

PROGRAMA DE CURSO 2020

Nombre de actividad curricular	Técnicas Gráficas I. Dibujo Libre
Nombre actividad curricular en inglés	Graphic Techniques I
Línea	Medios de Expresión
Sigla	TGRA-541-122
Unidad académica que lo desarrolla	Facultad Artes. Departamento de Teatro
Carácter	Obligatorio
Horas de trabajo presencial	3
Horas de trabajo no presencial	3
Numero de créditos SCT	9
Requisitos de aprobación	Nota sobre 4.0 + 75% de asistencia
Palabras clave	Dibujo objetos, perspectiva, construcción
Profesor	Rodrigo Bruna

I. Propósito general del curso:

Curso de nivel inicial y de carácter teórico-práctico orientado a entender y aplicar los recursos gráficos del dibujo a mano alzada en la representación estructural de objetos simples y complejos, comprendiendo la función del dibujo como sistema de representación tridimensional en un plano bidimensional. El curso se desarrolla a partir de una práctica sostenida en el aula-taller (ejercicios prácticos, lecturas dirigidas, discusiones grupales y exposiciones continuas orientadas por el docente) y mediante correcciones y evaluaciones permanentes de carácter mixto.

II. Competencias y subcompetencias a las que contribuye el curso:

- Dominio N° 1

Proyectar y Diseñar, referido a la concepción y desarrollo de proyectos de Diseño Escénico.

- Competencia N° 1.1

Concebir y organizar ideas y conceptos, comunicándolos a través de un diseño de espacio, iluminación y vestuario para puestas en escena de diversa naturaleza.

- Subcompetencias:

1.1.3: Comunicar propuestas de diseño escénico, de manera gráfica y verbal, utilizando diversos medios y el lenguaje técnico adecuado al contexto de presentación

1.1.5: Manejar un conjunto de herramientas gráficas y técnicas a nivel análogo y digital para la materialización de un proyecto de diseño

- Dominio N° 5

Genérico Transversal, referido a aspectos actitudinales y valóricos de carácter transversal y permanente, cuyas competencias serán logradas a través de todas las asignaturas que componen el plan de formación

= Competencia N° 5.1

Promover su desarrollo artístico en el campo profesional y académico.

Subcompetencias:

5.1.1: Adaptarse a situaciones y contextos diversos con fluidez.

5.1.2: Realizar procesos de autoevaluación desde la conciencia de su propio proceso de aprendizaje.

III. Resultados de aprendizaje (min 3 max 6)

- Identificar los elementos básicos de la expresión gráfica para representar objetos simples y complejos.
- Aplicar los conceptos básicos de perspectiva en la representación de objetos.
- Definir un sistema de medición y construcción idóneo que permita traducir la tridimensionalidad de un objeto a un plano bidimensional.
- Demostrar a través del croquis de objetos la capacidad de síntesis del dibujo.
- Manejar los principios básicos del valor lineal y de superficie.
- Valorar críticamente los referentes aportados por la historia del arte a la comprensión de problemáticas ligadas a la representación de objetos.

IV. Saberes / Contenidos:

- **Conceptuales:**
 - Reconoce los elementos básicos de la expresión gráfica.
 - Identifica los diversos tipos de perspectiva: central, oblicua y aérea.
 - Distingue las diferencias entre dibujo analítico y de síntesis.
 - Identifica las problemáticas de representación del objeto en el espacio.
- **Procedimentales:**
 - Maneja los recursos técnicos y materiales propios de las técnicas secas.
 - Aplica un sistema de medición y proporción pertinente a los objetos que representa.
 - Utiliza la perspectiva en la construcción de objetos simples y complejos.
 - Emplea el croquis como una herramienta de comprensión del objeto en estudio.
- **Actitudinales:**
 - Valora los referentes entregados por la historia del arte.

- Manifiesta una actitud crítica y reflexiva frente a su trabajo y al del resto de los estudiantes.

CONTENIDO TEMÁTICO N°1:

Conceptos y procedimientos básicos del dibujo

- Reseña histórica sobre la representación del objeto en la historia del arte.
- Problemáticas básicas de la representación gráfica.
- Línea, dirección y valor.
- Formas bidimensionales: estructura, medición y repetición.
- El croquis de objetos.

LOGROS: El/La estudiante identifica elementos básicos de la expresión gráfica. El/La estudiante aprecia y valora críticamente los referentes aportados por la historia del arte. Resuelve a partir del croquis problemáticas de síntesis gráfica a partir de los objetos representados.

TIEMPO: 6 sesiones

Total hrs: 18

CONTENIDO TEMÁTICO N°2:

Principios del dibujo constructivo

- Reseña histórica sobre el uso de la perspectiva en la historia del arte.
- Tipos de perspectiva: central, oblicua y aérea.
- Sistemas de medición y proporción de objetos básicos y de mediana complejidad.
- Construcción de objetos cilíndricos básicos y de mediana complejidad.
- Dibujo analítico de objetos cotidianos.

LOGROS: El/La estudiante manejan los principios básicos de perspectiva aplicados a la construcción de objetos. Resuelve la construcción de objetos cilíndricos simples y de mediana complejidad.

TIEMPO: 6 sesiones

Total hrs: 18

CONTENIDO TEMÁTICO N°3:

Problemas del valor lineal y de superficie

- Reseña histórica sobre las problemáticas del valor lineal y de superficie.
- Valor de superficie, pasaje y pantallas.
- Principios de valor lineal en objeto de mediana complejidad.
- Principios de valor de superficie en objeto de mediana complejidad.

LOGROS: El/La estudiante maneja el dibujo analítico a partir de un sistema de medición y construcción idóneo. Aplica las posibilidades que brinda el valor lineal y

de superficie en la representación de objetos. Aprecia y valora críticamente los referentes aportados por la historia del arte.

TIEMPO: 4 sesiones

Total hrs: 12

V. Metodología:

La Metodología de trabajo para contenidos serán de carácter activo y participativo e incluirá las siguientes estrategias:

Presentación y análisis de los contenidos de curso por parte del profesor con material audiovisual.

Correcciones grupales e individuales de los ejercicios realizados en clase y por encargo. Portafolio que contiene los trabajos realizados en cada unidad. El portafolio proporciona las evidencias del conocimiento que se ha ido construyendo, las estrategias utilizadas para aprender y la disposición para seguir aprendiendo de quien lo elabora.

VI. Evaluación (Tipos, instrumentos):

Criterios de evaluación.-

Los criterios estarán centrados en el dominio de competencias prácticas y teóricas vinculadas a los lenguajes del dibujo.

Se relevará con cada evaluación el rigor, la autonomía y la capacidad investigativa que demuestra el estudiante con cada trabajo.

Instrumentos de evaluación.-

Entrega de portafolios de trabajo (heteroevaluación)

Correcciones de taller colectivas e individuales (autoevaluación)

Los portafolios serán evaluados a partir de rúbricas.

VII. Bibliografía Obligatoria:

Berger, John (2011). *Sobre el Dibujo*. Barcelona: Gustavo Gili.

Micklewright, Keith (2006). *Dibujo. Perfeccionar el lenguaje de la expresión visual*. Barcelona, Blume.

Crespi, Irene; Ferrario, Jorge. (1999). *Léxico Técnico de las Artes Plásticas*. Buenos Aires: Eudeba.

VIII. Bibliografía complementaria:

Raynes, John (2008). *Curso completo de perspectiva*. Barcelona: Blume.

Erwin, Panofsky (2008) *La Perspectiva como Forma Simbólica*. Barcelona: Tusquets.

Da Vinci, Leonardo (2004). *Tratado de Pintura*. Buenos Aires: Quadrata.

FORMATO PROGRAMA DE CURSO 2019

Nombre de actividad curricular	Técnicas gráfica I
Nombre actividad curricular en inglés	Tech-draw
Línea	Medios de expresión Especializada
Sigla	TGRA541-111-1
Unidad académica que lo desarrolla	Departamento de Teatro Universidad de Chile
Carácter	<i>Básico – Obligatorio-presencial</i>
Horas de trabajo presencial	<i>3 horas semanales</i>
Horas de trabajo no presencial	
Numero de créditos SCT	
Requisitos de aprobación	Nota sobre 4.0 + 60% de asistencia
Palabras clave	Dibujar, trazar, proyectar, elevar, codificar, decodificar, agrupar, exportar.

I. Propósito general del curso.

Curso teórico–práctico que se establece dentro del proceso de diseño en todos sus campos como herramienta fundamental e inseparable, desarrollando destrezas y habilidades que permitan representar con precisión la propuesta, asumiéndolo como un medio de expresión gráfico de magnitudes objetivas.

Estudiar y proyectar planimetría y perspectiva cónica, relacionando el espacio con el plano, comprendiendo la necesidad de interpretar el volumen en el plano bidimensional, empleando los rudimentos de la geometría descriptiva de manera normativa.

Proyectar elementos tanto en formato análogo, como en el digital.

Utilizar la plataforma Sketch up y Lay out, como programa de diseño3d y proyección de planimetría en formato digital, respectivamente.

II.- Competencias y sub competencias a las que contribuye el curso

1.1: Concebir y organizar ideas y conceptos, comunicándolos a través de un diseño de espacio, iluminación y vestuario para puestas en escena de diversa naturaleza.

1.1.5 Manejar un conjunto de herramientas gráficas y técnicas a nivel análogo y digital para la materialización de un proyecto de diseño.

1.1.3 Comunicar propuestas de diseño escénico, de manera gráfica y verbal, utilizando diversos medios y el lenguaje técnico adecuado al contexto de presentación.

III. Resultados de aprendizajes

1- Utilizar las herramientas básicas del dibujo técnico, ya sea en formato análogo, como digital(escuadras, papel, lápiz , trazo, valorización del trazo, cotas, agrupación de objetos, componentes y capas), con el fin de codificar y decodificar la información/ objeto representado.

2- Conocer y emplear los fundamentos de la geometría plana para la representación de un objeto sobre el plano bidimensional o 3D, siendo capaz de dibujar vistas básicas(planta y alzados), como axonométricas: Isométrica, representando los elementos de manera clara y fidedigna.

3- Sistematizar y organizar el flujo de información gráfica a representar en el plano o archivo digital.

4- Interpretar y proyectar en detalle elementos a escala.

IV. Saberes / Contenidos:

CONCEPTUALES:

1-Fundamentos del dibujo técnico(análogo; papel, lápiz, reglas, escuadras):

1a-definición de la representación gráfica de objetos y sistemas de representación.

1b-lenguaje técnico y normas : formato, ejes, cuadro de información, líneas de proyección, líneas normalizadas, valorización de trazo, cotas, escalas.

1c-uso de instrumental básico: Reglas, escuadras, compás, lápices en sus diversos espesores y durezas, soportes (papel).

2-Sistemas de representación , diedro y perspectivas axonométricas. (análogo; papel, lápiz, reglas, escuadras y escalímetro):

2a-principios de la geometría plana. Ejes, Trazos en el plano y transformación de figuras geométricas: paralelismos, polígonos, arcos, proporcionalidad, simetría.



2b-representación de objetos en el plano con vistas normalizadas: Observación y toma de medidas de objetos. Abatimiento, Planta, elevaciones frontal y lateral, sección, acotaciones , magnitudes , elaboración de cuadro técnico, formato normativo(A1, A2, A3).

2c- representación a Escala.

2d- proyección de volúmenes; paralelepípedos, irregulares ,objetos) en perspectivas Isométrica ,

3-Sketch up y Lay out.

4a-Creación de archivo, definición de unidades métricas a utilizar. Definición de estilo (visualización) del modelo a construir, personalización de barra de herramientas.

4b-Utilización de herramientas: línea, polilíneas, extrusión, mover, copiar, pegar, rotar. Crear capas. Utilización de vistas en perspectiva y standard.

4c-Creación de paralelepípedos y figuras irregulares. Agrupar elementos , crear componentes simples.

ACTITUDINALES/PROCEDIMENTALES:

1-Observa y discrimina elementos bi / tridimensionales.

2-Busca la fidelidad en la información recabada y expuesta objetivamente.

3-Sistematiza y organiza la información de los objetos a disponer en el plano.

4-Organiza elementos en capas/grupos según prioridad y pertinencia del flujo de información gráfica.

5-correcta utilización de las herramientas análogas.

6-Pulcritud en el Oficio.

7-Correcta utilización de las herramientas digitales y su pertinencia cuando corresponda.

V. Metodología.

La metodología abarca aspectos inductivos y deductivos. Clases expositivas con material visual y ejercicios prácticos , poniendo énfasis en el desarrollo de trabajos durante la clase en laboratorio.

Trabajos individuales en formato análogo y digital.

Una vez obtenidos los rudimentos del manejo del formato digital, colegiar los trabajos con Técnicas de realización y Taller básico,

VI. Evaluación.

La metodología de evaluación comprende al menos cuatro entregas (idealmente seis notas parciales), donde se evalúan los contenidos de cada unidad de manera sumatoria, enfatizando la sistematización del uso de herramientas, la claridad de los elementos representados(correcta interpretación del objeto en sus vistas normativas), la coherencia entre visualización(estilo de visualización de sketch up), información(acotación, cuando es pertinente) , pulcritud en técnica y oficio(formato análogo), puntualidad en entrega y proceso(entendido como el desarrollo de destrezas cognitivas y técnicas).La última entrega(nota parcial) se realizará en trabajo colegiado con Técnicas de realización y Taller básico.

VII. Bibliografía Obligatoria.

- Espinoza, Ma. Del Mar ; Domínguez Manuel-“Fundamentos de dibujo técnico y diseño asistido”, Madrid, UNED ediciones
- Schneider, Wilhelm; Sappert ,Dieter; “Manual práctico de dibujo técnico”. Barcelona, editorial Riverté.
- Núñez, Guillermo; “Escenografía Teatral”. Santiago.

VIII. Bibliografía complementaria

Nombre de Académico: **Rodrigo Cristián Ruiz Jofré.**

FORMATO PROGRAMA DE CURSO 2020

Nombre del curso	TÉCNICAS GRÁFICAS I, MÓDULO COLOR
Nombre en inglés	GRAPHICS TECHNIQUES I, COLOR
Ciclo Formativo	1er Ciclo (I a IV semestre)
Línea de Formación	Medios de Expresión
Nivel	1er año
Carácter	Básico-Obligatorio
Número de créditos SCT-Chile	9
Requisitos	-
Ámbito	Ámbito 1, Diseñar y proyectar
Competencias del perfil de egreso a las que contribuye el curso	Competencia 1.1: Concebir y organizar ideas y conceptos, comunicándolos a través de un diseño de espacio, iluminación y vestuario para puestas en escena de diversa naturaleza
Sub-competencias	1.1.5 Manejar un conjunto de herramientas gráficas y técnicas a nivel análogo y digital para la materialización de un proyecto de diseño 1.1.3 Comunicar propuestas de diseño escénico, de manera gráfica y verbal, utilizando diversos medios y el lenguaje técnico adecuado al contexto de presentación
Competencias Genéricas (o Sello)	DIMENSIÓN ACADÉMICA 7. Capacidad de comunicación oral DIMENSIÓN PROFESIONAL 11. Habilidad en el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación
Propósito del curso	Curso teórico-práctico, sitúa al estudiante en el fenómeno del color a partir de la ejercitación y experimentación con la teoría del color a través de mezclas sustractivas y partitivas, realizando encargos

	técnicos y experiencias de taller orientados a su aplicación práctica en trabajos de creación. Se fomentará la retroalimentación del trabajo de los estudiantes en modalidad de taller y con correcciones grupales e individuales
--	---

Nombre del curso	TÉCNICAS GRÁFICAS II, MÓDULO COLOR
Nombre en inglés	GRAPHICS TECHNIQUES II, COLOR
Ciclo Formativo	1er Ciclo (I a IV semestre)
Línea de Formación	Medios de Expresión
Nivel	1er año
Carácter	Básico-Obligatorio
Número de créditos SCT-Chile	7
Requisitos	Técnicas Gráficas I
Ámbito	Ámbito 1, Diseñar y proyectar
Competencias del perfil de egreso a las que contribuye el curso	Competencia 1.1: Concebir y organizar ideas y conceptos, comunicándolos a través de un diseño de espacio, iluminación y vestuario para puestas en escena de diversa naturaleza
Sub-competencias	1.1.5 Manejar un conjunto de herramientas gráficas y técnicas a nivel análogo y digital para la materialización de un proyecto de diseño 1.1.3 Comunicar propuestas de diseño escénico, de manera gráfica y verbal, utilizando diversos medios y el lenguaje técnico adecuado al contexto de presentación
Competencias Genéricas (o Sello)	DIMENSIÓN ACADÉMICA 7. Capacidad de comunicación oral DIMENSIÓN PROFESIONAL 11. Habilidad en el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación
Propósito del curso	Curso teórico-práctico, sitúa al estudiante en el fenómeno de la interacción del color a partir de la experimentación con mezclas aditivas y sustractivas, profundizando los conocimientos y experiencias

	<p>adquiridas en el módulo anterior, realizando experiencias de laboratorio, orientados a su aplicación práctica en ejercicios de realización escénica. El profesor guiará el proceso de experimentación y ejercitación fomentando la retroalimentación del trabajo de los estudiantes en modalidad de taller y correcciones grupales; además deberá participar de la coordinación conjunta de actividades con el curso de Técnicas de Realización II</p>
--	---

I. Adecuación al contexto:

A causa de las condiciones actuales, el curso se desarrollará de manera comprimida, contando con 24 semanas para su realización (contando periodo de exámenes [4], vacaciones y feriados [1]). Por ello, los contenidos serán distribuidos buscando generar una experiencia continua que permita el acercamiento al fenómeno cromático de manera consciente, aguzada y expresiva.

II. Resultados de aprendizaje:

- 1.- Identificar un vocabulario técnico apropiado a partir del conocimiento de las teorías, propiedades y cualidades propias del fenómeno cromático, para comunicar propuestas y resultados en ejercicios prácticos técnicos-creativos
- 2.- Experimentar con diferentes herramientas gráficas análogas y digitales, según modelos, propiedades y cualidades del color, a fin de realizar imágenes y ejercicios prácticos con mezclas sustractivas y aditivas
- 3.- Producir y compartir imágenes utilizando de manera expresiva, intencionada y fundamentada las propiedades y cualidades del color
- 4.- Componer y proponer imágenes que posibiliten la representación asociativa entre color y forma de manera intencionada y creativa a partir del estudio de diferentes referentes modernos y contemporáneos

III. Saberes / Contenidos

A) Conceptuales

Las y los estudiantes comprenderán el fenómeno del color como multidimensional (físico-fisio-psicológico y cultural), y por lo tanto, un medio de expresión y conocimiento humano. Para ello, observarán y representarán conceptos a través de imágenes en las que predomine el uso intencionado del color. Asimismo, manejarán los principios de

las teorías partitiva, aditiva y sustractiva del color, dominando sus modelos y sus síntesis

B) Procedimentales

Las y los estudiantes utilizarán las propiedades y cualidades del color, de forma expresiva, creativa e intencionada, utilizando técnicas gráficas análogas y digitales. Para ello, producirán fotografías a ser compartidas y editadas a través de la plataforma instagram, realizando bocetos previos y manteniendo una bitácora de su proceso. De igual manera, realizarán diferentes ejercicios técnicos que profundicen y agudicen sus habilidades perceptuales al relacionarse con el fenómeno del color.

C) Actitudinales

Las y los estudiantes desarrollarán sus habilidades autocríticas, valorando fortalezas y detectando debilidades en propuestas cromáticas propias y ajenas, incentivándose la búsqueda de mejoras técnicas, expresivas y creativas. De igual forma, las y los estudiantes se concientizarán de su propia percepción cromática, en pos de generar habilidades expresivas visuales y verbales apropiadas en torno al color. Asimismo, se incentivará la observación sobre el acabado visual y el cumplimiento de fechas y requerimientos.

D) Contenidos

Introducción: Luz, visión y materia

- Colores espectrales y prismáticos (Newton y Goethe)
- El ojo humano y la percepción de la luz: Visión, retina, células fotorreceptoras, tricromacidad
- Visión y percepción: Absorción y reflexión de la luz
- El color como un fenómeno perceptual

1. Teorías del color:

- Teoría aditiva: Modelo, colores primarios y mezclas
- Teoría sustractiva: Modelos, colores primarios y mezclas
- Teoría partitiva: Mezclas ópticas

2. El color, sus propiedades y cualidades:

- a) Valor/Tono: Acromático, Monocromático.
Matiz: Tipologías de color, Complementariedad (Ley de Hering, Contraste simultáneo)
Saturación/Cromacidad: Gris color, Opacidad y tinción, Neutralización y Vibración
- b) Claro/Oscuro, Degradado, Posterizado y Alto-Contraste
- c) Temperatura, Pasteles/Petróleos, Palidez, Acidez
- d) Círculo cromático: Ordenación y síntesis, Armonías básicas (complementariedad, complementariedad quebrada, análogos, tríada,

cuarta), Tipos de contrastes (valor, matiz, saturación, temperatura, cantidad, simultaneidad, complementareidad) (Itten)

3. Interacción del color (Albers)
 - Relatividad del color
 - Color y forma
 - Efecto Bezhold
 - Transparencia
4. Color, una mirada desde la comunicación y la cultura
 - Cultura (Gage)
 - Psicología (Goethe, Heller)

IV. Metodología

Clase-taller telesincrónica donde, a través de procesos de retroalimentación basados en encargos semanales y proyectos, las y los estudiantes exploran el fenómeno cromático y su síntesis por medio de ejercicios técnicos y creativos. Asimismo, se consideran clases expositivas, trabajo en clase y correcciones grupales e individuales

V. Evaluación (Tipos, instrumentos)

Se realizarán evaluaciones formativas individuales y grupales, destinadas a levantar críticas, observaciones y correcciones en diferentes ejercicios y encargos. Se realizarán evaluaciones calificadas sumativas, distribuidas según unidad y según los siguientes parámetros evaluativos:

Propuesta	Refiere a la habilidad de las y los estudiantes para articular color y forma en ejercicios y composiciones cromáticas según resultados de aprendizaje esperados del programa	40%
Coherencia	Refiere a la habilidad de las y los estudiantes para realizar encargos y propuestas de acuerdo a requerimientos específicos y focos expresivos	20%

Técnica y Oficio	Refiere a la habilidad de las y los estudiantes para utilizar y aplicar diferentes herramientas gráficas análogas y digitales según saberes y contenidos del programa	20%
Proceso	Refiere a la proactividad y responsabilidad con la que las y los estudiantes enfrentan su proceso de aprendizaje, mostrándose participativos, curiosos y perseverantes	20%

~~La asistencia mínima obligatoria es de un 80% para cualquier nota de presentación a examen, y sobre un 60% teniendo un promedio igual o superior a 5.0.~~

~~Nota Final: Nota de Presentación 50% y Examen Final: 50%~~

~~Examen: Creación de una paleta de mínimo tres y de máximo seis matices a ser aplicada en el examen de Taller Básico I. Debe ser configurada según criterios y necesidades del proyecto de intervención, utilizando de forma reflexiva y creativa: criterios de armonía, ajustes y operaciones sobre propiedades y cualidades, e interacción cromática. Además, las y los estudiantes deben presentar carpeta con ejercicios técnicos y composiciones realizadas durante el curso~~

VI. Bibliografía Obligatoria

GERRITSEN, FRANS (1976). "Color: Apariencia óptica, medio de expresión artística y fenómeno físico". Barcelona:Blume
 HELLER, EVA (2004). "Psicología del color". Barcelona:GG Gustavo Gili
 KÜPPERS, HARALD (2005). "Fundamentos de la teoría de los colores". Barcelona:GG Gustavo Gili

VII. Bibliografía Complementaria

ALBERS, JOSEF (2010). "Interacción del color". Madrid:Alianza
 DONDIS, DONIS A. (1998). "La sintaxis de la imagen, Introducción al alfabeto visual". Barcelona:GG Gustavo Gili
 GAGE, JOHN (1998). "Color y cultura: la práctica y el significado del color de la antigüedad a la abstracción". Madrid:Siruela
 KANDINSKY, VASSILY (1988). "De lo espiritual en el arte". Barcelona:Labor
 KÜPPERS, HARALD (1979). "Atlas de los colores". Barcelona:Blume

ITTEN, JOHANNES (1967). "The art of color: the subjective experience and objective rationale of color". Nueva York:Reinhold
SANZ, JUAN CARLOS (1985). "El lenguaje del color". Madrid:H.Blume

*Santiago,
Agosto 2020*

Diseño Teatral
Departamento de Teatro
Facultad de Artes
Universidad de Chile

Equipo

Macarena Abarca Flores **Profesora**

Artista Visual y Educadora (Universidad de Chile. 2010 y 2012)

© Magíster en Arte Pensamiento y Culturas Latinoamericanas (IDEA-USACH)
Profesora a honorarios del Taller de Técnicas Gráficas, Color

Ignacia Pizarro González

Diseñadora y Carpintera (Universidad Diego Portales. 2012)