabación	
Música Popular I	Música Popular II	Laboratorio de Post Producción	Taller de Iluminación
Electricidad	Cadena Electroacústica	Inglés especializado	Laboratorio Mantenimiento de Equipos
Estéticas y Culturas Contemporáneas	Taller de Narrativas	Cuerpo Expresión	Emprendimiento y Empleabilidad

---

## **ESCUELA DE ACTUACIÓN**

**Directora. Claudia Celedón**

---

### **Campo de actuación del Actor/Actriz**

---

El IP Arcos se concibe a sí mismo como una institución educativa que tiene como misión formar profesionales para el campo profesional de la cultura en los ámbitos del arte, la comunicación, la tecnología y la gestión con la finalidad de formar sujetos con identidad, que sepan interactuar y enfrentar los aspectos comunitarios de su existencia a través de sus profesiones y oficios culturales mediante la creación, producción, interpretación de obras y productos o de la generación de redes y soportes de apoyo para su reproducción simbólica y material.

Siendo los técnicos y profesionales de IP Arcos profesionales de la cultura, sus campos específicos de actuación son disímiles, diferenciándose y desempeñándose en oficios y profesiones que contribuyen a generar y promover procesos de valor donde la identidad, la memoria, la participación, la inclusión y la diversidad son consustanciales a la semántica y el habitar en y para el mundo de la cultura y las artes, por medio de su praxis en el campo.

Los profesionales de la cultura y las artes obtienen su delimitación epistemológica en cuanto abarcan campos de actuación específicos en el marco mayor de la cultura. Así, desde la perspectiva de la propuesta del IP Arcos se encuentran el campo de las artes de la representación (carrera de Actuación), de lo audiovisual (Cine, Comunicación Audiovisual), el campo del diseño con toda su amplia gama (Diseño Escénico hasta Diseño de Videojuegos), el del sonido y la música (Profesional en Sonido y TNS en Sonido, Composición Musical, Producción Musical), el de la comunicación (Gestión y Organización de Eventos).

También pueden concebirse como los creadores de objetos culturales: un fotógrafo, un cineasta, un ilustrador; los intérpretes que dan vida re-creando obras u objetos culturales: un pianista, un actor. También se encuentran las ocupaciones de apoyo que son las que proporcionan las posibilidades directas para la interpretación: escenógrafos, diseñadores, sonidistas. El cuarto grupo es el de gestión, es decir, aquellas ocupaciones asociadas a los eventos culturales: gestores de eventos, administradores. (CNCA-Chile, 2004, 2014).

### **El teatro como sector creativo<sup>33</sup>**

En el campo cultural y artístico el teatro puede ser entendido como acto comunicativo y artístico entre un intérprete y su público. Si bien, hasta hace unas décadas, ese acto representaba una ficción y los elementos antes mencionados eran claramente diferenciados de la realidad de la sala de teatro, hoy en día las fronteras que separan el teatro de otras disciplinas se han vuelto difusas, y ciertos elementos y roles convergen, agregando un nuevo valor a esta manifestación cultural ancestral. En ese acto, interfieren una serie de elementos (actuación, texto, escenario, dirección, escenografía, vestuario, iluminación, producción, etc.), realizados, en general, por un grupo de personas.

Actualmente, la creación teatral es activa y diversa, dando lugar a un amplio abanico de lenguajes estéticos. En relación a los formatos y lenguajes escénicos, en el contexto actual, coexiste el teatro convencional con el experimental, el de calle con el de sala o de espacios no tradicionales, todos con gran diversidad de recursos expresivos, muchos de ellos provenientes de otras disciplinas o ámbitos, sin que ninguno prevalezca.

Otra tendencia que se observa es la creación de obra en torno a un colectivo, liderado generalmente por un director que muchas veces es también el autor de la obra:

En el plano autoral, emergen con particular fuerza en los últimos años proyectos basados en la creación y exploración colectiva, aun cuando coexisten con esta vertiente obras basadas en un trabajo escritural individual, tanto de dramaturgos chilenos como extranjeros.

(CNCA, 2009: 13)

El ámbito de la difusión y comercialización puede ser llevado tanto por la misma compañía o artista independiente, como por agentes especializados, tales como productoras teatrales o gestores culturales.

---

<sup>33</sup> Mapeo de las industrias creativas, caracterización y dimensionamiento. (CNCA, 2014: 141).

Las condiciones laborales son similares a las del resto de las artes escénicas. El salario que se obtiene por trabajar en una puesta en escena como actor u otro rol en una temporada teatral o un número de funciones determinado, es bastante bajo y temporal, lo que obliga a conseguir otras fuentes de ingreso. Esto último deviene en el pluriempleo, característico del sector.

Por otro lado, el teatro comienza a relacionarse con otras instancias creativas: “Así también, emergen en la actualidad nuevos lenguajes escénicos que vinculan el teatro con otras disciplinas artísticas, como el cine, la fotografía y el video.” (CNCA, 2009f: 3)

---

## **Declaración General del Perfil de Egreso del Actor Profesional**

---

El Actor del IP Arcos es un profesional experto en la interpretación y creación de narrativas escénicas para lo cual imagina, produce y comunica soluciones hermenéuticas por medio de su cuerpo en relación con los diversos lenguajes escénicos. Crea con ello una propuesta artística basada en su sensibilidad, saber estético, posición autoral, singularidad, apropiación y vínculo con la realidad social y su campo artístico.

Orienta su quehacer preferentemente a los desafíos que plantean tanto las artes escénicas como las audiovisuales dentro del campo profesional de la cultura y de las industrias creativas, participando como intérprete y creador, integrante y colaborador en la concepción, diseño, interpretación y/o producción de proyectos escénicos. También es competente en el desarrollo de acciones formativas en las que el teatro se coloca al servicio de variados procesos de enseñanza.

El Instituto Arcos espera de sus egresados un desempeño profesional que integre en su proceso creativo y en la relación con el público la experiencia, la memoria, pertenencia e identidad. Con ello, esperamos que nuestros profesionales sean capaces de mirar e interpretar sensiblemente su entorno para crear de manera contextualizada, crítica y situada en la comunidad de práctica de la cual hacen parte. Promovemos una formación flexible e interdisciplinaria que favorezca la instalación de espacios de creación de conocimiento complejo integrado, con redes profesionales y construcción de identidades comunes y colaborativas.

Los principales ámbitos de realización del actor profesional del IP Arcos son:

1. Creación de obras
2. Interpretación Actoral
3. Proyectos Educativos
4. Proyectos Escénicos

## **Ámbitos de realización.**

### **1. Creación de obras**

#### **Descripción general.**

Es el ámbito del quehacer profesional que implica la creación de obras y exploración de nuevos lenguajes a partir de conocimientos generales de dramaturgia, análisis dramático y composición narrativa y la dirección de escena que comprende la integración de diversas técnicas como la actuación, la musicalización, el diseño teatral, la iluminación, el maquillaje, los lenguajes audiovisuales entre otros componentes que expresan el fenómeno teatral.

#### **Competencias asociadas.**

- Crear obras y/o productos escénicos, utilizando mecanismos internos y externos durante el desarrollo del proceso de creación.
- Producir textos dramáticos, considerando elementos propios del teatro y aquellas manifestaciones estéticas y estilísticas que permitan interactuar con diversos lenguajes escénicos y con sus respectivas audiencias.
- Guiar la producción de un equipo creativo en función tanto del proceso y resultado artístico como de su gestión
- Valorar obras y productos escénicos en sus aspectos formales estéticos, culturales, históricos y/o sociales

### **2. Interpretación Actoral.**

#### **Descripción general.**

Es el ámbito del quehacer profesional que implica la interpretación actoral, tanto de las técnicas como de su autoría en diversos géneros e imaginarios para distintos formatos (Teatro, Cine y Televisión), encarnando y potenciando las ideas y desafíos expresivos de un proyecto escénico para materializar la comunicación de éste con el público al cual va dirigido.

#### **Competencias asociadas.**

- Gestionar el trabajo en equipo, cumpliendo y exigiendo hábitos y principios artísticos
- Manejar técnicas específicas en el uso creativo del cuerpo (voz corporalidad, emociones) e identificar cuál de estas utilizar para enfrentar diversos desafíos específicos.
- Reinterpretar los objetivos expresivos de un proyecto escénico, ejecutando roles que entreguen nuevas capas de lectura a la estructura inicial

### **3. Proyectos Educativos.**

#### **Descripción general.**

Es el ámbito del quehacer profesional que implica la función formadora del actor teatral que busca proporcionar una semántica que permita a los participantes de la experiencia formativa auto observarse (identidad) y potenciar sus habilidades expresivas e interaccionales por medio de los saberes del teatro y el cuerpo como medio que describe y comunica. Implica identificar necesidades de formación, diseñar, realizar y evaluar programas formativos para diversos contextos o requerimientos.

#### **Competencias asociadas.**

- Concebir y diseñar programas de educación presencial por medio del teatro para diversos públicos a partir de sus requerimientos de formación.
- Diseñar, adaptar y producir medios y ambientes de aprendizaje conforme a los saberes y competencias del teatro
- Realizar programa de formación presencial, utilizando la semántica y los soportes del teatro.
- Evaluar la realización, resultados y costos de un programa de formación

### **4. Proyectos Escénicos.**

#### **Descripción general.**

Es el ámbito del quehacer profesional que implica el habitar y desarrollar proyectos escénicos en el campo de la escena teatral. Participar de los gestos, los ritos, las costumbres, la construcción y gestión de los espacios del oficio y desde allí desarrollar o colaborar en las diversas las fases de un proyecto escénico. (Pre- Producción- Post).

#### **Competencias asociadas.**

- Concebir un proyecto escénico como una propuesta de contenido y simbólica, para dar cuenta de una dimensión de la realidad humana y que tenga que ver con los intereses de determinados grupos, en particular, aquellos que no tienen voz.
- Desarrollar los diferentes componentes que contempla la producción de un proyecto escénico, incluyendo también los aspectos operativos de la gestión, técnicos y financieros.
- Participar en la puesta en acción del proyecto escénico, ocupando diferentes roles según corresponda a su formación en una perspectiva de trabajo colaborativo a la vez que aportando la creatividad propia de su arte.

- Participar en la evaluación del proyecto una vez realizado, considerando las diferentes variables asociadas, produciendo las meta cogniciones correspondientes al ámbito artístico, interpretativo, de gestión.

### Malla Curricular Carrera de Actuación.

Semestre 1	Semestr e 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6	Semestre 7	Semestr e 8
<b>Taller de Actuación I</b>	Taller de Actuación II	Taller de Actuación III	Taller de Actuación IV	Taller Integrado I	Taller Integrado II	Proyecto de Egreso I	Proyecto de Egreso II
<b>Acondicionamiento</b>	Training	Danza I	Danza II	Butoh	Yoga Actoral		
<b>Introducción a la Voz</b>	Voz Hablada	Voz Expresiva I	Voz Expresiva II	Canto I	Canto II	Electivo: Entrenamiento Actoral	
<b>Análisis Dramático</b>	Espacio escénico	Dramaturgia	Casting Género /	TV / Cine			
<b>Ampliando referentes</b>	Historia del Teatro Mundial	Historia del Teatro Latinoamericano	Teatro chileno	Electivo: Dramaturgia I	Electivo: Dramaturgia II	Electivo: Dirección de Escena	
<b>Montaje técnico</b>				Electivo: Teoría y Diseño Teatral I	Electivo: Teoría y Diseño Teatral II		
				Formulación de Proyectos Culturales	Electivo: Gestión de Proyectos Culturales		
				Pedagogía Teatral	Taller de Proyectos Educativos		
				Electivo	Electivo	Electivo	Electivo
<b>Estéticas Culturales y</b>	Taller de Narrativas	Cuerpo y Expresión	Taller Integrado	Estilos Artísticos	Cultura Visual	Seminario de Vinculación	

---

## **ESCUELA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA**

**Director. Gabriel Sanfuentes**

---

La Escuela de Comunicación y Cultura reúne carreras que le permiten abordar una formación en el campo de los fenómenos sociales emergentes vinculados a nuevos soportes y medios de comunicación, la denominada ‘cultura digital’, la web y sus innovaciones de acceso, contenido y redes.

Es importante considerar también las transformaciones del mercado en espectáculo y eventos, por la vía del crecimiento de la economía creativa, la gestión y la publicidad, la importancia del poder de las marcas y los efectos de las identidades en el espacio de la información y las comunicaciones, como también en el ámbito simbólico, de los afectos y las emociones.

Nuestra responsabilidad formativa considera con especial cuidado seguir potenciando los procesos reflexivos de nuestros estudiantes en torno a las comunicaciones, las artes, la innovación y el emprendimiento. Buscamos cultivar los talentos y las pasiones promoviendo un modo de observar crítico y creativo frente al mundo, además de apoyar el desarrollo de habilidades para desenvolverse en forma eficiente en el mundo laboral.

---

### **CAMPO DE LA ACTUACIÓN PROFESIONAL Y PERFIL DE EGRESO CARRERA DE TÉCNICO DE NIVEL SUPERIOR EN COMUNICACIÓN DIGITAL**

---

El Técnico en Comunicación Digital está capacitado para operar en el emergente campo de proyectos de comunicación digital en empresas, organizaciones y emprendimientos individuales que se mueven en diversos contextos de negocios y audiencias, según los requerimientos tecnológicos que funcionan en internet y redes sociales.

Su formación integral en conocimientos, habilidades y actitudes lo habilita para integrar las etapas y procesos creativos comunicacionales que conforman estos proyectos, fundamentalmente en el rol de Community Manager, pudiendo adaptarse a entornos cambiantes en el presente y futuro de la web.

Siendo un pilar fundamental de cualquier proyecto comunicacional, el Técnico en Comunicación Digital podrá desempeñar labores en diarios y revistas digitales, nuevos canales de tv digital, agencias de comunicación y publicidad, departamentos de marketing, en entidades gubernamentales y municipales, departamentos de comunicación de empresas e instituciones, y asesorando a emprendedores independientes que requieran servicios de comunicación digital.

---

### **Declaración General del Perfil de Egreso del Técnico en Comunicación Digital**

---

El egresado o egresada del nivel que permite optar al Título de Técnico de Nivel Superior en Comunicación Digital otorgado por el Instituto Profesional Arcos es un profesional de orden táctico, que ha desarrollado las capacidades y atributos necesarios para una inserción exitosa en los contextos de egreso, que ofrece el ingreso al mundo del trabajo, el emprendimiento, la autogestión y la continuidad de estudios, y que resultan vinculantes al desarrollo de las competencias vinculadas a la formulación y resolución de problemas relacionados con el diseño y desarrollo de proyectos de comunicación digital y de desarrollo de objetos en los nuevos medios.

Su desempeño profesional se orienta a satisfacer necesidades creativas y comunicacionales, relacionadas con la producción simbólica y la construcción de sentido, la creación de sensaciones y narrativas, así como la visualización de fenómenos o procesos para el usuario de medios digitales, con propósitos de entretenimiento, información, educación, investigación y generación de conocimiento, así como prestación de servicios profesionales de diverso tipo.

La resolución de las problemáticas abordadas implican la articulación de distintos recursos y lenguajes involucrados en las ámbitos y situaciones de desempeño creativo y profesional: comunicación y cultura visual, lo artístico y autoral, lo técnico y tecnológico, la gestión y realización, entre otros; los que se despliegan en variedad de contextos.

La actuación profesional del Técnico de Nivel Superior en Comunicación Digital se da en un contexto de interacción con otros oficios, profesiones y áreas de trabajo. Esto supone entender la comunicación digital como un espacio en que convergen múltiples lenguajes, técnicas y recursos, y además concebirla como una relación social; de allí la importancia de su dimensión transversal, vinculada con los fenómenos socio-culturales e interaccionales, lo que supone la consideración de la diversidad y del rol social de la profesión, así como también la reflexión crítica y la evaluación del entorno.

Los principales ámbitos de realización de Técnico en Comunicación Digital del IP-Arcos son:

1. Marketing y Negocios Web
2. Social Media, Desarrollo de Contenidos y Comunicación Digital
3. Desarrollo Web

## **Ámbitos de realización.**

### **1. Marketing y Negocios Web.**

#### **Descripción general.**

Nuevas demandas de mercados y clientes exigen hoy a las empresas y organizaciones de mayor efectividad en la creación y desarrollo de planes de comunicación y campañas de promoción de sus productos o servicios. Asistimos a la emergencia de nuevas estrategias de marketing y publicidad que circulan vía web. Ello implica tener en cuenta dimensiones tales como metas, público objetivo, competencia, análisis de la audiencia, planificación vía nuevos medios, diseño de mensajes, visibilidad, temporalidad y presupuesto.

Este ámbito de realización guarda relación con un conjunto de actuaciones profesionales, de orden táctico, que permitan un desarrollo efectivo en estas campañas publicitarias en internet, interviniendo en los campos del e-bussiness y e-commerce, marketing de afiliación y marketing vía medios on-line, usando aplicaciones de motores de búsqueda para obtener el máximo de rendimiento en proyectos de negocios.

#### **Competencias asociadas.**

##### **Como consultor/a de E-Business.**

- Identificar las características y necesidades de una empresa y el sector en el cual lleva a cabo su actividad de negocios en Internet, integrando eficazmente las nuevas tecnologías de la información y comunicación, a fin de obtener el máximo partido de su presencia en la red.

##### **Como consultor/a de E-Commerce.**

- Monitorear la gestión de proyectos de venta online, considerando metas, actores, soluciones y herramientas existentes, manteniendo el contacto con las necesidades y expectativas de los visitantes del sitio web a fin de crear una experiencia de compra positiva.

##### **Como Consultor/a de Marketing On Line.**

- Monitorear la generación de tráfico para dinamizar la presencia digital de las empresas, dando seguimiento a sus campañas on-line, escuchando a los clientes en relación a la marca e interactuando en conversaciones en diversas redes y entornos.

### **Como Planificador/a de Medios On Line.**

- Diseñar y gestionar de modo eficiente campañas publicitarias en Internet para obtener el máximo rendimiento del proyecto online.

## **2. Social Media, Desarrollo de Contenidos y Comunicación Digital**

### **Descripción general.**

La generación de contenidos se ha vuelto fundamental como espacio operativo en el ámbito de la social media y la comunicación digital on-line.

Han aparecido una serie de funciones nuevas emergentes que permiten cautivar y fidelizar un público lector virtual, integrando elementos de periodismo, conocimientos de social media, marketing, relaciones públicas y comunicación 2.0. Denominaciones como Content Manager, Community Manager y Social Media Optimization son habituales en las especializaciones profesionales en este campo.

Por una parte, tenemos la generación de contenidos /información /símbolos/visualidad y su difusión en sitios web, redes sociales (Facebook, Instagram, Twitter, etc.), foros, blogs, aps y comunidades virtuales de clientes y fans, instalados en conversaciones dinámicas, debates y demandas específicas por servicios, entretenimiento e información. Por otro lado, su gestión enfrentando desafíos, nuevos problemas y crisis en torno a identidades, marcas, verificación de información, ciclos de vida y reputación que es necesario monitorear.

### **Competencias asociadas.**

- Gestionar y crear contenidos de valor e interés (anuncios, notificaciones, promociones, etc.), tanto en sitios propios (Facebook, Twitter, blog corporativo, grupos de discusión en redes profesionales) como en otros donde se haya detectado que participa la comunidad de la empresa.
- Participar en la formulación de la estrategia global de la empresa y/o institución en la red social o comunidad virtual, sirviendo de nexo entre la empresa y la sociedad a través de un entorno online.
- Producir investigación de contenidos y gestionar su difusión destinadas a grupos objetivos diversos y a la difusión en medios digitales y otros dispositivos propios de la web 2.0.

- Documentar adecuadamente y seguir en todo momento las novedades y actualizaciones de su área, ámbito o nicho de mercado para poder generar contenidos de interés en la web o redes sociales.
- Realizar las labores de redacción, edición periodística/creativa; considerando para ello el manejo de jerarquización y contextos informativos; así como la narrativa para los diversos soportes web.
- Manejar narrativas y lógicas propias de las redes sociales (Story Telling) y narración transmedia Interactiva.
- Dinamizar la red social o comunidad virtual, fomentando conversaciones y debates a partir de las necesidades de los usuarios, clientes y fans y ofreciendo soluciones a preocupaciones.
- Filtrar y reaccionar ante los mensajes agresivos, ofensivos o insultantes de algunos usuarios hacia la empresa, cuidando reputación y crisis en las redes sociales.

### **3. Desarrollo Web.**

#### **Descripción general.**

La información compleja derivada de la web pasa a tener un valor fundamental en los proyectos de negocios, abriendo un espacio de colaboración entre los departamentos de diseño, marketing y tecnología de las empresas y organizaciones.

Se hace indispensable abordar diferentes aspectos tales como diseñar la arquitectura de la información disponible para ser interpretada rápidamente, reconocer demandas de usuarios, sus apreciaciones y requerimientos, lograr un óptimo nivel de usabilidad en los proyectos digitales y visualizar cambios permanentes. Ello, implica estar alerta a nuevas aplicaciones en cuanto a su actualización y mejoras de lo existente y también a utilizar motores de búsqueda y su optimización para atraer el tráfico y visibilizar los proyectos digitales.

#### **Competencias asociadas.**

- Diseñar y desarrollar sitios web para empresas, organizaciones y emprendimientos, que permitan satisfacer los objetivos contenidos en sus respectivas estrategias comunicacionales, asegurando una buena navegación y un óptimo nivel de usabilidad en los proyectos digitales.
- Monitorear el funcionamiento integral de un sitio web, ejecutando de modo integral su programación, mantención y actualización, utilizando herramientas de análisis web y de estrategias de posicionamiento que generen impacto directo en los resultados de negocios de una empresa, emprendimiento o institución.
- Monitorear el tráfico que llega a un sitio web a través de campañas, códigos de seguimiento y rutinas, asegurando posición en campañas de búsqueda.

- Supervisar y actualizar el desarrollo funcional de las aplicaciones informáticas de sitios web, asegurando su correcta explotación y su óptimo rendimiento.
- Medir y analizar todos los datos que genera una web y/o dispositivo digital y las acciones de marketing online que pueden desarrollarse en torno a ellas.

### Malla Curricular Carrera Comunicación Digital.

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4
Taller de Redacción Creativa	Taller de Comunicación Digital I	Taller de Community Manager I	Taller de Community Manager II
Mercado y Consumidores	Marketing y Medios	Inglés	E-Commerce
Comunicación y Creatividad	Desarrollo de Proyectos Digitales	Comunicación Estratégica	Métrica y Analítica Web
Herramientas Gráficas	Plataforma Digitales	Presentaciones Efectivas	App
Antropología Social Media	Edición Fotográfica y Audiovisual	Géneros Periodísticos	Innovaciones y tendencias Digitales
Taller de Narrativas	Estéticas y Culturas Contemporáneas	Emprendimiento y Empleabilidad	Cuerpo y Expresión

---

## **CAMPO DE LA ACTUACIÓN PROFESIONAL Y PERFIL DE EGRESO**

### **CARRERA DE TECNICO DE NIVEL SUPERIOR EN GESTIÓN Y PRODUCCIÓN DE EVENTOS**

---

Los eventos son herramientas de comunicación que tienen la pretensión de influir en los que participan de ellos. Por eso, podemos hablar de las ideas que los crean, los procesos que los planifican, las operaciones que los ponen en funcionamiento y las mediciones que evalúan sus desempeños, y que, todo esto en su conjunto, conforma el mundo en el que transitan. Aquí es donde la educación formal puede dar aportes y buscar superar limitaciones existentes.

Un evento puede concebirse como un acto que sirve a una organización o persona para presentar o potenciar un determinado producto/servicio o una determinada marca, o bien, para poder dar a sus clientes/usuarios la oportunidad de un acercamiento directo a la empresa, lo que facilita en todo caso los objetivos de fidelización frente a la competencia del mercado actual.

De esta forma, un evento proporciona contacto directo con el cliente, favorece las relaciones empresa/cliente, y facilita la adaptación de su producto de forma directa sobre su mercado, lo que repercutirá en el éxito del mismo.

Mirado más ampliamente, un evento es un hecho de mediación simbólica entre actores, en la que los intereses de uno buscan afectar los del otro en términos de generar adhesiones que se manifiestan en diferentes modalidades.

El campo de actuación de la gestión y producción de eventos está dado por la intersección entre la creación, la interpretación y las funciones de apoyo en la constitución de una obra en la historicidad de una sociedad dada. Hoy, vivimos en una sociedad del espectáculo, de la entretención y de la estetización del mercado. Cualquier lanzamiento de un nuevo producto o servicio se realiza a través de la producción de un evento orientado a audiencias que demandan más economía creativa.

Un evento se sitúa en el cruce de las artes, la cultura, la tecnología y el negocio. Casi no hay ningún ámbito que se escape a esas lógicas integradas para ejercer la seducción, el espectáculo y la diversión de masas apoyado por medios y redes.

El gestor y productor de eventos es quien se encarga de concebir y producir los espacios de interacción simbólica y social del evento social, cultural, artístico o comercial. Como tal, se instala creativamente en la generación y construcción de espacios simbólicos de interacciones con una mirada de orden funcional, aunque, sin por ello,

renunciar a las significaciones que su labor representa en el marco de la industria cultural y creativa.

Como articulador, el gestor y productor de eventos interactúa y negocia sentidos y propuestas con los diferentes actores del campo cultural y creativo contribuyendo a la generación de estos espacios espirituales-culturales-sociales denominados 'eventos'. Espacios que requieren ser gestionados con impecabilidad en sintonía con empresas y clientes.

---

## **Declaración General del Perfil de Egreso del Técnico en Gestión y Producción de Eventos**

---

El Técnico de Nivel Superior en Gestión y Producción de Eventos del IP Arcos se caracteriza por actuar con competencia, pertinencia y creatividad en el enfrentamiento y solución de los problemas que caen en su campo de especialidad de gestión y producción de eventos, contando para ello con los conocimientos y competencias apropiados, así como dotado de las metodologías y técnicas consistentes con el ejercicio profesional.

El IP Arcos espera que en su desempeño profesional, el Técnico de Nivel Superior en Gestión y Producción de Eventos traduzca los principios y valores enfatizados por la institución, constituyéndose en un líder en su campo de actuación, un comunicador eficaz, un emprendedor responsable, un ciudadano cabal, valores y principios que han sido desarrollados en el marco de la formación.

El profesional egresado del IP Arcos integra en su oficio y carrera una formación transversal general que refuerza su opción vocacional y talentos, que complementa sus experiencias en el campo de las cultura y de las artes, que genera miradas amplias desde el intercambio y el trabajo transdisciplinar, que construye sentidos, relatos y referentes para sus realizaciones que comunica y expresa sus proyectos en sus fundamentos y que se vincula con el medio y gestiona sus ofertas de trabajo.

El IP Arcos espera que mediante una formación equilibrada entre los aspectos generales, técnicos y artísticos, el egresado cultive una visión amplia del mundo, basada en la creatividad, pensamiento crítico y emprendedor con una clara sensibilidad por las problemáticas relacionadas con el ser humano, sus valores esenciales en pos de la construcción de memoria, identidad y comunidad en la sociedad desde una visión autoral.

Los principales ámbitos de realización de Técnico en Gestión y Producción de Eventos del IP Arcos son:

1. Gestión
2. Producción
3. Genérico Institucional

### **Ámbitos de realización.**

#### **1. Gestión**

##### **Descripción general.**

Campo de actuación que comprende la concepción, planificación y monitorización de eventos de diversa naturaleza y nivel de complejidad, instalando procesos de comunicación que inciten la convergencia de intereses y motivaciones de las audiencias hacia los propósitos de valorización definidos para el evento por los clientes.

##### **Competencias asociadas.**

- Apropiarse del concepto creativo respecto del evento que traduce las expectativas y deseos de los clientes.
- Concebir eventos considerando las características de complejidad y alcance de los mismos según criterios de rigor.
- Desarrollar eventos en forma integral, desde el momento inicial hasta la operación o ejecución misma del evento
- Evaluar los resultados de un evento, haciéndose cargo de los mismos en lo que le corresponde y generando los aprendizajes que le lleven a mejorar en su actuación como profesional.

#### **2. Producción.**

##### **Descripción general.**

Campo de actuación que implica poner en marcha, coordinar, administrar y supervisar la ejecución de las diferentes áreas del evento y sus responsables, velando que todas funcionen apropiadamente para el logro del evento y sus propósitos.

##### **Competencias asociadas.**

- Coordinar la ejecución de las diferentes áreas y componentes del evento, asegurándose que todas funcionen apropiadamente de acuerdo a lo planificado.
- Administrar los recursos requeridos para asegurar el éxito del evento.

- Supervisar el desarrollo del evento, atendiendo a los detalles y situaciones emergentes, así como coordinando in situ las diversas acciones y componentes.

### **3. Genérico Institucional.**

#### **Descripción general.**

Modalidad de actuación propia de los egresados de TNS caracterizada por la capacidad de interacción con diferentes personas en circunstancias variables, por la autonomía y responsabilidad con que se enfrentan los compromisos, y por el componente de creatividad que aporta a las soluciones construidas para los trabajos que se le solicitan.

#### **Competencias asociadas.**

- Instalar relaciones interpersonales con clientes, pares y subordinados que contribuyan, tanto al éxito de las iniciativas, como también al crecimiento en humanidad de cada uno.
- Tomar decisiones fundadas respecto de los diversos componentes y operación misma del evento, estando en condiciones de dar razón de dichos procesos y haciéndose cargo de estos de manera integral.
- Enfrentar problemas emergentes, evaluar el medio y generando las mejores decisiones.

## Malla Curricular Gestión y Producción de Eventos.

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4
Taller de Gestión y Producción de Eventos I	Taller de Gestión y Producción de Eventos II	Taller de Gestión y Producción de Eventos III	Taller de Gestión y Ejecución de Proyectos IV
Comunicación y Creatividad	Propuesta Documental y Económica del Proyecto	Gestión de Empresas de Eventos	Taller de Investigación
Producción Técnica (Audiovisual e Iluminación)	Prevención de Riesgo y Seguridad de Eventos	Evento y Comercio Electrónico	Relaciones Públicas y Protocolo
Identidad y Cultura	Gestión Cultural	Arquitectura Efímera	Gestión Cultural Turismo
Herramientas Gráficas	Legislación	Inglés I	Inglés II
Taller de Narrativas	Estéticas y Culturas Contemporáneas	Emprendimiento y Empleabilidad	Cuerpo y Expresión