

FACULTAD DE ARTE, DISEÑO Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
EXAMEN FINAL. ARTE Y TECNOLOGIA – 2020 - 2

NOMBRE DEL ALUMNO): _____

FECHA: / / _____

COMPROMISO DE HONOR

“Yo declaro que he sido informado y conozco las normas disciplinarias que rigen a la ESPOL, en particular el Código de Ética y el Reglamento de Disciplina. Al aceptar este compromiso de honor, reconozco y estoy consciente de que la presente evaluación está diseñada para ser resuelta de forma individual; que puedo comunicarme únicamente con la persona responsable de la recepción de la evaluación; y, que al realizar esta evaluación no navegaré en otras páginas que no sean las páginas de la Sidweb/plataforma de la evaluación; que no recibiré ayuda ni presencial ni virtual; que no haré consultas en libros, notas, ni apuntes adicionales u otras fuentes indebidas o no autorizadas por el evaluador; ni usaré otros dispositivos electrónicos o de comunicación no autorizados.

Además, me comprometo a mantener encendida la cámara durante todo el tiempo de ejecución de la evaluación, y en caso de que el profesor lo requiera, tomar una foto de las páginas en las que he escrito el desarrollo de los temas y subirlas a la Sidweb/plataforma de la evaluación, como evidencia del trabajo realizado, estando consciente de que el no subirla, anulará mi evaluación. Acepto el presente compromiso, como constancia de haber leído y aceptado la declaración anterior y me comprometo a seguir fielmente las instrucciones que se indican para la realización de la presente evaluación (incluyendo los requisitos de uso de la tecnología). Estoy consciente de que el incumplimiento del presente compromiso anulará automáticamente mi evaluación y podría ser objeto del inicio de un proceso disciplinario”.

Firma de compromiso del estudiante.

El examen tiene una valoración de 40 pts.

Selecciona la opción correcta:

NetArt es:

1. Término que se generó entre un determinado grupo de artistas que exploraron el uso de internet como medio para su práctica artística.
2. Un término acuñado para introducir a parte de la primera generación de artistas que exploraron la red como medio.
3. Un término general que denota todas las obras de arte.
4. Un movimiento filosófico que busca difuminar los límites disciplinarios en la era digital.

El Arte Sonoro es un concepto artificial que surge como una necesidad de definir todo lo que no cabe dentro del concepto música. También está relacionado con el arte conceptual, el minimalismo y el teatro experimental.

Verdadero

Falso

La World Wide Web es un invento que surgió para compartir obras de arte e investigación más fácilmente.

Verdadero

Falso

Seleccione las opciones de respuesta correctas (+1):

El arte interactivo:

1. Permite diferentes tipos de navegación, ensamblaje o participación en la obra de arte.
2. Creado para reproducirse en soportes de material convencional y para difundirse por toda la red.
3. Las instalaciones artísticas interactivas generalmente están informatizadas y usan sensores, que miden eventos tales como la temperatura, el movimiento y la proximidad.
4. En este arte se crea una imagen creada en un plano a partir de un punto y líneas, en el medio del diseño.

Selecciona la opción de respuesta correcta:

En el arte cinético, se destacan tres tipos:

1. Estables, móviles y estáticos.
2. Móviles, cinéticos y estáticos.
3. Móviles, estables y cinéticos.
4. Estables, penetrables y móviles.

Seleccione la opción de respuesta correcta:

En la creación de proyectos, los medios utilizados en todo momento están directamente relacionados con las prácticas artísticas contemporáneas. No obstante, la perspectiva educativa y social debe ser el eje fundamental sobre el que pivota el proyecto. En este contexto, ¿qué pasa con la actividad artística?

1. No importa si no está presente.
2. No componente fundamental, pero sí un aporte imprescindible.
3. Sí es un eje fundamental.
4. Debe competir con los otros ejes para ser la perspectiva principal.

Seleccione los conceptos con su descripción:

Durante la ejecución o puesta en marcha del proyecto, hay que considerar algunos parámetros:

1. Comunicación de calidad
2. Establecer límites
3. Crear plazos flexibles

Señale las respuestas correctas, ¿con qué otros nombres se conocen a las narrativas transmedias? (+1)

1. Mundos interestelares
2. Medios híbridos
3. Interacciones emocionales
4. Cross-media
5. Multimoda
6. Mercancía intertextual
7. Intermediarios

Existen dos maneras de definir la relación entre el arte y la tecnología, la tecnología como (+1)

1. Herramienta para la creación artística
2. Superar las condiciones
3. Medio para el arte
4. Aumentar las expectativas

Indique dos características de mimesis y catarsis

1. Se conoce como representación
2. Como expresión
3. Representa o imita la realidad
4. Ve al arte como un medio de expresión o de liberación de tensión emocional

Verdadero o falso:

_____ El Renacimiento no es una cristalización de un cambio intelectual e ideológico general que coloca al ser humano en el centro de la ocupación académica.

_____ En siglos que conducen al Renacimiento, el poder político se incrementó con el aumento de la alfabetización.

_____ Los impresionistas estaban fascinados por el hecho de que la percepción del color está relacionada con lo que está pintado, sino con el funcionamiento del ojo humano.

_____ En el siglo XVI, los dispositivos ópticos utilizados para experimentos científicos se utilizaron para entretener a las masas y se convirtieron en una característica dominante de la cultura popular.

¿A quiénes corresponde el siguiente concepto?: A lo largo del siglo XX, «la desmaterialización del objeto artístico» fue el nuevo nombre para el arte como performance, happening, body art, land art, video art o arte conceptual, implican un elemento esencial del:

1. Hackers
2. Activistas
3. Hacktivistas
4. Artivismo
5. Artistas

En el siglo XIX se profesionalizó la cultura popular y se enseñó a la gente a ceder la producción a los profesionales.

Verdadero

Falso

Complete el siguiente enunciado, sobre la investigación y conceptualización del proyecto creativo:

"Muchos diseñadores provienen de escuelas de arte. El diseño, igual que el _____, realiza investigaciones basadas en la práctica en vez de investigaciones totalmente informadas por la teoría. La forma de trabajar de los creativos, su metodología, varía. Hay investigaciones contemporáneas que son guiadas por el diseño o la creación. Por tanto, cada práctica tiene su propia _____. Los métodos y _____ deben intentar ser apropiadas o útiles al contexto de distintos grupos de personas (social, educación y edad, entre otros)."

Indique si los siguientes principios de las narrativas transmedia son verdaderos o falsos:

_____ Debe existir un esfuerzo concertado para evitar las fracturas y divisiones del mundo narrativo.

_____ La integración debe ser vertical pero no abarca a todos los actores y características.

Selecciona la opción de respuesta correcta:

En el arte en internet, los medios tácticos describen prácticas intervencionistas de arte mediático que involucran y critican el orden político y económico dominante. Esta sigue siendo una de las principales y más urgentes preocupaciones de los artistas que trabajan dentro, con y alrededor de las tecnologías digitales. Bajo este contexto:

1. Muchas obras de arte en Internet son navegadores alternativos que buscan resaltar la forma en que la presentación de la información cambia y afecta profundamente ese tipo de impresión que tenemos sobre la realidad.
2. En cierto sentido, la representación en estas formas de arte es una representación visual fiel de la realidad a lo largo de la historia del arte.
3. En la era de la información, las críticas al orden político o económico solo pueden ser atribuidas a los artistas digitales.
4. El contenido en la web y su interpretación es irrelevante, al considerar como punto principal el que sea accesible y de qué forma.

Indique si los siguientes principios de las narrativas transmedia son verdaderos o falsos:

_____ El contenido se distribuye en tres o más plataformas de medios

_____ La transmedialidad no es prevista al comienzo de la vida de la franquicia.

_____ Incluye la participación de las audiencias.

De los siguientes enunciados, ¿cuál justifica mejor la creación de una máquina Rube Goldberg?

1. Las tareas simples no se deben resolver con pasos simples. Mas bien se deben buscar alternativas que involucren más recursos, con la misma eficiencia.
2. Los mecanismos en serie de estas máquinas, compuestas por cientos de elementos que interactúan entre sí, tienen como consecuencia final varias tareas simples realizadas por una misma máquina.
3. Normalmente nos gusta mantener las cosas simples y hacer las cosas de manera fácil, pero estamos completamente fascinado por las máquinas Rube Goldberg. Requieren un nivel de habilidad y paciencia que dudamos que podamos alguna vez poseer y son la máxima expresión de hacer algo solo porque tú puedes.

4. Es un tipo de máquina que se caracteriza por tener un diseño simple para realizar una tarea complicada. Consta de una serie de mecanismos que se activan consecutivamente formando una reacción en cadena.

¿Qué es un 'cubo blanco'?

1. Dos instrumentos utilizados en la producción de fotografía y cine.
2. Nombres de las dos obras de arte más importantes creadas por el reconocido artista Kazimir Malevich.
3. Se refieren a modos estándar de representación de arte en galerías de arte.
4. Términos que describen agendas racistas en la representación del arte.