

# ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

## Curso ARTE Y TECNOLOGÍA

### Evaluación: EXAMEN FINAL

**Selecciona la opción correcta: - (1.0 punto(s))**

**Selecciona la opción correcta:**

**NetArt es:**

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

**Verdadero o falso: - (1.0 punto(s))**

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

**Verdadero o falso: - (1.0 punto(s))**

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: - (1.0 punto(s))**

**Seleccione las opciones de respuesta correctas (+1):**

**El arte interactivo:**

**Selecciona la opción de respuesta correcta: - (1.0 punto(s))**

**Selecciona la opción de respuesta correcta:**

**En el arte cinético, se destacan tres tipos:**

- Estables, móviles y estáticos.
- Móviles, cinéticos y estáticos.
- Móviles, estables y cinéticos.
- Estables, penetrables y móviles.

**Seleccione la opción de respuesta correcta: - (1.0 punto(s))**

**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?**

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

**Seleccione los conceptos con su descripción: - (1.0 punto(s))**

**Seleccione los conceptos con su descripción:**

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

**Señale las respuestas correctas - (1.0 punto(s))**

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

**Señale las respuestas correctas - (1.0 punto(s))**

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

**Indique dos características - (1.0 punto(s))**

**Indique dos características de mimesis y catarsis**

**Verdadero o falso: - (1.0 punto(s))**

Verdadero o falso:

**¿A quiénes corresponde el siguiente concepto?: - (1.0 punto(s))**

**¿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:

- Hackers
- Activistas
- Hacktivistas
- Artivismo
- Artistas

**Verdadero o falso: - (1.0 punto(s))**

**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 - (1.0 punto(s))**

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

"Muchos diseñadores provienen de escuelas de arte. El diseño, igual que el [color1], 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 [color2]. Los métodos y [color3] deben intentar ser apropiadas o útiles al contexto de distintos grupos de personas (social, educación y edad, entre otros)."

**Verdadero o falso: - (1.0 punto(s))**

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

**Verdadero o falso: - (1.0 punto(s))**

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

**Selecciona la opción de respuesta correcta: - (1.0 punto(s))**

**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:

- 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.
- 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.
- En la era de la información, las críticas al orden político o económico solo pueden ser atribuidas a los artistas digitales.
- El contenido en la web y su interpretación es irrelevante, al considerar como punto principal el que sea accesible y de qué forma.

**De los siguientes enunciados, ¿cuál justifica mejor la creación de una máquina Rube Goldberg? - (1.0 punto(s))**

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

- Las tareas simples no se deben resolver con pasos simples. Mas bien se deben buscar alternativas que involucren más recursos, con la misma eficiencia.
- 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.
- 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.
- 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'? - (1.0 punto(s))**

**¿Qué es un 'cubo blanco'?**

- Dos instrumentos utilizados en la producción de fotografía y cine.
- Nombres de las dos obras de arte más importantes creadas por el reconocido artista Kazimir Malevich.

- Se refieren a modos estándar de representación de arte en galerías de arte.
- Términos que describen agendas racistas en la representación del arte.