

	Fundamentos técnicos	Detalle Sesión	Fundamentos técnicos	Detalle Sesión	Teoría	Detalle Sesión	Diseño del sistema	Detalle Sesión	Final	Detalle Sesión		
Luminotecnia (5 Sesiones de 4hrs Pedagógicas c/u. Total de hrs pedagógicas en el módulo: 20)	Teoría Base y Física de la Luz	1. Que es la Luz // 2. Propiedades físicas de la Luz // 3. Espectro visible // 4. El ojo	Tipos de luminarias (características y usos)	1. Convencionales: 1.1 Etapa de potencia 1.2 Luminarias Convencionales: Tipos (Grupos: Elipsoidal, Fresnel), Detalles Técnicos y Características a considerar en su uso 1.3 Filtros: tipos, características y usos 1.4 Conectividad sistema Convencional 1.5 El pasado y el legado de la lámpara: historia, ventajas comparativas y aspectos a considerar // 2. No Convencionales: 2.1 Cabezas móviles: Tipos (Grupos), Detalles Técnicos y Características a considerar en su uso 2.2 Luminarias LED: Tipos (Grupos: Par, Slim, Barras, Paletas, Cortinas y Cintas LED), Detalles Técnicos y Características a considerar en su uso 2.3 El futuro está en el LED: historia, ventajas comparativas y aspectos a considerar	DMX	1. Teoría del DMX: 1.1 Historia 1.2 Lógica DMX: Universos, Direcciones y canales 1.3 Lógica aplicada al Control: Direcciones DMX, salidas y universos en consolas 1.4 Como viaja la información en el protocolo DMX (8 y 16 bits) // 2. Aspectos técnicos: 2.1 Impedancia: uso de splitters y terminales DMX 2.2 El cable: elemento mas sensible de un sistema // 3. Operación: 3.1 Método de resolución de problemas según etapas del sistema 3.2 Componentes necesarios de un sistema de Luminotecnia	Eléctrico	1. Eléctrico: 1.1 Mapa eléctrico Sistema de Luminotecnia 1.2 Calculo de cargas Eléctricas // 2. Seguridad: 2.1 Elaboración de informe calculo de cargas 2.2 Aspectos a considerar en el trabajo eléctrico.	Ejercicio Final	Prueba escrita Teórica.		
	Etapas de un Sistema de Luminotecnia	1. Tx, Conectividad, Rx // 2. Análisis práctico y teórico de cada elemento de la cadena: 2.1 Consola, UPS 2.2 Cable: XLR 5 pin y RJ45) 2.3 Terminal DMX 2.4 Splitter 2.5 Wireless DMX 2.6 Convertidores ArtNet/DMX 2.7 Accesorios para Red: hub y router 2.8 Presentación de Grupos de Luminarias (detalle en sigte punto) // 3. Efectos: 3.1 Humo: Humo regular, Hazer y Fazer 3.2 Lasers 3.3 Escenografía y otros con control DMX (motores, varales, luz de audiencia, etc).	Conectividad / Mapa de un Sistema de Iluminación	1. Mapa de Señal: 1.1 Mapa DMX 1.2 Mapa ArtNet 1.3 Mapa WDMX // 2. Diseño de Sistemas de Luminotecnia: 2.1. El Diseño de sistema como respuesta al Diseño de Iluminación 2.2 Roles: Diseñador de Iluminación, Operador de Iluminación, Encargado de Sistema, Seguidores y Montaje	Protocolo ArtNet	1. Teoría Básica de redes para ArtNet: 1.1 Historia del ArtNet 1.2 Octetos, Direccionamiento IP v4 y Máscara 1.3 Conectividad de elementos en una red ArtNet: direccionamiento y comunicación // 2. Aspectos técnicos: 2.1 Cable RJ45: construcción y categorías 2.2 Componentes de un Sistema que operan con ArtNet // 3. Operación: 3.1 Establecer una red 3.2 Problemas que se pueden presentar al establecer una red 3.3 ArtNet: Camino a la estandarización	Caso de éxito: Análisis de Diseño de Sistemas de Luminotecnia	1. Criterios Técnicos para el Diseño de Sistemas de Luminotecnia // 2. Análisis Caso A (Caso de Excelencia) 2.1 Video 2.2 Plot 2.3 Implementación del criterio Artístico a través de la técnica // 3. Análisis Caso B (Caso Negativo) 3.1 Video 3.2 Plot 3.3 Implementación del criterio Artístico a través de la técnica // 4. Análisis Caso C (Caso Mejorable) 4.1 Video 4.2 Plot 4.3 Implementación del criterio Artístico a través de la técnica				
Diseño de Iluminación I (5 Sesiones de 4hrs Pedagógicas c/u. Total de hrs pedagógicas en el módulo: 20).	EL "LD"	Detalle Sesión	El "LD"	Detalle Sesión	Fundamentos del sonido	Detalle Sesión	Aprendiendo a diseñar	Detalle Sesión	Final	Detalle Sesión		
	El Diseñador de Iluminación	1. Diseño: 1.1 Que es el Diseñador? Que significa Diseñar? 1.2 Nociones básicas de Arte, estética y belleza 1.3 ¿Para que sirve el Arte? // 2. El Diseñador de Iluminación: 2.1 ¿Que es el Diseñador de Iluminación? 2.2 ¿Cual es la función de un diseñador de Iluminación? 2.3 La Experiencia del espectador y el aporte lumínico 2.4 La conexión entre la obra y el iluminador	Proceso creativo	1. Metodología creativa: Análisis de la obra, búsqueda de referencias, desarrollo de la idea, diseño y aplicación // 2. La estética funcional y realizable en el proceso creativo // 3. Referencias y Referentes	Fundamentos de Colorimetría y de fotografía	1. Colorimetría: 1.1 Que es la colorimetría 1.2 Teoría del Color 1.3 Rueda Cromática 1.4 Variables del color: Tono 1.5 Variables del color: Saturación 1.6 1.4 Variables del color: Luminancia 1.6 Armonía del Color 1.7 Paleta de Color // 2. Psicología del Color: 2.1 Que es la psicología del color y como aquello impacta en el trabajo del diseño de Iluminación? 2.2 Propiedades del Color 2.3 Relaciones del Color // 3. Fotografía: 3.1 La foto y la Iluminación escénica 3.2 Regla de los tercios 3.3 temperatura de Color 3.4 Fondo 3.5 Composición 3.6 Exposición	Creación de Guión de Luces	Proceso Creativo aplicado al Diseño de Iluminación.	Ejercicio Final	Elaboración de propuesta de Guión de Luces para cliente.		
Herramienta para Diseño 1: Titan (5 Sesiones de 4hrs Pedagógicas c/u. Total de hrs pedagógicas en el módulo: 20).	Titan sesión 1	Detalle Sesión	Titan sesión 2	Detalle Sesión	Titan sesión 3	Detalle Sesión	Titan sesión 4	Detalle Sesión	Final	Detalle Sesión		
	Introducción y primeros pasos en Titan	1. Presentando Titan: 1.1 Que es Titan? 1.2 Breve Historia de Avolites (versiones de hardware) 1.3 Titan para consolas e interfaces 2. Conociendo Titan: 2.1 Uso de ventanas y workspaces 2.2 Menú System y revisión de cada opción 2.3 Lógica y configuración de líneas y Salidas DMX (DMX Settings) 3. Operación básica Titan: 3.1 Patch (incluyendo explicación de archivos .d4) 3.2 Reptach 3.3 Intercambio de Luminarias (exchange) 3.4 Eliminar Luminarias 3.5 Creación de grupos 3.6 Guardar show y cargar show (autoguardado y guardado normal) 3.7 Show Library // 4. Capture interno de Titan	Grabando y Operando	1. Resumen Sesión anterior 2. Opciones avanzadas de Grupos: 2.1 Fixture Order 2.2 Layout 3. Memorias: 3.1 Que es programador 3.2 Creación de Paletas 3.3 Edición de Paletas 3.4 Grabando Memoria Simple 3.5 Editando memoria simple 3.6 Grabando Chases 3.7 Edición de Chases 3.8 Grabando Cue List 3.9 Edición de Cue Lists 4. Timecode: 4.1 Sincronizar Cue List con Timecode interno 4.2 Edición de Tiempos Timecode 4.3 SMPTE Timecode 4.4 Winamp Timecode	Configuraciones avanzadas	1. Resumen Sesión anterior 2. Conectividad: 2.1 Que es ArtNet? 2.2 Utilizando convertor ArtNet/DMX con Titan 2.3 Dmx in/DMX Trigger 2.4 Utilizar otra consola para enviar señal a Titan para disparar memorias por DMX in 2.5 Conectar Titan con capture 2.6 TitanNet Session: Multiusuario, Backup y ambos 3. Herramientas para usuarios Avanzado 3.1 Creación de Personalidades 3.2 USB Expert Console	Resumen General	Ejercicio conjunto: creando un show y resolviendo dudas	Ejercicio Final	Creación de Show sobre indicaciones entregadas por docente.		
Herramienta para Diseño 2: Capture (6 Sesiones de 4hrs Pedagógicas c/u. Total de hrs pedagógicas en el módulo: 24).	Fundamentos	Detalle Sesión	Conceptos generales	Detalle Sesión	Operando	Detalle Sesión	Aplicación	Detalle Sesión	Aplicación	Detalle Sesión	Final	Detalle Sesión
	Introducción	1. Presentación del Software: 1.1 Para que sirve Capture: ventajas y capacidad 1.2 Ventanas 1.3 Herramientas y opciones	Tipos de elementos para montaje (truss, layer, etc) y cálculo de cargas	1. Continuar con lo hecho en la sesión anterior, y desarrollar un proyecto en Capture // 2. Nociones básicas de calculo de cargas, indicaciones y consejos para montajes de eventos	Creando un show en Capture	1. Crear un show desde cero, agregando elementos, Luminarias y talentos	Ejercicio conjunto: Diseño de Concierto	Diseño de Planta para Concierto guiado por docente pero siendo un ejercicio individual // 2. Creación de Plotter y document PDF como propuesta para entregar a cliente	Presentación Ejercicio Individual	Diseño de Sistema básico según requerimientos entregados por docente (Clase presencial)	Ejercicio Final	Elaboración de Diseño para cliente en base a Guión de Luces Modulo anterior
Teoría Musical (3 Sesiones de 4hrs Pedagógicas c/u. Total de hrs pedagógicas en el módulo: 8)	Ritmo	Detalle Sesión	Armonía	Detalle Sesión	Final	Detalle Sesión						
	Teoría Musical Complementaria a la producción Técnica	1. Compás y métrica. Definición, tiempos, ejemplos, marcaje. // 2. Ritmos y polirritmos // 3. Audición Dirigida: Ritmos	Teoría Musical Complementaria a la producción Técnica	1. Estructura Musical // 2. Tempo // 3. Audición Dirigida: Estructura Musical y Dinámica	Ejercicio final	Prueba escrita Teórica.						
Diseño de Iluminación II (5 Sesiones de 4hrs Pedagógicas c/u. Total de hrs pedagógicas en el módulo: 20).	Diseñando	Detalle Sesión	Mapeo de mercado	Detalle Sesión	Operando	Detalle Sesión	Del diseño al show	Detalle Sesión	Práctica	Detalle Sesión		
	Aplicando el Diseño a la Iluminación de espectáculos	1. Luminarias como herramientas para el Diseño lumínico (spot, wash, beam, par led, barras led, convencionales, fx, humo, etc) (Como saber que tipo de luminarias utilizar), (Cual requiere la propuesta creativa/guion de luces?) Selección de luminarias por sus propiedades, características, disponibilidad y factibilidad de uso. // 2. Colorimetría aplicada en el diseño de Iluminación // 3. Vestuario y elementos relacionados al Diseño de Iluminación // 4. Realidad de la Industria en cuanto a materialización de Diseños. Lo que el artista quiere vs Diseño propuesto vs Realidad Heral. Problemas recurrentes al implementar un Diseño en la realidad. Que debemos mejorar y cual es nuestro rol en ello.	El LD y su relación con el artista	Conservatorio: 1.1 El rol del LD en la obra, su relación con el artista y la audiencia 1.2 El Diseño de Iluminación en Chile: Espectativa vs Realidad 1.3 El objetivo del Diseño de Iluminación	Operatividad de Shows	1. Operar un show // 2. Utilización de efectos // 3. Criterio de movimiento // 4. Aplicar guión de luces en operación de show	Elaboración de Show	Crear Show desde cero en Titan (patch, paletas, memorias, etc.) basado en el diseño y el guión de luces - modulo anterior - y luego conectarlo a Capture	Ejercicio Final	Registro Audiovisual canción con Timecode en Capture.		
Seguridad y Prevención de Accidentes (3 Sesiones de 4hrs Pedagógicas c/u. Total de hrs pedagógicas en el módulo: 8).	Prevención de riesgo	Detalle Sesión	Prevención de riesgo	Detalle Sesión	Prevención de riesgo	Detalle Sesión						
	Seguridad en Eventos	Charla de Leyes y prevención de riesgo asociado a eventos y espectáculos.	Seguridad en Eventos. Ejercicio Práctico	Seguridad aplicada en eventos. Aspectos a considerar en la realización de un montaje y operación de un show.	Ejercicio Final	Prueba escrita Teórica.						
Practica (2 Sesión de 4hrs Pedagógicas c/u. Total de hrs pedagógicas en el módulo: 4).	Proyecto Individual. 2 Sesiones por alumno: Preparación Guión de Luces, Proyecto 3d, plotter, show en Titan y propuesta lumínica.											
Proyecto Final (3 Sesiones de 4hrs Pedagógicas c/u. Total de hrs pedagógicas en el módulo: 8)	Diseño de Iluminación aplicado a caso real: Búsqueda de artista y diseño de propuesta evaluado por planta Docente, elaboración de diseño y presentación											