



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

MAestrÍA EN ARTES VISUALES

**“DISEÑO DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA ASIGNA-
TURA MULTIMEDIA 1 DE LA UNIVERSIDAD
DE LAS ARTES”**

**QUE OPTA POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN ARTES VISUALES**

**PRESENTA:
DAVID DE JESÚS ALFARO GONZÁLEZ**

**DIRECTOR DE TESIS:
DR. JESÚS MACÍAS HERNÁNDEZ (FAD)**

**MIEMBROS DEL COMITÉ TUTOR
DR. EDUARDO ANTONIO CHÁVEZ SILVA (FAD)
DRA. MARÍA DE LAS MERCEDES SIERRA KEHOE (FAD)
MTRA. AMÉRICA ARAGÓN CALDERAS (FAD)
MTRO. GERARDO PAUL CRUZ MIRELES (FAD)**

CIUDAD DE MÉXICO, AGOSTO 2021



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Dedicatoria

Quiero agradecer a mi madre, a esa mujer que con su esfuerzo, su apoyo, sus mimos y sus regaños, me ayudó a ser el hombre que hoy soy, a esa mujer que es madre, padre y amiga, ya que, sin ella, todo esto no sería posible.

Resumen / Abstract

En este documento, se abordó la problemática de la educación del arte en espacios hipermedia a nivel superior, tomando como sede y caso de estudio a la Universidad de las Artes del estado de Aguascalientes, donde se analizó la realidad de las materia “Multimedia 1”, dado el rechazo y poco interés de los alumnos a la misma, de lo cual fui testigo durante el tiempo que impartí la materia dentro de la institución, esto a pesar de ser una herramienta indispensable en el mundo actual; teniendo como objetivo la creación de una experiencia de aprendizaje, que acerque el área multimedia al alumno y que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje, de esta manera fortaleciendo su formación como profesionales de las Artes Visuales y dando pie a un aprendizaje significativo a partir de la docencia.

In this document, the problem of art education in hypermedia spaces at bachelor degree was discussed, taking as a headquarters and case study the University of Arts of the state of Aguascalientes, where the reality of the “Multimedia 1” subject was analyzed, given the rejection and little interest of the students to it, which, I witnessed during the time I taught the subject in the institution, all of this despite being an indispensable tool in today’s world; having as objective the creation of a learning experience, that brings the multimedia area closer to the student and that facilitates the teaching-learning process, strengthening their training as Visual Arts professionals and giving rise to a meaningful learning starting from teaching.

Índice

Introducción

Capítulo 1: Bases de la investigación

- 1.1 El estudiante y su entorno
- 1.2 Mi experiencia docente, lo observado y lo deseado
- 1.3 La importancia de una revolución educativa dentro del Área Multimedia
- 1.4 Preguntas de investigación
- 1.5 Perfil de proyecto

Capítulo 2: Fundamentos Teórico Conceptuales

- 2.1 La Hipermedia
- 2.2 El Arte
- 2.3 La Hipermedia en el Arte
- 2.4 La Educación
 - 2.4.1 Enfoques Educativos
 - 2.4.2 Enfoques Docentes
- 2.5 La Formación del Artista en México
- 2.6 La Formación del Artista en la UA
 - 2.6.1 Materias Hipermedia en la UA

Capítulo 3: Estrategias de Investigación

- 3.1 La Idea Inicial
- 3.2 Técnicas e Instrumentos Empleados
- 3.3 Análisis de avances
- 3.4 Conclusiones

Anexos

Definición de términos centrales

Referencias bibliográficas

Bibliografía

Introducción

Planteamiento del Problema:

Si bien, nos encontramos en una época en la cual la tecnología consume todo a su paso, cual feroz bestia, que consume, arrasa y reforma el terreno por el cual avanza, existen rincones donde su luz no penetra con claridad, y uno de estos rincones, es el dominio de las Artes Visuales, sobre todo en la formación del profesional del Arte.

Así que, a partir de lo que pude observar, durante el tiempo que hube fungido como profesor de las materias “Multimedia” en la Universidad de las Artes, logré detectar que esta problemática tiene raíces durante el curso de la formación del artista. Donde si bien, se llegan a utilizar o inclusive a a dominar algunas de las herramientas proporcionadas por la modernidad, el mismo alumno rechaza algunas de las posibilidades que se abren frente a sus ojos, menospreciando el amplio espectro de opciones que se postran frente a sus ojos y que están al alcance de su mano, esperando para ser tomadas. Esto puede que se atribuya al conservar el tradicionalismo y prácticas de la vieja escuela, o por exponer su rebeldía, al oponerse al llamado “mainstream”, como haría cualquier artista, contraponiéndose al flujo de las cosas, o tal vez, simplemente porque el sujeto, no tiene buena relación con las máquinas lo cual, a pesar de lo que se cree, puede resultar algo común y totalmente es comprensible (teniendo en cuenta que la mayoría de la población utiliza los dispositivos digitales solo como “máquinas de Facebook”). Pero sea cual sea la razón, esta problemática, fue el tema desarrollar en este documento de investigación, enfocado, como el título describe, al ambiente en el que el artista lleva a cabo su formación como profesional; la sede de esta investigación se llevara acabo dentro de las instalaciones de la Universidad de las Artes, ubicada en el estado de Aguascalientes México.

Ahora, se utilizará este párrafo para relatar un poco de mi experiencia, así como los antecedentes de la problemática y como tomé conciencia sobre la misma que se abordará durante este documento.

Todo comienza a principios del 2016, cuando comencé a impartir la materia de multimedia 1, la cual consta de la enseñanza de los programas Adobe Photoshop, y Adobe Illustrator, los cuales son un programa de edición de imagen rasterizada y de dibujo vectorial respectivamente, también implica el enseñar a los alumnos la manera correcta de como imprimir por medios digitales, como lo puede ser el offset, gran formato o lo más común, la impresión digital; así que para complementar esto se les da una muestra de Teoría del color y de Artes gráficas. Fue mi primer acercamiento a un grupo de Artes, donde pude notar que su formación es muy parecida a la que yo obtuve como diseñador gráfico, aunque existen diversas particularidades, sobre todo en el cómo planean desenvolverse en el ámbito profesional una vez egresados de la carrera.

Poco después (un año, para ser exactos), comencé a impartir Multimedia 4, la cual abarca programas como Adobe Dreamweaver, Adobe Flash, y Google Web Designer, los cuales tienen como objetivo enseñar a los alumnos a crear páginas web simples, así como animaciones.

Aquí es donde pude detectar el primer punto rojo, ya que, los jóvenes a pesar de estar a un paso de graduarse y haber tenido una “formación” de tres semestres en el ámbito digital, no sabían utilizar las herramientas digitales, atribuido a la pobre formación e inconstancia de los profesores que les eran designados, lo cual puede ser parte de la problemática, pero no es posible culpar del todo al profesor, ya que, si estamos familiarizados con el mundo de la educación, sabemos que:

El aprendizaje significativo se desarrolla a partir de dos ejes elementales: la actividad constructiva y la interacción con los otros. El proceso mediante el cual se produce el aprendizaje significativo requiere una intensa actividad por parte del alumno. Esta actividad consiste en establecer relaciones entre el nuevo contenido y sus esquemas de conocimiento.
(Romero, 2009)

Por lo tanto, el docente, si bien, es parte activa de la formación del alumno, no es la

única razón de su falta de conocimiento, ya que, algunos de los alumnos consideran las materias relacionadas con el área de hipermedia como algo secundario, especialmente los de octavo semestre, siendo prioritarias, para ellos, disciplinas como el grabado, la escultura o la fotografía, y demás cuestiones de índole “análoga” por así decirlo, aunque ciertamente, esté no es el caso de todos, ya que algunos tienen cierto interés en la ilustración digital, siendo muy atractiva la materia de Multimedia I para ellos.

Aunque, la problemática no se limita a esta etapa de formación en la que he participado activamente como parte de la institución, ya que, teniendo varios conocidos y amigos egresados de la universidad, han recurrido a cursos de técnicas de representación digitales, que imparto de manera privada o como cursos de verano, en los cuales imparto de manera básica Adobe Photoshop y Adobe Illustrator, y gracias a esto, pude darme cuenta que, durante su formación universitaria los conocimientos de dicha área son muy pobres, desconociendo funciones básicas de los programas, como lo es crear un nuevo archivo, uso de capas o como guardar en diferentes formatos, esto despertó en mí la curiosidad, al darme cuenta que la problemática es algo que se ha mantenido constante desde hace tiempo, que en algunas generaciones puede ser más notoria que en otras, pero que a fin de cuentas, no ha logrado encontrar una solución, lo cual se transmite en una pobre educación a los alumnos, una experiencia poco grata, ya que muchos jóvenes se quedan con un sentimiento de no haber aprendido bien las cosas al momento de egresar, ya que todas estas herramientas, si bien les parecieran como algo innecesario, en el mundo actual, son sumamente útiles, pero sobre todo, evita que la Universidad de las Artes, pueda lograr consolidarse como una de las mejores en su rubro, aun teniendo la infraestructura para lograrlo.

De esta manera, podemos darnos cuenta que, esta investigación es de corte educativo, y a grandes rasgos, tiene como objetivo, encontrar un método de enseñanza ad hoc al

proceso cognitivo y características propias de los estudiantes de la institución, método que se adecuó a su ritmo de trabajo, conviviendo en armonía y equidad con sus demás cursos, para que de esta manera su aprendizaje se vea fortalecido; Esto se llevó a cabo a través de la investigación y contraposición de los métodos actuales de la universidad con los de otras instituciones del rubro, buscando similitudes y diferencias entre estos, evaluando los pros y contras de las maneras de enseñanza en distintas casas de estudio; y a partir de esto, con los datos arrojados, dar forma a un diagrama que ayude al docente a modificar la clase de acuerdo a los alumnos que la conformen, todo esto teniendo en cuenta el perfil del artista contemporáneo y sus necesidades, lo cual, como resultado, contribuirá al desarrollo del área de hipermedia de la Universidad de las Artes (o cualquier otra institución interesada en fortalecer su sistema) creando profesionales del Arte, preparados para el día a día del mundo laboral y los retos que este supone, y también beneficiando de forma indirecta, a la sociedad moderna, que es el público al cual el artista destina su obra.

A grandes rasgos, podemos decir que el objetivo de la investigación como tal fue el realizar una exploración, acerca de las necesidades, expectativas y contenidos de las materias, teniendo como objetivo la creación de un instrumento que nos ayude a abordar de una manera sistemática y fácilmente comprensible, las temáticas, ejercicios, y métodos de enseñanza que más se adecuan para instruir a los jóvenes artistas de la Universidad de las Artes, dentro del ámbito de la hipermedia, este instrumento, se pretende sea un diagrama de flujo de clase, el cual oriente al docente sobre los posibles ejercicios a desarrollar en clase, según el perfil grupal de los alumnos, tomando en cuenta sus estilos de aprendizaje, así como la especialización artística de estos.

Este instrumento es capaz de ayudar al docente a evitar ciertas particularidades en el proceso de formación, que podrían dificultar el aprendizaje dentro del aula; de tal manera cualquier docente que imparta la

materia, podrá recurrir a este documento y con su ayuda planear los ejercicios a impartir a los alumnos, haciendo que estos mismos ejercicios, se adecuen a las necesidades y preferencias del alumno, adelantándose a algunos de los detalles que se pudieran presentar, y atender dichas problemáticas, dando el giro apropiado a la materia de multimedia 1, para así estar seguros de que se está manteniendo el nivel educativo esperado de la clase, así, de esta manera, logrando que la institución logre su cometido de moldear profesionales preparados en su ámbito laboral, listos para enfrentar todos los retos y peligros que el mundo artístico presenta ante el artista recién egresado.

Para este fin, se tocarán algunos temas a lo largo de tres capítulos, donde abordaron los temas que conforman el documento de tesis, comenzando con las **Bases de la investigación** y así, siendo este el primer capítulo, está dividido en seis apartados, donde se trataron, como su nombre lo indica, el comienzo o datos primordiales de la investigación que se llevó a cabo, aquí a lo largo de los seis sub temas, se explican elementos como la delimitación del tema de la investigación, que nos habla acerca del lugar exacto donde se llevó a cabo la investigación y los elementos que conforman la problemática; el “título elegido”, aquí se detalla el por qué de este; también, algo de vital importancia, “la hipótesis a corroborar” y el por qué de esta, ya que sin hipótesis no existe investigación, así como “los objetivos generales” y “objetivos particulares”, que son los objetivos esperados de la investigación en dado caso de que la hipótesis resulte verdadera; también se puede encontrar “las preguntas de investigación” las cuales surgen de la misma investigación y el perfil del proyecto a desarrollar, siendo estas las interrogantes que darán validez a la hipótesis; De esta manera, con los elementos ya descritos, el lector tendrá una concepción más clara de lo que se tiene y lo que se espera de este proyecto.

En el segundo capítulo, se abordaron los **Fundamentos Teórico Conceptuales**,

que en palabras llanas son los temas que se investigaran para dar forma a el marco teórico, aquí, tendremos un paseo rápido por los temas de “La hipermedia”, donde abordaremos en su nacimiento, lo que esta comprende y hacia donde va, guiados de la mano de personajes como: el teorista de cultura digital Lev Manovich, o Jordi Adell, experto del tema, con diversas publicaciones que lo avalan; de aquí partimos a nuestro segundo eje de investigación: “El Arte”, aquí se indaga en sus orígenes remontándonos a la era de las cavernas, pasando por sus épocas doradas hasta llegar al tan polémico Arte contemporáneo, para así poder tener referencias de ambos campos donde se desarrolla este documento.

Ahora, será momento de conjugar ambos ejes pasados, al tomar un vistazo a “La hipermedia en el Arte”, aquí trataremos de comprender como ambos conceptos han interactuado a lo largo de los años, así como algunos de los productos más interesantes que han nacido de esta amalgama; de aquí, es tiempo de movernos a otro de los ejes centrales de la investigación, la educación, aquí se habla de las distintas maneras de impartir educación escolarizada, para así poder conocer exactamente como es que se imparte la clase, saber las características que la conforman y poder corroborar si todo está en orden, de aquí, partimos a un tema no muy lejano, derivado de nuestro eje de educación: “los enfoques educativos”.

A partir de aquí seguiremos ahondando en materia de educación, al explorar los enfoques, se podrá saber que tipo es el que se adecua más a los alumnos, así como si corresponde al que es utilizado actualmente; asimismo, partiremos al otro lado de la línea al investigar “Enfoques docentes” para poder conocer cual podrá beneficiar más al alumnos para fomentar su aprendizaje; de aquí nos movemos a otro tema que es importante conocer y este es “La formación del artista en México” para así conocer que es lo que están haciendo las instituciones de mayor prestigio a nivel nacional, y como lograron llegar al punto donde se encuentran, para así

compararlo con el tema que sigue, siendo este “La formación del artista en la UA” así como el derivado directo de este, que son las “Materias multimedia en la UA” donde se analiza la distribución de las materias, como estas son impartidas y para así poder saber que es lo que se está haciendo de manera correcta, y al momento de analizarlo lado a lado con nuestro instrumento de análisis de datos, saber si estas premisas se están cumpliendo.

En el siguiente capítulo, siendo este el tercero, se abordan las **Estrategias de investigación**, aquí se tratan varios factores, como lo es la estructura metodológica, donde se define la necesidad de información, aclarando que es exactamente lo que se quiere saber, para así, dando pie al siguiente paso, que es plantear preguntas que atiendan a esta necesidad, las cuales se derivan directamente de las preguntas de investigación, de aquí partiremos a los integrantes que formaran la muestra, que en palabras llanas no es nada más que de quienes vamos a obtener esta información, aunque, a pesar de que esto suene simple, no lo es, ya que se tienen que definir características que dicha muestra deberá tener para que así la información sea veraz y objetiva, ya que si bien, cualquier persona es capaz de contestar un cuestionario o una entrevista, la información solo será de utilidad si estas personas forman parte de la institución a la que estamos analizando y aún más importante, de la carrera y semestre al que nos enfocamos, después de este paso seguiremos con definir los instrumentos y técnicas de recolección de datos que se utilizaron, analizando los pros y contra de las distintas herramientas a nuestra disposición, para así, poder escoger la que mejor se adecuó a las necesidades del proyecto, tomando en cuenta los datos que deseamos conocer, ya que si bien cualquier herramienta de recolección de datos nos dará información útil, algunas nos pueden entregar información incompleta o inclusive, exceso de información para trabajar, por lo cual, recalco, es muy importante el formular preguntas adecuadas que nos otorguen la información necesaria, la cual, será utilizada en el siguiente paso, al ser recopilada, en el “análisis de datos”

que tal y como su nombre lo indica, tomará la información recolectada a través del instrumento, para ser organizada, depurada y diagramada de manera sencilla y fácil de leer en forma de, según sea la necesidad, tablas o gráficas que ayudarán a la lectura de la misma, haciendo más amigable la interacción con los datos, ya que, sobre todo en el campo en el cual se desarrolla este documento, los excesos de información matemática puede resultar tediosa, pero a final de cuentas, todo será de gran ayuda en el capítulo final de la investigación, el cual describo a continuación.

Ahora, por ultimo, pero no menos importante, finalizaremos el tercer capítulo con las conclusiones de la investigación realizada, donde después de analizar los datos obtenidos por las técnicas e instrumentos empleados y contraponerlos con la hipótesis, se llevará a cabo la validación de la misma, corroborando o rechazando la hipótesis y con esto, contestando nuestras preguntas de investigación. Así que como se puede notar, este es el paso más importante del documento, ya que aquí se dará validez a todo lo que se estuvo manejando a lo largo de la investigación, y aparte de eso se expresará una opinión y análisis acerca de todo lo observado y ocurrido, dando con esto terminada la investigación.

C pítulo 1:
Bases de la Investigaci n

Antes de comenzar a leer este documento investigación, es necesario conocer ciertos puntos claves en la misma, los cuales son los objetos de estudio y las características de su entorno, así cómo de ellos mismos, de esta manera, al tener en cuenta información acerca de estos, será más fácil para el lector comprender como estos se comportan y de qué manera esto incide en esta investigación, ya que, al momento de tratar con grupos de personas, es importante tener en cuenta sus actitudes, costumbres e inclusive, en algunos casos, creencias, dando esto un enfoque cualitativo a la investigación realizada.

1.1 El estudiante y su entorno

Ahora, es hora de hablar de nuestros sujetos de estudio, los alumnos, y sus características más sobresalientes, las cuales durante el tiempo que he participado como docente dentro de la Universidad, me han hecho darme cuenta que estas mismas características ayudan a agruparlos, y que también, estas influyen en su aprendizaje de los medios digitales, pudiendo estas características llegar a ser ventajas o obstáculos durante su formación.



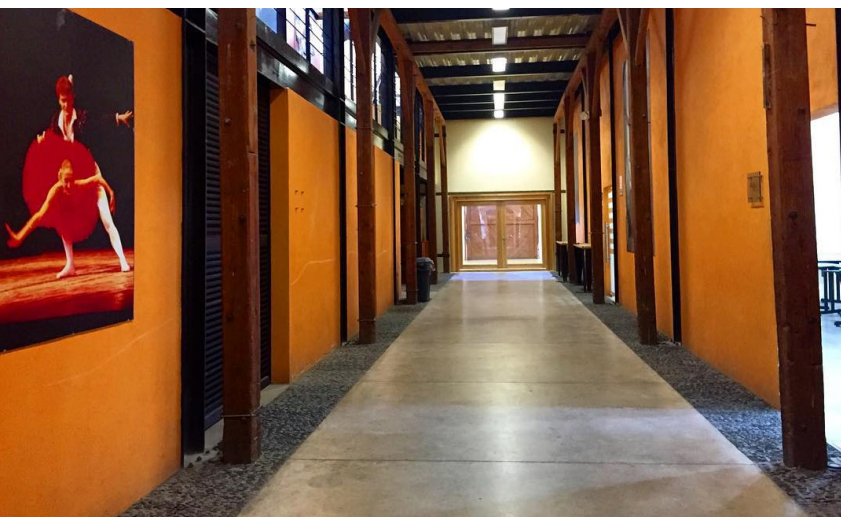
La investigación tomó sede en la Universidad de las Artes del estado de Aguascalientes, la cual se encuentra en el complejo Tres Centurias, nombre que se deriva a tres construcciones que ahí deciden, las cuales datan de los siglos XIX, XX y XXI, dentro del mismo complejo que con anterioridad fue conocido

como la Casa Redonda, la cual albergo algunos de los talleres ferroviarios más famosos de América Latina, y en cuyas naves industriales, ahora convertidos en un lugar de enseñanza y esparcimiento para los ciudadanos hidrocálidos, podemos encontrar el Macro espacio para la Cultura y las Artes, también conocido como MECA, el cual está conformado por varias instancias, siendo algunas de estas y las más próximas a la universidad: El Salón de Locomotoras, importante salón que suele ser utilizado como centro de convenciones, así como para usos ceremoniales como graduaciones o bodas; El Museo Espacio, siendo este el museo más joven del estado, y a su vez, el de mayor tamaño e importancia; El Foro Trece, el cual es conformado por varias salas de diferentes tamaños, las cuales tienen usos múltiples, y que cada año albergan la Feria del Libro del estado u otros eventos como convenciones y otras festividades. Y así, pasamos a el área que nos concierne: la Universidad de las Artes, la cual es propiedad del Instituto Cultural de Aguascalientes, siendo de carácter publico, la cual tiene como objetivo “formar creadores artísticos profesionales y fomentar el desarrollo de las Artes en el estado, mediante la docencia, la investigación y la difusión del conocimiento en el campo de las disciplinas artísticas.” según palabras del ICA. Asimismo, dentro de la institución, se tiene la siguiente oferta educativa a nivel licenciatura:

- Licenciatura en Artes Visuales
- Licenciatura en Teatro
- Licenciatura en Danza Clásica en la modalidad de Intérprete
- Licenciatura en Danza Contemporánea en la modalidad de Intérprete
- Licenciatura en Docencia de la Danza Folclórica Mexicana

Con esta información, podemos acercarnos a nuestro punto de interés, centrándonos en los alumnos de la carrera de Artes Visuales, y enfocándonos específicamente a los grupos de cuarto a octavo semestre, a quienes se imparten las materias de Multimedia I,II,III y IV; a estas alturas de la formación del artista, este ya llevó materias practicas de “tronco común”, como lo son pintura, escultura, grabado y foto-

grafía, así como materias teóricas, las cuales lleva a lo largo de la carrera, dando esto pie a que a partir de cuarto semestre, cuando se ha experimentado con lo básico y el joven artista ha descubierto cuales son sus fortalezas y debilidades, le es ofrecida al alumno la posibilidad de escoger alguna especialidad, relacionada con alguna de las disciplinas practicas ya antes mencionadas. Así, que a partir de este punto, nos encontramos con jóvenes, los cuales, ya han hecho la primer decisión importante dentro de la carrera, la cual es el primer paso de el resto de su formación, ayudándolos a centrarse en lo que mas les gusta, o lo que mejor se les da (por que ciertamente existen personas que no son los mejores en lo que prefieren).



1.2 Mi experiencia docente, lo observado y lo deseado

Ahora, es momento de explicar de manera breve el titulo de este documento de tesis, el cual, como se lee en la carátula del mismo es: **“Diseño de experiencias de aprendizaje para la asignatura multimedia 1 De la Universidad de las Artes”**, esté mismo hace referencia directa al objetivo de la investigación (los cuales podemos leer en el apartado siguiente, junto a la hipótesis) y asimismo, explica a detalle el lugar donde se lleva a cabo la investigación, dando al lector una pista acerca del campo disciplinario donde está se desarrolla, ayudando a futuros lectores, a encontrar con facilidad este documento para su consulta.

1.3 La importancia de una revolución educativa dentro del Área Multimedia

Ahora, todo este texto se basa en una simple premisa, que es a lo que se llama comúnmente como hipótesis, lo cual a grandes rasgos es una proposición basada en datos obtenidos y observados, pero solo a modo de propuesta, ya que a partir de más investigaciones se responderá si esta esta acierta o está equivocada. De esta manera, tomando en cuenta la información recopilada hasta el momento acerca del objeto de estudio, así como los antecedentes al problema y todo lo que este implica podemos plantear que: *-Si se modifica el programa de la materia hacia un enfoque “libre” y menos técnico, en los ejercicios que se exponen en clase, orientado a complementar las técnicas tradicionales, entonces se fortalecerá la formación del estudiante de Arte.*

Esta hipótesis y su resolución tienen como fin el de reforzar el área hipermedia dentro de la carrera de Artes visuales, lo cual se pretende lograr a partir de proponer un documento que consta de un diagrama de flujo, que asesore al profesor al momento de escoger los ejercicios que se llevarán a cabo dentro del salón de clases, todo esto teniendo en cuenta el perfil del alumno a partir de su elección de especialidad en la carreta, sus conocimientos previos, y sus metas como artista, esto teniendo en cuenta las limitantes técnicas que se pudieran encontrar dentro del plantel, como lo pueden ser el hardware y software que se utiliza, o inclusive el material con el que cuente el alumno para desarrollar las tareas en su hogar, con lo que se espera, poder mermar o frenar el rechazo de los jóvenes por las asignaturas relacionadas a la hipermedia y que estas mismas, contribuyan a la formación de profesionales que puedan utilizar todas las herramientas que las tecnologías digitales les ofrecen y que no se limiten a utilizarlas como medios de distribución, si no como medio de producción, lo cual puede contribuir a mejorar la calidad de su obra artística y por ende al mejoramiento de la calidad educativa de la Universidad de las Artes.

Así que se puede decir de manera más concreta, que, el objetivo general de la investigación es el de Fortalecer los procesos de enseñanza-apren-

dizaje de los alumnos de Artes, por medio de sistemas y prácticas que enriquezcan su formación en el área de **representación digital**, lo cual ayudará a la institución a consolidarse como una de las mejores en su rubro, elevando la calidad de la educación recibida dentro de la misma.



Y asimismo, de manera particular el objetivo es el de Generar **estrategias pertinentes**, para así poder atender la problemática y dar el giro apropiado a la materia, para que así, la institución logre moldear profesionales mejor preparados en su ámbito laboral, listos para enfrentar todos los retos y peligros que el mundo artístico presenta ante el artista recién egresado.

1.4 Preguntas de investigación

Ahora, como cualquier problemática, esta conlleva una serie de preguntas a resolver, las cuales iremos abordando poco a poco a lo largo del texto, siendo algunas de las más relevantes las que se

presentan a continuación:

La primera de estas, atiende directamente a nuestra hipótesis, siendo prácticamente la misma en forma de cuestionamiento, esta dice así: ¿De qué manera el Modificar el programa de la materia hacia un enfoque “libre” y menos técnico, orientado a complementar las técnicas tradicionales, fortalecería la formación del estudiante de Arte? Esta busca aclarar el efecto tendrá el replanteamiento de la currícula sobre los alumnos, siendo esta la pregunta de investigación principal.

Las siguientes interrogantes, se derivan directamente de la pregunta principal, estas atienden a características específicas las cuales se desarrollan en los ejes de investigación, específicamente en el apartado de “La formación del artista en la UA”, fungiendo a manera de sub temas en el mismo, estas preguntas son: ¿Qué características son propias de un programa pertinente orientado a los estudiantes de UA?, Pregunta que atiende a la incógnita de que características son las correctas (y por ende cuales no) a los alumnos de la Universidad, en esta se tomarán en cuenta a los estudiantes y sus características como individuos, así como los temas a impartir en clase.

Y la última pregunta, la cual es la más importante de estas tres, busca conocer al alumno y destacar sus características que lo definen, dando validez a las preguntas formuladas con anterioridad, sirviendo como conclusión del capítulo, esta dice: ¿Cuales son las características que diferencian a los alumnos de la UA y cuales son las similitudes y diferencias a otras entidades académicas?, Dado esto, al momento de resolver esta pregunta, tendremos un amplio conocimiento acerca de el objeto de estudio y podremos realizar acciones eficaces que atiendan las necesidades de los jóvenes, esta información será recabada por medio de cuestionarios y entrevistas a los estudiantes de diversos semestres, de esta manera se conocerá de primera mano lo que estos necesitan.

1.5 Perfil de proyecto

Este proyecto, como lo indica el trasfondo del mismo y sobre todo su título, se desarrolla en el campo de la educación, enfocándonos a la educación de las Artes, en el estado de Aguascalientes, teniendo este como objetivo lo ya antes mencionado en el punto 1.3, el “Fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje de los alumnos de Artes, por medio de sistemas y prácticas que enriquez-



can su formación en el área de **representación digital**, lo cual ayudará a la institución a consolidarse como una de las mejores en su rubro, elevando la calidad de la educación recibida dentro de la misma.”

Esto se llevara a cabo a partir del análisis del plan de estudio actual y la manera en la que este se aplica, asimismo, se tomará un vistazo al pan de estudio de otras instituciones del rubro, así como el análisis de los distintos enfoques educativos y enfoques docentes, que ayudarán a definir la línea de trabajo que puede dar mejor resultado para el aprendizaje de los alumnos. Una vez concluido el paso anterior, el siguiente paso pretende llevar a cabo una serie de encuestas, a alumnos y egresados de la institución, lo cual nos arrojará datos significativos de las necesidades, inquietudes e inconformidades por parte del cuerpo estudiantil del plantel, esto expresará las necesidades de los estudiantes, durante y al concluir su formación como artistas, siendo esto un eslabón en la cadena de acciones pertinentes, que nos ayudaran a reforzar el proceso de formación de los jóvenes artistas.

De esta manera basándonos en la información recopilada y las conclusiones obtenidas a partir de las necesidades de los alumnos, podremos comenzar con el diseño del diagrama de flujo de clase el cual servirá como una guía de enseñanza para los docentes, que sirva como un apoyo para los profesores del área hipermedia, enfocándose métodos educativos pertinentes que se adecúen al perfil del alumno, asimismo explicando que consideraciones especiales hay que tener, así como eventos que se pueden llegar a presentar y como tratarlos, que tipo de ejercicios son de mayor provecho para los jóvenes y en que cantidad, para que estos no interrumpan sus otras actividades. Esto ayudará a los docentes a aterrizar el conocimiento, practicas y costumbres de la hipermedia a los terrenos del Arte, lo cual, garantizará que la calidad de la educación en esta área sea constante, aun con la rotación de profesores que se presenta en el área.

sin duda el camino es largo, pero podremos sentar las bases de una educación solida y de calidad en el recinto, lo cual, con esfuerzo y dedicación de todas las áreas de el mismo, con el tiempo, se logrará que la UA sea reconocida a nivel nacional, poniendo en alto el nombre de la institución, del MECA y sobre todo, de Aguascalientes.

C  pulo 2:
Fundamentos Te  rico Conceptuales

2.1 Hipermedia, New media, Tecnología y todo lo demás

Ahora, para comprender mas a fondo está investigación, hay ciertos conceptos que debemos comprender, uno de ellos es algo bastante común en nuestros tiempos, aún puede causar algo de confusión, ya que, por si misma no es auto explicativa y se puede comprender como varias cosas, pero, ahora para disipar estas dudas falta hacernos una simple pregunta, esta es: ¿Qué es la hipermedia? Ahora, si bien, este termino y tiene bastantes años rondando en nuestro vocabulario, a grandes rasgos podríamos decir que la hipermedia es un concepto que abarca un grupo de técnicas y medios, como lo son imágenes, audio, texto, animación, uniéndolos entre si para lograr una experiencia nueva, que sea capaz de activar varios sentidos por si misma, ahora, si bien, esto puede englobar un sin fin de obras, hay que comprender otro concepto importante, que abarca a estos elementos considerados para que algo sea llamado hipermedia, la “New Media” .

La new media, hace referencia a todos los medios “nuevos” de la sociedad, siendo algunos de estos el Internet, sitios web, aplicaciones, realidad virtual, realidad aumentada, foto manipulación, ilustración, video producción y un sinfín de elementos que podría seguir mencionando, pero creo que con esos ejemplos se dan una idea de a que me refiero, y esto es todo el contenido y publicado creado a partir y desde un ordenador, contrario a lo que se creía con anterioridad, cuando el termino se le atribuía solamente a aquello que era distribuido por este medio, lo cual Manovich rechaza.

No hay motivo para privilegiar el ordenador como aparato de exhibición y distribución por encima de su uso como herramienta de producción o como dispositivo de almacenamiento.
(Manovich 2001)

Pero, a pesar de que el autor dijo esto ya hace 17 años, ¿Por qué la producción artística, a partir de medios digitales, sigue aún causando conflictos dentro del gremio? Siendo esta muchas veces menospreciada y rechazada, por algunos “expertos” en la materia, y transmi-

tiendo esta forma de pensar a los jóvenes, un ejemplo que tengo muy claro, es el propio, ya que, aunque no recibí formación artística como tal, tomando en cuenta que mi formación profesional es de diseñador gráfico, profesión que fue, va e irá de la mano de las Artes visuales, idea que durante mi tiempo como estudiante no compartí, ya que en la mayoría de las materias teóricas que se impartían, la manera mas fácil que tenían los profesores de separar el Arte del diseño era con argumentos como: “ El Arte es algo único, el diseño se puede reproducir” o “El diseño es algo que se trabaja bajo encargo, si quieres hacer lo que te da la gana estudia Arte”, pero ¿A caso no se puede replicar una pieza de Arte “análogo”? Pues sí, un claro ejemplo es el grabado, donde se crean placas que puedes reutilizar, creando la misma imagen miles de veces, o ¿Qué a caso algunas de los Magnum Opus de algunos artistas legendarios, no fueron piezas encargados por los acaudalados de su época? Una vez mas la respuesta es ¡Si! Un claro ejemplo es una de las obras mas misteriosas que existen en la actualidad, Las Meninas de Diego Velazques, donde, si bien el artista incluyo ciertos “caprichos propios” por así decirlo (cosa que muchos diseñadores hacen de igual manera), el hecho de que la pintura era un trabajo para la Monarquía española no cambia, siendo como se menciono con anterioridad, algo hecho a pedido del cliente, borrando de esta manera esa ilusoria línea que separa al Arte del diseño.



Apple II series

Ahora, retomando nuestro tema principal, la new media, abordaremos la problemática de las tecnologías actuales, que pululan en está, nuestra época actual, denominada la “sociedad del conocimiento” donde la tecnología abarrotta hasta donde nuestra vista alcanza, y contrario a lo que su nombre lo indica, la New Media no tiene nada de nuevo, existiendo desde finales del siglo pasado, pero gracias al abrumador desarrollo de la tecnología, este concepto ha sido enterrado entre el sin fin de conceptos que nacen día a día para pronto ser olvidado por algo mas “innovador”

La tecnología, pues, solo se percibe si es suficientemente “nueva”
(Adell 1997)

Y siendo tan excesivo el avance de la misma, es difícil mantener el paso, a las nuevas técnicas artísticas, caso contrario al del Arte análogo, ya que estas técnica se fueron forjando y perfeccionando con los años, lo suficientemente lento y en una época donde la atención se lograba capturar mas fácilmente, a falta de cosas bellas, y sumado al tiempo, han logrado ser lo suficientemente viejas y poderosas para generar su propia historia, y procrear leyendas cuyo solo nombre habla por su obra y viceversa, tema que estamos a punto de tocar en el siguiente apartado.

2.2 Nuestro viejo amigo, el Arte

En este apartado tocaremos la historia del Arte, siguiendo su linea evolutiva, las etapas por las que ha pasado y así, tratar de comprender como logro ser lo que es hoy en día, empecemos haciéndonos una pregunta muy sencilla ¿Qué es el Arte? ya que, si bien la palabra tiene una definición en específico, nosotros como artistas o consumidores de Arte, solemos decir que algo es Arte o no lo es, a partir de conceptos propios, pero en fin, para evitar mal entendidos, desarrollaré d su historia, centrándome específicamente en la rama que nos atañe: la pintura.



Pinturas Rupestres de Lascaux

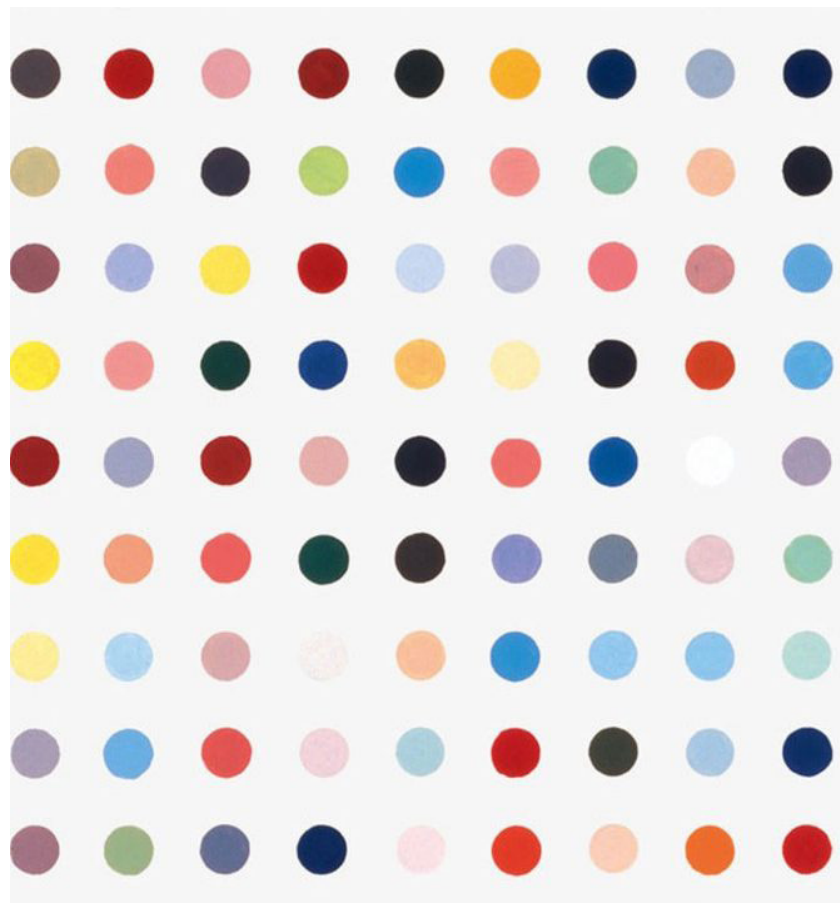
La pintura, como parte del Arte y el Arte, como parte del humano, comparten una característica muy peculiar, la cual es la evolución, y en cada época, cada etapa de la vida del humano, ha ido adoptando distintas formas, desde el nacimiento del hombre hasta el día que estamos viviendo. La pintura se remonta a la época de las cavernas como tal, en esta era tenia un carácter mas pictográfico que artístico, empleado solo para ilustrar escenas del día a día, y no es hasta tiempo después, con la llegada de las cultura egipcia, que la pintura empezó a tomar un papel decorativo, aunque aun seguía teniendo un carácter comunicativo y religioso, pasando de ser simples dibujos a ser gráficos con contenido, significancia y valor, no solo estético, si no monetario, siendo esto un parte-aguas muy importante, ya que, la elaboración y complejidad de las obras nos indica el nacimiento del artista/artesano como especialización, lo cual marca el nacimiento del concepto de Arte como profesión y no solo como un mero entretenimiento, siendo el artista consciente de lo que quiere hacer y el por que lo hace, logrando vivir de su trabajo. Ahora pasemos a la Grecia antigua, el siguiente peldaño en está evolución, donde en términos de técnica, no hubo cambios considerables, los hubo en otros aspectos, cambiando el soporte de paredes de piedra o adobe a piezas de cerámica, un cambio sumamente significativo, ya que de esta manera era posible el transpor-

tar las piezas e inclusive comerciar con ellas, también otro cambio fue el hecho de que estas ahora también retrataban escenas cotidianas y no solo elementos de carácter religioso o mitológico. Ahora, durante el medievo, tras la caída del imperio romano en occidente y con la propagación del cristianismo por toda Europa, la pintura toma un enfoque religioso casi en su totalidad, teniendo como fin el propagar imágenes cristianas, mostrando a Jesús, la Virgen María, santos, ángeles y demonios, figuras que casi en su totalidad son humanas, lo cual ayudo enormemente a el dibujo de la figura humana, marcando estándares, ya que en épocas antiguas se solían exagerar ciertos rasgos, como las narices en el Arte griego, o las proporciones de las extremidades en el Arte egipcio, otro gran aporte a las Artes en esta época, fue la invención de la invaluable imprenta de tipos móviles de Gutenberg que si bien su uso era de carácter editorial, con el tiempo daría paso a múltiples procesos de grabado, o ayudando a mejorar los ya existentes. De aquí pasamos a la Edad Moderna, la cual trae consigo innumerables corrientes artísticas, como lo fue el Renacimiento, el Barroco, Rococó y Neoclasicismo entre otros, todo teniendo cede principalmente en Europa, y con todas estas corrientes viene una obsesión hacia los detalles, haciendo que el artista tome mas consideración hacia las luces y sombras, que yacen en la escena que se está retratando, dotando de vida y volumen a sus modelos y rompiendo con las formas planas y rígidas que se manejaban con anterioridad, también se puso especial atención a los pequeños elementos que conforman la pintura, inclusive sobre saturando las obras, llevando la mente del artista al borde de la locura, exprimiendo cada gota de talento de su ser, al buscar la perfecta representación humana, a partir de la experimentación, buscando perspectivas varias, y de esta manera logrando posicionar sus nombres en los anales de la historia como grandes maestros como lo fueron Da Vinci, Caravaggio, Goya entre muchos otros.

En la época actual el Arte ha evolucionado mucho desde su concepción, dejando de lado el carácter religioso que lo caracterizo durante varias épocas, tomando un carácter libre, de

tal manera que el artista es libre de expresarse a sus anchas, plasmando en el lienzo lo que el desee(a menos que viva en Korea del Norte, claro), lo cual ha llevado a un conflicto, ya que muchas personas se niegan a aceptar que el Arte evoluciona, y lo que una vez fueron cuerpos perfectos retratados a detalle con pincel y godete, ahora son garabatos y manchas llenos de pasión y expresividad, dando al artista como limite su creatividad y los medios que esté emplea para llevar a cabo su empresa, siendo de esta manera la pieza el medio que transporta el concepto al espectador y siendo este mismo concepto el Arte como tal, aunque, en la actualidad este hecho suele ser muy criticado.

El talento, la disciplina y la técnica, ingredientes indispensables, son hoy elementos ausentes en las piezas que llegamos a ver en las galerías, por el contrario, vemos muchas caras nuevas que no se ausentan más que para presentar una gran cantidad de obras todas iguales.
(Mezerhane 2016)



Abalone Acetone Powder' (1991) - Damien Hirst

Esto puede ser debido al hecho de que el humano es un ser visual, siendo este su primer medio de contacto con el mundo y en el que mas confía, y al momento de visualizar algo poco agradable al ojo lo rechaza, aún mas cuando en la antigüedad lo que fue denominado Arte era lo mas cercano a dios, lo perfecto, lo hermoso, aquello a lo que se le invertía tiempo, esfuerzo y se quedaba con un trozo de tu alma para vivir por los siglos, y ahora se ha convertido en todo lo contrario, que el contexto mas importante que el mismo texto, crea un rompimiento con lo que se había conocido por todo este tiempo, que profana los paradigmas que se forjaron y se creían inmutables en el mundo del Arte, pero que a su vez es totalmente normal, ya que el Arte siempre busca contraponerse a si misma, de una manera u otra.

2.3 El primo incomodo, New Art Media

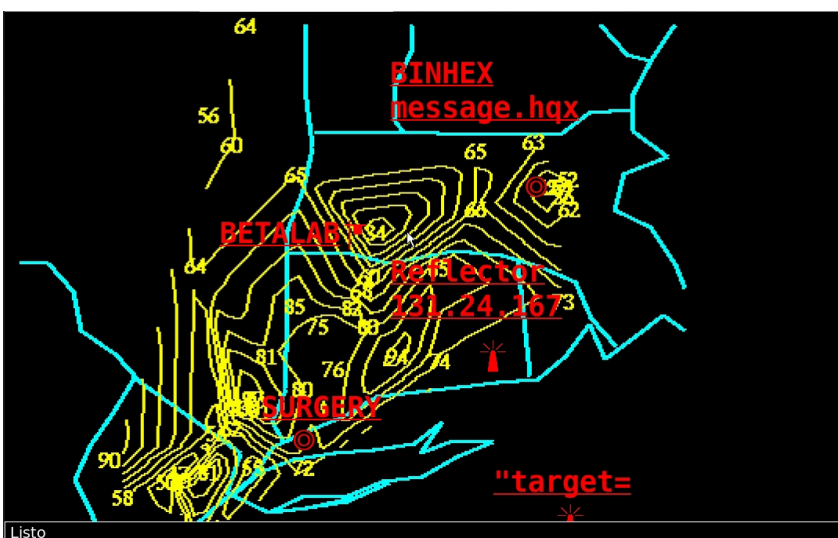
Ahora, teniendo en cuenta esto, podemos hablar de que es el New Media Art, o Arte de los nuevos medios, termino relativamente nuevo, el cual fusiona los dos temas hablados con anterioridad, la multimedia y las Artes, dando pie a este termino, que se deriva de la palabra medio, que a grandes rasgos es una herramienta, algo que sirve para alcanzar un fin, en el ámbito artístico clásico, el medio se refiere a las técnicas, tecnologías, utensilios e inclusive

soportes y materiales con los que se trabaja, por lo cual se puede concluir que el New Media abarca todas las “nuevas” herramientas que ha creado el ser humano, como lo son los ordenadores, internet, dispositivos móviles, videojuegos entre muchos otros, englobando toda representación artística que tiene como medio de creación o distribución plataformas digitales, algunos de los ejemplos mas populares podrían ser la pintura digital, videomapping, glitch art, fotografía y animación digital, modelado 3d o inclusive en el ámbito musical el chiptune, bitpop o nintendocore, géneros que se basan en crear melodías a partir de las clásicas tarjetas de sonido de 8 bits.

El New Media Art nace de la curiosidad del artista de experimentar con las nuevas herramientas que se le proporcionan, llevándolas a los terrenos menos esperados, al tratar de romper con los dogmas y convencionalidades de los objetos, ya que el artista es un revolucionario incorregible, un visionario, que busca siempre llevar su obra a lugares inalcanzables, teniendo fija la meta y buscando los medios necesarios para lograrlo, muchas veces sin tener en cuenta las maravillas que vendrán junto a sus descubrimientos.

El empleo de tecnologías digitales y de telecomunicaciones ha generado una compleja combinación junto con el Arte, aquí la obra de Arte se emancipa de sí misma hacia otros discursos por medio de la experimentación con nuevos métodos y tecnologías a su alcance. (Moscatel 2014)

Tal vez en un comienzo, el artista decidió utilizar los ordenadores y medios de comunicación como medio para dar a conocer su trabajo, cosa que muchos artistas análogos, como pintores o escultores suelen hacer, pero en algún momento del camino, alguien dijo ¿Y por qué no? al darse cuenta del potencial de estas tecnologías, y entonces decidió no solo publicar o distribuir su Arte, si no, crear a partir de estos elementos, si bien las “nuevas tecnologías” han sido empleadas en el Arte, estas no fueron reconocidas por el nombre hasta la década de los 90's



www.jodi.org

En el contexto contemporáneo, el término «nuevas tecnologías» se extiende a partir de la década de los 90 para identificar las TIC (Gómez)

Así que podemos entender que aquí es donde se acuña el término “new media art” trayendo consigo algunos exponentes dentro de la corriente como lo es el colectivo Jodi, conformado por Joan Heemserk y Dirk Paesmans, que teniendo una trayectoria como fotógrafos y video artistas, deciden incursionar, por allá del 1993, en la world wide web, o red informática mundial, conocida común (pero erróneamente) como Internet, con su sitio www.jodi.org, siendo esta misma página su pieza más famosa, creado a partir de codificación HTML, donde el usuario puede interactuar con el mismo navegando por una serie de portales distintos que se unen de maneras aleatorias, por medio de botones, algunos siendo fáciles de ubicar y otros estando escondidos dentro de la intrincada configuración del sitio, siendo esto conocido como Net Art, donde el artista busca ofrecer experiencias artísticas vía Internet, muchas veces buscando la interacción con el usuario. Tiempo después, en 1999, su experimentación los lleva al mundo de los videojuegos, tomando como base juegos antiguos e interviniéndolos, de esta manera creando algo conocido como “Art Mods”, siendo estas modificaciones al juego original con el objetivo de dotarlo de un valor artístico, lo cual son algo de trabajo extra puede evolucionar en otras dos categorías, las cuales son: Video Game Art, donde se trata de transmitir un valor estético o concepto al jugador, dejando de lado la jugabilidad o limitando el movimiento del jugador, siendo algunos ejemplos: LSD Dream Emulator (1998) y The Graveyard (2008) entre muchos otros. La otra categoría es el Art Game, donde se le da un mayor énfasis a la experiencia jugable, pero sin dejar de lado el valor estético, algunos ejemplos famosos pueden ser los juegos indies: Braid (2008) y Journey (2012).

Otra figura importante dentro del New Media Art fue Jeffrey Shaw quien, desde el nacimiento de este movimiento, comenzando por el cine expandido, que si bien, puede utilizar medios digitales, sigue siendo algo más análogo,

y durante un tiempo se mantuvo como una de las figuras protagónicas de la escena, hasta que comenzó a experimentar, convirtiéndose en un creativo en el uso de los medios digitales, como se le reconoce en la actualidad, incursionando en el Arte interactivo, realidad aumentada, sistemas cinematográficos navegables o narración interactiva. Algo muy notorio de este personaje, es que al analizar su obra, se deja ver la intención que este tenía de hacer participe al espectador dentro de la pieza (o al menos en su trabajo más reciente), teniendo este que interactuar con la obra para que esta revelara sus cualidades, utilizando con frecuencia elementos como el Oculus Rift u otro tipo de elementos de realidad virtual, así como tablets electrónicas, para poder hacer uso de la realidad aumentada, este tipo de acciones lograron posicionar su obra y a él, como una figura destacada en el medio, ya que, cualquiera de nosotros al asistir a una galería, sin duda damos prioridad a las obras que contienen ese elemento lúdico, del cual carecen las grandes obras del pasado. A partir de este breve vistazo a dos grandes exponentes podemos ver que es lo que caracteriza a este tipo de Arte; la interactividad, siendo este elemento su mayor atractivo, siendo llamativo tanto como para chicos como



The Graveyard (2008) Tale of Tales

para grandes, o el hecho de que este puede ser replicado de una manera más sencilla, ya que, los elementos físicos como las computadoras, consolas de videojuegos, lentes de realidad virtual o las tablets solo son el medio por el cual el contenido es entregado al usuario, siendo la programación o video en archivo digital y sobre todo, la experiencia que esto produce, así como la connaturalización, la obra como tal, contraponiéndose totalmente de nuevo, a la idea clásica del Arte “tradicional” en el cual el objeto como tal es la obra, esto aplica en mayor medida a practicas como la pintura digital, donde el artista crea su obra a partir de programas como Photoshop o Illustrator y al este, tener el archivo digital le es posible reproducirlo una innumerable cantidad de veces, aunque, algunos artistas, como contra medida de esto, ya que, gracias al internet y lo sencillo que es buscar imágenes, es muy fácil el reproducir obras falsas, por medios como impresión digital, así que hay quienes optan por imprimir su trabajo por métodos más artesanales como lo es la serigrafía, lanzando tirajes cortos, y acompañándolos de numero de serie, así como una firma, para constatar su originalidad, como se suele hacer en métodos tradicionales como el grabado, de esta manera se le da un toque de originalidad a la obra producida por medios digitales.

Ahora, como se puede ver, el Arte aplicado en medios digitales es algo que no tiene nada de nuevo y que cuenta con bastantes técnicas y recursos a su disposición, con artistas que lograron construir su renombre a partir de lo ya antes mencionado, con raíces fuertes y ramas que florecen y seguirán creciendo por mucho tiempo, teniendo un alcance inimaginable, por lo tanto me atrevo a decir que si tal vez, el Arte digital no sea el futuro del Arte, sin duda formará parte importante del mismo, por lo tanto es un recurso que cualquier artista debe tener al alcance de sus manos, ya sea como una herramienta de creación de obra, como un recurso alterno o simplemente como un medio de distribución para sus trabajos, por lo tanto, en el mundo contemporáneo, todo esto se convierte en un elemento indispensable en la educación del artista moderno.

2.4 La Educación

Ahora, es turno de hablar de uno de los ejes centrales de está investigación, y desde mi punto de vista, el rizoma que une a todos los demás, este es la educación, que no es nada mas que el proceso de facilitar el aprendizaje, tema familiar para todos nosotros, ya que, sea cual sea nuestra profesión u oficio hemos sido parte de ella, activa o pasivamente, como tutor o como tutelado, en una institución o en nuestros hogares, ya que, el ser humano esta aprendiendo, desde su nacimiento hasta su muerte, ya que esté, curioso por naturaleza, siempre está observando, escuchando, oliendo, tocando, degustando, comunicándose con su exterior a travez de sensaciones que nutren al cerebro de información, por lo tanto, podemos decir que la educación lo es todo para el humano, es su estilo de vida, es lo que lo hace ser, esto es corroborado por Aníbal León en su texto ¿Qué es la educación?:

La educación es un todo individual y supraindividual, supraorgánico. Es dinámica y tiende a perpetuarse mediante una fuerza inértica extraña. Pero también está expuesta a cambios drásticos, a veces traumáticos y a momentos de crisis y confusiones, cuando muy pocos saben que hacer; provenientes de contradicciones, inadecuaciones, decisiones casuísticas y desacertadas, catástrofes, cambios drásticos. Es bueno saber que la educación cambia porque el tiempo así lo dispone, porque ella deviene. Ella misma se altera, cambia y se mueve de manera continua y a veces discontinua; crece y decrece, puede venir a ser y dejar de ser.
(León 2007)

de modo que, la educación, es lo que forma al individuo, este mismo, la puede recibir de distintas maneras, lo que la puede categorizar de diferentes maneras, con esto se divide en tres grandes categorías, cada una con sub divisiones, estas mismas se dividen por distintas razones.

Según su Contexto

Educación Formal, esta sub-categoría se utiliza para denominar a los conocimientos que se imparte en centros educativos, tiene la característica de estar regulada, ser intencional

y planeada, de modo que esta es regulada por la ley y tiene el fin de formar al individuo de un modo predeterminado y está planificada para que el conocimiento sea adquirido de manera gradual.

Educación no Formal, está, como la pasada, es intencional y organizada, pero con la diferencia de no estar regulada por la ley, está suele ser impartida en instituciones privadas y se puede reconocer por medio de certificados.

Educación informal, Está sucede en el ámbito social y es la mas común de las tres, ya que está abarca la formación que recibimos de niños por parte de nuestros padres, y es la mas vieja de las tres, ya que nace con la creación de las sociedades.

Según en nivel educativo

La siguiente categoría, es una serie de etapas por lo tanto no se puede avanzar a la siguiente sin haber cumplido con la anterior, está solo aplica a la educación formal, por esto es regulada por la Secretaría de Educación Pública (SEP) en México, y es obligatoria desde el nivel básico hasta el medio superior, esta categoría se divide en las siguientes etapas:

Educación básica, es conformada por el preescolar, primaria y secundaria, esta conforma el primer contacto del niño con el sistema escolarizado, y es bastante importante ya que lo ayuda a familiarizarse con las escuelas y los métodos que se aplican en estas, cabe resaltar, que este nivel es de carácter obligatorio y son impartidas por el estado.

Educación media superior, esta es conformada por la educación de nivel preparatoria o bachillerato, también es de carácter obligatorio y en muchos planteles suele ser acompañada con una carrera de nivel técnico.

Educación superior, esta etapa engloba la formación profesional de grado superior del joven, teniendo como objetivo un título universitario a nivel licenciatura.

Educación post-universitaria, en esta categoría recaen todos los estudios de postgrado, como lo son las especializaciones, maestrías y doctorados.

Según la modalidad

Siguiendo con nuestras categorías, encontramos la siguiente clasificación según su modalidad, y nace gracias la comunicación a distancia a través del internet, siendo un parte aguas que revolucionó la educación tradicional y dando pie a otras dos nuevas modalidades, se divide en:

Educación online, esta se conforma por la educación que es recibida por medio de internet, cada vez se populariza mas, ya que es una alternativa cómoda para las personas con poco tiempo o que se encuentran alejados de la institución que la imparte, estas siendo algunas de sus ventajas, pero conlleva algunas desventajas, como el hecho de no tener un profesor en físico, lo cual puede dificultar un poco la comunicación entre ambos.

Educación presencial, esta modalidad es la clásica, teniendo el alumno que asistir al lugar donde se imparte la clase, siendo comúnmente la asistencia de carácter obligatorio.

Educación semipresencial, en esta modalidad se combinan los dos ya explicados, conlleva una mezcla de sesiones virtuales, así como presenciales, las cuales son determinadas por quien diseña el curso.

Según el contenido

Esta es la categoría mas amplia, ya que varía dependiendo del campo de conocimiento en el que se desea instruir al estudiante, algunos de estos campos pueden ser educación física, ambiental, matemática, de valores, entre muchísimas otras.

Con todo esto dicho, ahora podemos distinguir que tipo de educación es la que se imparte en la materia de Multimedia y se enfoca está investigación, así que podemos decir que se trata de educación formal, ya que se imparte dentro de una institución reglamentada por el gobierno, de nivel superior, tratándose esta institución de una universidad, de modalidad presencial, ya que los alumnos asisten a clase (aunque si bien pueden recibir asesoría vía mail) y artística/computacional, puesto que aprenden a desarrollar Arte, por medio de un ordenador y si bien, este no es el punto cen-

tral, los programas que se utiliza si lo son y el alumno aprende a utilizarlos como herramientas para un fin.

2.4.1 Enfoques Educativos

Ahora, es tiempo de abordar un tema de vital importancia dentro de la educación, como lo habrán adivinado por el título del apartado, este son los enfoques educativos, así que, comencemos antes que nada, definiendo lo que es un enfoque educativo, a grandes rasgos, un enfoque es una conjunción de teorías y métodos pedagógicos a seguir, que tienen como fin el guiar al docente y ayudarlo a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, estos modelos pueden resultar beneficiosos o perjudiciales, dependiendo del utilizado y del tutelado en cuestión, ya que estos pueden responder de diferentes maneras, por lo cual siempre hay que tratar de utilizar uno que se adapte a la mayoría de los alumnos, para que así el aprendizaje sea significativo para la mayoría.

Existe una gran variedad de estos, de los cuales citaremos aquellos que considero Adhoc, analizaremos los citados, para así detectar debilidades y fortalezas de cada uno y de esta manera podamos escoger cual de estos nos funcionaría mejor según nuestra área de estudio.

Enfoque Conductista

Este enfoque se centra en la premisa del estímulo-respuesta, donde a través de ciertos estímulos, se espera recibir una respuesta positiva por parte de los alumnos, y se pretende que el alumno adquiera los conocimientos por medio de la imitación al docente, por lo tanto el mismo debe estar muy pendiente del desarrollo del tutelado, acompañándolo y guiándolo en cada etapa del proceso de formación, exponiendo sus conocimientos y evaluando constantemente el avance del pupilo.

Ahora, con base en lo anterior, podemos rescatar el hecho de que el docente sigue de cerca al alumno, algo muy útil, ya que le da poca cabida para equivocarse, lo cual se reflejará en un buen desempeño, pero, a mi parecer, un

contra muy grande que tiene es la forma en la que se desarrolla el conocimiento, a partir del estímulo-respuesta, ya que si bien, el humano siempre busca recibir algo por su esfuerzo, el alumno se condiciona a esperar un estímulo, así que en el momento que esté llegue a faltar, no habrá respuesta, actuando el alumno de manera automatizada ante las situaciones, siendo el conocimiento verdaderamente significativo, al menos en el rubro en el que nos desarrollamos, ya que el objetivo de la investigación es el de crear profesionales preparados para cualquier situación adversa.

Enfoque Humanista

Aquí, el docente busca crear un ambiente agradable para el alumno, priorizando la relación que hay entre ambos, así como fomentando la confianza y el diálogo entre el educador y el educado, tratando de formar un vínculo y de esta manera involucrando al estudiante en su propio desarrollo de manera activa, siendo parte de su propia formación, asimismo, esto mantiene el interés hacia el tema que se está tratando, el docente también se centra en el desarrollo humano del tutelado, no solo en su desempeño académico, de esta manera es posible desarrollar de manera más fácil costumbres como la puntualidad y el orden.

Aquí como ya se dijo, se trata de desarrollar la confianza entre el alumno y el profesor, de esta manera quien recibe el conocimiento está más abierto al diálogo, por lo tanto su predisposición a aprender es mayor, y al momento de disipar sus dudas lo hace con mayor confianza y frecuencia, ya que el docente pasa de ser un ser frío y duro a una persona que comprende y siente, el cual no reprenderá al alumno por no entender algo, pero si bien, uno de los mayores puntos a favor, es esta confianza, está, si no es bien manejada, puede convertirse en un elemento desfavorable, ya que tanto los alumnos como el docente pueden llegar a cruzar la línea de respeto, sobre todo si no existe una diferencia de edad considerable entre ambos (o incluso aunque exista), viendo el alumno al docente como su igual, por lo tanto es prudente mantener una cierta distancia a pesar de la cercanía que se debe generar, tratando siempre de crear un ambiente de respeto y confianza mutuos.

Enfoque Cognosivista

En el enfoque cognosivista, se parte de los conocimientos previos del alumno y se trata de desarrollar los mismos, y relacionándolos con los nuevos, a partir de familiaridades, por lo tanto el docente debe estar siempre al tanto del progreso del alumno, ya que este es un mediador entre el conocimiento previo y el que se está adquiriendo, ya que se pretende que este genere su propio saber a su paso, para que de esta manera entienda de mejor modo los temas o técnicas aprendidas.

En este enfoque, tenemos la gran ventaja de que el alumno cuenta con conocimientos previos sobre el tema, por lo cual, es más fácil partir, ya que no se hace desde cero, lo cual se adecua a la perfección a materias del mismo tronco de multimedia mas avanzadas, la desventaja, nace al momento de tratar de aplicarlo a una materia donde el alumno no tiene ningún conocimiento, aqui el trabajo del docente, se centra en vincular los conocimientos de otras áreas familiares, hacia los temas a tratar, lo cual si bien no es un problema como tal, necesita que el docente tenga conocimientos de las disciplinas en las que se desarrolla el alumno, y buscar similitudes y manera de vincular (en nuestro caso) lo manual con lo digital, convirtiéndose esto en una problema situacional.

Existen más enfoques educativos, pero estos son los que mejor se adecuan al estilo de trabajo que vamos a desarrollar y que bajo mi experiencia, son los que dan mejores resultados en el área de Artes, el Enfoque Conductista siendo el menos útil, seguido por el Enfoque Humanista y el Enfoque Cognosivista, pero esto puede variar de docente a docente, por mi parte recomiendo adaptar el ambiente de confianza que crea el enfoque humanista, para que el alumno se sienta mas cómodo al momento de trabajar, con la manera de impartir el conocimiento del enfoque cognosivista, ya que el alumno se siente menos alienado a los temas que se le presentan, mientras se mantiene el nivel de atención que implica el enfoque conductista por parte del docente hacia el alumno, así este desarrollará su aprendizaje en un entorno familiar, de confianza y con asesoramiento frecuente por parte del docente.

2.4.2 Enfoques Docentes

Ahora, al tener cubiertos los enfoques educativos, pasaremos a conocer y analizar los “Enfoques Docentes” lo cual a grandes rasgos son estilos que emplea el docente en el momento de ejercer su actividad, y que lo ayudan a desarrollar su clase, estos son tres enfoques, los cuales Fenstermacher y Soltis plantean en su libro “Enfoques de la enseñanza” los cuales categorizan y describen en tres, cada uno teniendo sus características que buscan de una u otra forma el fomentar la enseñanza, los cuales son el enfoque ejecutivo, el enfoque del terapeuta y el enfoque del liberador.

Enfoque del ejecutivo

Comenzamos por el enfoque ejecutivo, el cual por su nombre solamente no nos dice mucho, en este, se ve al docente como el gerente de tiempos de la clase, teniendo como responsabilidad el cumplimiento de las actividades programadas en tiempo y forma y siendo el encargado de gestionar los tiempos que se emplean para cada actividad que se lleva a cabo, un punto bastante interesante en este, dado que se busca la manera mas eficaz (palabra que se acopla muy bien a este enfoque) de llevar a abo la clase, el docente ejecutivo, aplica la evaluación inmediata de los ejercicios realizados en clase, llevando a cabo ejercicios que se pueden revisar de manera rápida, y de esta manera agilizar el ritmo de la clase, algo muy curioso sobre este enfoque, es el uso de recompensas tangibles hacia el alumno por parte del docente, para premiar su esfuerzo al momento de la evaluación, las cuales pueden ir desde cosa simples como un sticker de estrella en la frente, como cuando estábamos en la primaria, hasta algún tipo de snack, como dulces o fruta, hasta inclusive dinero, lo cual se vincula con el nombre de este enfoque, siendo el docente similar a un ejecutivo que busca resultados inmediatos y efectivos en su empresa.

Algo importante acerca del docente ejecutivo, es que siempre busca implementar la “oportunidad de aprender”, que según palabras de Fenstermacher y Soltis es: dar a los estudiantes la posibilidad de aprender lo que se les

enseña, esto significa brindarle al alumno la oportunidad de experimentar en el tema que se le está enseñando, ya que el docente ha planeado la clase con anterioridad, designando un tiempo y un espacio para ello, un ejemplo es cuando se repasa un texto muy por la superficie, para poder así, al terminar, poder analizarlo a profundidad, con un debate o algún ejercicio que lo refuerce, dando al alumno la pauta y la oportunidad de procesar, analizar y digerir los temas abordados, ya que una de las características principales del docente con enfoque ejecutivo, es que este valora, mide, organiza y dosifica el tiempo empleado en cada actividad, así le es posible determinar el lapso que consideré adecuado para cada elemento abordado durante la clase.

Esté enfoque es criticado fuertemente por su “frialidad” ya que como su nombre lo dice, el docente toma el papel de un ejecutivo, quien cumple con las normas y horarios establecidos, siendo los alumnos el material a procesar a partir de un tratamiento de conocimiento para pulir sus imperfecciones, siendo este solo la persona que supervisa que el trabajo se cumpla, observando desde su oficina, sin involucrarse activamente en este proceso de producción

“Pone particular atención en la tarea, el cumplimiento del deber, la obtención de resultados y la responsabilidad por no lograr una buena producción. El enfoque del ejecutivo parece no preocuparse por aspectos de la educación que muchos consideran de primerísima importancia, como la naturaleza y los intereses de cada alumno individual.”
(Fenstermacher y Soltis 1998)

Lo cual, desde un punto de vista personal, si bien efectivo, evita el crear lazos con los alumnos, lo cual según mi experiencia, fomenta la confianza y por ende, el aprendizaje, pero a pesar de esto, este enfoque, es utilizado por una simple razón, logra su cometido, el cual es enseñar, y lo hace de manera eficaz, siendo esto benéfico al momento de ser analizado a partir de tests estandarizados, por lo cual, esté enfoque es apoyado y fomentado por las instituciones que buscan que el conocimiento sea medido, cuadrado y regulado a los estándares pre-establecidos por sus programas, haciendo

que algunos docentes opten por este enfoque no por elección propia, si no por la necesidad de cumplir con lo exigido por la institución misma.

Enfoque del terapeuta

Nace de la preocupación del docente por los alumnos, al saber sobre sus personas para comprender sus motivaciones en la temática de la clase que cursan, en este enfoque, el docente busca conocer al estudiante, para así lograr detectar las características positivas y negativas de cada individuo para de esta manera adaptarse a las necesidades de cada uno de ellos, y con esto fortalecer su aprendizaje de manera específica y asegurando que cada uno de los jóvenes pueda comprender lo que se trata de explicar

El docente que trata las características del estudiante como impedimentos o facilitadores del aprendizaje asigna así gran valor a la adquisición del contenido de la enseñanza por parte del estudiante.

(Fenstermacher y Soltis 1998)

Aquí, el docente sabe que el quien es cada integrante de su aula así también como es su manera de ser y actuar, ya que esto influye en su manera de adquirir el conocimiento, ya que, el quien es el individuo, está ligado a lo que aprende y como lo aprende, beneficiando sobre todo a aquellos alumnos con deficiencias físicas o mentales, pues el docente, buscará la manera de minimizar o sobrepasar cualquier obstáculo que algunos de estos impedimentos pueda representar, adecuando el contenido y/o ejercicios vistos en clase a el pupilo.

Una característica de vital importancia, que lo separa de los otros dos enfoques, es el objetivo final de este enfoque, ya que aquí, el docente busca explotar y refinar cada uno de los aspectos esenciales de su tutelado, al tener como objetivo que el estudiante logre ser quien el necesite ser o quien busque ser, fomentando el ser una persona autentica, ya que el profesor busca la realización plena del individuo. Esto se ha visto reflejado en años recientes, en instituciones donde los docentes dejan que los alumnos escojan desde sus horarios, hasta

sus materias y el contenido de éstas mismas, fulgiendo el docente como un guía que acompaña al alumno durante su proceso de formación, recomendando y contrario al enfoque ejecutivo, donde éste tiene la función de un supervisor.

Enfoque del liberador

Para concluir, ahora analizaremos el enfoque del liberador, aquí, mientras el enfoque ejecutivo se centra en el docente y como este administra la clase y el enfoque del terapeuta se enfoca en el alumno y sus objetivos y necesidades, en el enfoque del liberador se presta vital importancia al contenido, dejando de lado las habilidades del docente o las limitaciones del alumno, el objetivo del docente liberador es como su nombre lo indica, liberar la mentalidad del alumno por medio del contenido de la materia, aquí el docente sirve como modelo a seguir, y este, al conocer el contenido de la materia, tiene como misión el mostrar la manera correcta a los alumnos para llevar a cabo las actividades, ya que el docente sabe que a pesar de que la información se encuentra en los libros, es más probable que esta se aprenda de manera práctica y no teórica. Esto se llevará a cabo a partir del punto central del enfoque, el cual es “la manera” pero, ¿La manera de qué? Específicamente, hace referencia a la de ser del docente, lo cual engloba desde como este trata a los alumnos, hasta su forma de ser, ya que esto, evitará que la mentalidad de los jóvenes se vea paralizada por la forma en que este recibe el contenido y a partir de esto fomentará la liberación mental de los mismos a partir de maneras adecuadas.

La manera de ser del docente es esencial en el enfoque liberador porque determina en gran medida que el conocimiento y la aptitud que el alumno debe aprender liberen su mente o simplemente la paralicen con datos y habilidades insípidos e irrelevantes.

(Fenstermacher y Soltis 1998)

Dicho esto, se afirma que el conocimiento adquirido, no solo debe ser adquirido, si no que este debe ser adquirido de una manera pertinente al campo en el que se desarrolla, por ejemplo, no es lo mismo el proceso de ense-

ñanza dentro de un ámbito como el de leyes, donde la manera de ser del profesor es formal tanto en su persona como en su vestimenta, contrario a un aula de diseño o Arte, donde una persona como está se tacharía de aburrido o “gris”, pues en este ámbito, ya que se espera que la manera de ser de los profesores sea libre y menos formal, ya que esto va de la mano con la idea de la creatividad que se trata de fomentar en estas disciplinas. Asimismo, el docente liberador, valora la profundidad del contenido, ya que sabe que un contenido extenso representa un reto para el alumno y de esta manera, tendrá más recursos para poder dar un flujo adecuado a la clase, sin quedarse corto en temas o inspiración para los ejercicios a realizar, manteniendo un flujo constante en el alumno, que lo ayudará a mantener una inmersión en el tema que se está tratando, así, se garantiza la calidad de contenido aprendido, ya que, un contenido sin manera no es liberador, simplemente es información que es muy probable que quede perdida en el vacío por falta de comprensión, lo cual es muy probable que suceda dentro de el enfoque ejecutivo. Algo que cabe destacar que como la manera varía de docente a docente, así como del contenido a impartir, esta misma es impalpable y se enseña de forma indirecta, actuando de forma implícita en el carácter y actitud del docente y si bien, cualquier docente de cualquier enfoque, tiene su “manera” el liberador está al tanto de que esta manera influye dentro de el aula y por ello, le dará un valor sobre todo lo demás.

¿Son los enfoques excluyentes?

Ahora si bien, al analizar estos tres enfoques, cada uno parece estar completamente en desacuerdo con el anterior, ya que por lo dicho, los tres aparentemente tienen una postura purista y son excluyentes el uno con el otro, pero, desde la práctica esto no parece tan cierto, ya que, al leer estos, nos podemos sentir identificados con uno o varios en mayor o menor medida, en lo personal concuerdo con el enfoque del liberador, ya que creo que la manera es algo sumamente esencial según la asignatura a enseñar, y también concuerdo con el del terapeuta, pues el entender las limitantes y motivaciones del alumno, nos facilita el po-

der hacer llegar a ellos el contenido, mientras admiro el enfoque del ejecutivo por su manejo de los tiempos, tal vez ustedes cuenten con su opinión personal sobre estos.

Algo que cabe destacar, es que desde mi formación personal, los enfoques se sienten relacionados a los niveles educativos, siendo el enfoque del ejecutivo relacionado a la educación básica, donde los docentes solo se dedican a proporcionar contenido y evaluarlo, mientras que al pasar al nivel medio superior, si bien aún existe una tendencia a el enfoque ejecutivo, empieza a dar un paso hacia el enfoque terapéutico, donde los profesores participan de manera mas activa en la formación, como guías y asesores, y al pasar a la educación superior, estos se vuelven terapeutas o liberadores (y rara vez ejecutivos), esto yendo de la mano con la materia que se recibe, y teniendo muestras de cada uno de los enfoques según el docente en turno, lo cual nos ayuda a formar nuestro yo docente, al tomar a algunos profesores como inspiración o roles a seguir, así creando peculiares amalgamas propias dentro de los enfoques.

2.5 La formación del artista en México

Ahora, enfoquemonos en un tema de vital importancia, el cual es la formación del artista en México, centrándonos con obvias razones en la formación de nivel superior y fijando nuestra atención en algunas de las instituciones del rubro mas famosas en la república, como lo son la academia de San Carlos y La Esmeralda, instituciones que en sus aulas tuvieron como alumnos y docentes, artistas reconocidos que llegaron a destacar a México a nivel internacional, cunas de pintores, escultores y muralistas de prestigio como lo son Rodrigo Gutierrez, Miguel Cabrera, Diego Rivera, Luis Ortiz Monasterio (entre muchos otros), nombres que hablan por si mismos y nos dan una idea de el nivel que se maneja en dichas instituciones.



Academia de San Carlos (UNAM)

La academia de San Carlos, nace bajo el nombre de Real Academia de San Carlos de las Nobles Artes de la Nueva España, en el año de 1781, por petición de la casa de moneda de la nueva España a Carlos III quien en ese entonces era el Rey de España, buscando mejorar el proceso de grabado y acuñación de la moneda de la época, naciendo esta como una escuela de grabado, siendo la primer academia fundada en el continente americano y basando su modelo educativo en el de la Real Academia de las Bellas Artes de San Fernando, con sede en Madrid, en la misma se instruía en las vertientes de Arquitectura, Pintura y Escultura.

En la actualidad, el recinto es parte de la Universidad Nacional Autónoma de México, encontrando la División de Posgrado en Artes Visuales y Diseño Gráfico, la Jefatura de Educación Continua, la Coordinación de Difusión Cultural, así como distintos talleres que se imparten en el lugar, los cuales no solo están dirigidos a los alumnos de la universidad, si no a cualquier persona interesada en las Artes, pudiendo encontrar vertientes como Arte, Diseño, Fotografía, Ilustración, Museografía entre muchos otros.

Con lo dicho con anterioridad y como parte de la Facultad de Artes y Diseño (FAD) de la UNAM, las carreras de licenciatura se trasladaron a la misma, donde podemos encontrar la licenciatura en Artes Visuales, ahora, hablemos de la licenciatura, su perfil de ingreso, de

egreso y las asignaturas que se imparten. Por parte del perfil de ingreso, de y como se cita en la página de la FAD encontramos lo siguiente:

- Conocimientos básicos del campo y disciplinas artísticas.
- Conocimiento de las herramientas y recursos digitales, tales como el internet, navegadores, procesadores de textos e imágenes, repositorios digitales, consulta y utilización de redes sociales.
- Capacidad reflexiva y de auto crítica.
- Capacidad de expresión verbal y escrita.
- Habilidad para dibujar.
- Afinidad por la lectura y el análisis de textos.
- Responsabilidad y autodisciplina.
- Actitud propositiva e innovadora.
- Disposición para la apreciación artística.

En el perfil de egreso, a grandes rasgos se espera que el aspirante a la licenciatura, tenga nociones básicas sobre el Arte, nuevos medios, así como ciertas habilidades técnicas relacionadas con el ámbito artístico.

En el perfil de egreso, por la parte se espera que el egresado, cuente con el conocimiento teórico que lo ayude a sustentar y defender la conceptualización de su obra, la capacidad de evaluar y apreciar las expresiones artísticas sin importar su época, y el hecho de los sucesos y movimientos sociales que los originan, poseyendo las habilidades técnicas y cognitivas que lo ayuden a desarrollar el proceso de investigación-producción tanto en el campo artístico, o en instituciones privadas o públicas, tanto dentro como fuera del país.

Por el lado de las materias, la duración de la licenciatura es de 8 semestres, de los cuales a partir del tercer semestre, el joven puede escoger materias optativas, en su formación básica, se tocan temas teóricos, como la estética, historia del Arte, redacción de textos, talleres de investigación, etc. Además de multitud de talleres que lo ayudarán a desarrollar sus habilidades técnicas, como pintura, grabado, escultura o fotografía, aquí encontramos que las pocas materias que se relacionan con lo digital, como fotografía digital, animación o videoarte, son parte de los talleres optativos, los cuales el joven puede tomar.



La Esmeralda

Por su parte, la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado (ENPEG), o mejor conocida como “La Esmeralda”, comienza con la formación de la Escuela libre de Escultura y Talla Directa en el Ex Convento de la Merced en 1927, cede que cambiaría algunos años después al Callejón de la Esmeralda, lugar de donde obtiene su sobrenombre, para en el 1943, ser aprobada por la SEP como escuela de Artes de manera oficial, aquí se pueden encontrar las carreras de Artes Visuales y Docencia de las Artes, nosotros nos centraremos en analizar la carrera de Artes Visuales, cabe destacar el hecho de que por el momento, la institución esta trabajando con dos planes de estudios, uno del 2007, el cual llevan los alumnos con mas tiempo en la institución y otro que se implemento en 2106 y se aplica a los estudiantes de nuevo ingreso, siendo este el que tomaremos en cuenta por ser el mas reciente. Aquí, el perfil de ingreso no difiere mucho del anterior, teniendo las siguientes expectativas:

- Tener interés por las manifestaciones artísticas, particularmente las Artes visuales.
- Contar con vocación, capacidad y habilidad por para la expresión visual y poseer cualidades creativas y sensitivas
- Ser capaz de analizar, manejar conceptos y expresar ideas, en función de lo que buscan

desarrollar en un plano académico-profesional posterior.

- Ser crítico y auto crítico, con capacidad de tomar decisiones que favorezcan el proceso de formación y producción de las Artes

Por el lado del perfil de egreso, se espera que los egresados y su Arte incida de formas positivos en la mayoría de los rubros de la sociedad, teniendo las habilidades tanto teóricas como técnicas que los ayuden a lograr lo que estos deseen, al haber desarrollado la inteligencia emocional y creativa del egresado, y que de esta manera logren expresar de manera coherente sus mensaje de manera escrita, hablada y a travez de su obra, logrando trabajar tanto de manera personal como en equipo, siendo agentes de cambio positivos hacia el entorno en el que se desarrollan.

Aquí, en cuestión de las asignaturas a cursar, al igual que en la UNAM, se da énfasis a lo teórico y técnico, con materias clásicas como pintura, grabado, fotografía etc. pero con la diferencia de que no se busca crear solo Artistas Visuales, si no que se tiene como objetivo crear seres creativos que logren expresarse por cualquier medio, por lo tanto, se le da un peso mas importante al área de multimedia, siendo impartidas desde el primer año de estudios y no hasta el segundo, de está manera el joven tiene mas espacio para maniobrar y tiempo para adaptarse a esta área, también algo bastante importante, es que incorporan a partir del cuarto semestre talleres por parte de artistas invitados, lo cual fortalece su enseñanza al conocer figuras reconocidas dentro del Arte.

Al comparar ambas instituciones, podemos notar que son bastante parecidas, tanto como en el perfil de ingreso, esperando jóvenes con interés por las Artes, y cierto nivel de habilidad técnica, así como sensibilidad a las expresiones artísticas, siendo capaces de entenderlas y apreciarlas, y a su vez, buscando crear egresados competentes, comprometidos tanto como con su profesión como a la sociedad misma, siendo está el receptor de su obra, preocupándose por que tanto la habilidad técnica como teórica del egresado sea de un buen ni-

vel y gracias a esto, estas han logrado posicionarse como dos de las más destacadas a nivel nacional, gracias a la preocupación que tienen en el buscar jóvenes que tengan ya algunas de sus habilidades artísticas desarrolladas hasta cierto punto

El primer paso en la integración de toda nueva tecnología. es intentar hacer lo mismo que antes, pero con los nuevos juguetes, los primero vehículos a motor no eran más que carros sin caballo
Adell (1997)

De esta manera, los docentes tienen la ventaja de no comenzar desde cero, facilitando la enseñanza y agilizando el aprendizaje de los alumnos durante su formación, ya que, como menciona Adell, es mas fácil enseñar cuando se tienen aun que sean nociones básicas, partiendo de estas mismas y construyendo sobre estos cimientos con conocimientos diferentes, lo cual creo que todos hemos hecho, como ejemplo, en mi aprendizaje persona, fue en el momento de aprender programas de modelado 3D, los cuales a pesar de ser algo rebuscados, al conocer las herramientas las empecé a relacionar con otras herramientas de programas de dibujo vectorial, facilitando mi comprensión sobre las mismas. Así la Esmeralda y la Academia de San Carlos, toman esos conocimientos antiguos y los transforman en nuevas técnicas, haciendo uso del enfoque educativo cognosivista, el cual ya mencionamos con anterioridad.

2.6 La formación del artista en la UA

Ahora, es momento de abordar la formación del artista en el recinto educativo que será el primer beneficiario de esta investigación, la universidad de las Artes, de la cual considero seria un poco sobrado dar trasfondo de ella, pues esto se explica en el capítulo uno, en el apartado de la delimitación del problema, así que nos enfocaremos en analizar los tres puntos que se tocan en el apartado pasado, que son el perfil de ingreso, de egreso, así las asignaturas que se imparten.

Comenzando por e perfil de ingreso, tenemos

que la universidad busca lo siguiente en los jóvenes que buscan ser parte de ella:

- Interés y sensibilidad por la diversidad de manifestaciones artísticas visuales.
- Habilidad creativa que le permita expresarse en algunos o varios de los lenguajes de las Artes visuales.
- Capacidad de análisis y síntesis que le permitan traducir ideas y conceptos a formulaciones visuales.
- Inclinação hacia actividades y expresiones creativas.
- Interés y sensibilidad hacia la realidad contemporánea.
- Disposición para el trabajo colectivo y para desarrollar una labor interdisciplinaria.
- Claridad intelectual para la formulación de conceptos que le permitan justificar y desarrollar adecuadamente cada uno de sus trabajos creativos.
- Habilidad para la presentación de objetivos, ideas e imágenes a través de expresiones gráficas y formales.

Por parte del perfil de egreso, la universidad busca que el alumno sea un profesional en su campo, capaz de producir obra artística visual por su cuenta, y no solo limitándose a eso, si no que sea capaz de desarrollarse en campos interdisciplinarios, como lo puede ser el teatro, la cinematografía o el diseño gráfico, desempeñándose tanto dentro de instituciones públicas como privadas, ya sea a modo de exponentes, investigadores o curadores.

Dicho esto, sabemos que tipo de jóvenes se esperan, y de que manera serán estos capacitados, pero ¿De que manera se logrará? Así que es tiempo de hablar de algunas de las materias que los jóvenes cursarán durante los 8 semestres de formación.

En el plan de estudios es claro que se trata que durante los tres primeros semestres, el joven reciba toda la información básica o como se le suele mencionar en la institución “de tronco común” como historia, metodología de la investigación, dibujo, fotografía y creación bi y tri-dimensional, todo esto sentando bases para lo que mas adelante, a

partir de quinto semestre, se tomará a manera de optativa en escultura, pintura, gráfica y fotografía, de esta manera, el alumno toma la especialidad que mas se adecue a sus expectativas, sin dejar de lado materias teóricas y algunas practicas que toman todos sea cual sea su especialidad. Dentro de estas materias, podemos encontrar el punto donde se origina nuestra investigación, las cuales son Multimedia, del 1 al 5, las cuales son impartidas como parte del “tronco común” a los alumnos de cuarto a octavo semestre, estas materias comprenden distintos programas y temas multimedia, estos en orden son, Multimedia 1: Ilustración y fotomanipulación en Adobe Photoshop y Adobe Illustrator, Multimedia 2: Modelado 3d en Cinema 4d, Multimedia 3: Arte Sonoro en Adobe Audition, Multimedia 4: Videoarte en Final cut y Multimedia 5: Animación y diseño web en Adobe Flash y Adobe Dreamweaver, (aunque nosotros solo nos enfocaremos en solucionar la problemática de aprendizaje de Multimedia 1)

Ahora, podemos notar que, si bien como en cualquier institución de Arte, las técnicas tradicionales son de vital importancia, al inclusive poder ser escogidas como optativas profesionalizantes, pero algo que considero de vital importancia y que separa a la UA de otras instituciones, como se menciona en el perfil de egreso del estudiante, es el hecho de que la institución trata de introducir al alumno en el área del diseño y la cinematografía, justamente a través de las materias de multimedia, ampliando sus opciones y posibles puestos a desempeñar una vez egresados, al no solo incluir la producción multimedia dentro de su plan educativo, si no que además para reforzar su importancia, lo implementa como parte del tronco común, convirtiéndose en un pilar fundamental en la formación del artista, siendo esto un plus muy grande a la educación recibida por el alumno, pero que, de alguna manera, no se ha aprovechado ni obtenido los resultados que se plantearon cuando se formulo este plan de estudio.



2.6.1 Materias Multimedia en la UA

Ahora tomaremos este apartado para ahondar un poco más en las materias impartidas, de esta manera podremos descubrir el fin de estas, claro, obviamente no ahondaremos en todas y cada una, si no solamente relacionadas al campo de los medios digitales, como indica el título del capítulo, así que, como mencionamos anteriormente, en cada semestre a partir del cuarto, el estudiante aprenderá algo relacionado a los medios digitales, así que procederé a listar cada materia y describir lo esperado de cada una de estas, poniendo más énfasis en la primera de estas, ya que, es el punto de interés de esta investigación.

Multimedia 1

Aquí, el punto central de la materia es el de la Ilustración en Adobe Photoshop y Adobe Illustrator, teniendo como objetivo general lo siguiente: “Al terminar el curso, el alumno será capaz de integrar mediante ilustración digital, los conceptos y composiciones gráficas para su edición y posterior publicación digital e impresa, mediante el uso de software de trazo vectorial y edición de mapas

de bits.” por lo tanto se espera que el alumno pueda generar obra artística a partir de dichas herramientas, así como la edición de material, para su correcta distribución en diferentes canales, como lo pueden ser medios impresos o digitales. De esta manera, el programa abarca siete unidades (seis, tomando en cuenta que la última unidad es el proyecto integrador) de contenido, cada unidad de la materia teniendo un objetivo particular el cual se cita explícitamente en dentro de el programa de la materia, los cuales a grandes rasgos y en orden son:

Unidad I Ilustración digital: El objetivo de esta unidad es, es el de que el alumno, conozca los alcances de la materia, al aprender sobre las aplicaciones, estilos y demás bondades de la ilustración digital, lo cual desde mi punto de vista, es algo básico, ya que, como se dice “de la vista nace el amor” aquí se le muestra al alumno lo que puede lograr, causando que este se enganche en las aplicaciones de el Arte digital.

Unidad II Técnicas: Aquí al alumno se le mostrarán las distintas técnicas que conforman la ilustración digital, como lo es la pintura digital, ilustración vectorial, foto-manipulación etc. Así como la preparación de

ilustraciones manuales para su digitalización. Unidad III Herramientas vectoriales y de manipulación de imágenes: En este parcial, es donde el alumno comenzará a interactuar con los programas y al terminar el mismo, se espera que el alumno sea capaz de generar imágenes a partir de vectores en Adobe Illustrator

Unidad IV Herramientas para manipulación de imagen: Aquí se tiene como objetivo que el alumno comience a trabajar bitmap en Adobe Photoshop, al generar y manipular gráficos existentes o creados desde cero.

Unidad V Interacción de herramientas: Como su nombre lo indica, el alumno aprenderá a integrar el trabajo aprendido en un programa dentro del otro, así como las interacciones posibles entre los mismos.

Unidad VI Preparación de archivos para salida impresa o digital: En esta unidad, el alumno tiene como finalidad el saber preparar los archivos generados para su impresión en digital, así como los sustratos que puede utilizar y las limitantes que este medio conlleva.

Unidad VII Proyecto integrador: Como su nombre lo describe, el curso se cierra con la realización de un proyecto que englobe todos los conocimientos aprendidos durante el curso, conjugando la ilustración vectorial con la edición de imagen, para después ser impreso.

A partir de aquí, solo mencionaré el objetivo general de las materias, para que el lector conozca un poco más acerca de ellas ya que la investigación se centra solamente en la primera, pero aún así considero que es necesario conocer lo que sigue, ya que esta primera materia es la que sienta las bases para lo que está por venir.

Multimedia 2

El tema central de esta materia es el modelado 3d a partir de Cinema 4D, donde el objetivo general de la materia cita lo siguiente: “Al terminar el curso, el alumno será capaz de comprender el entorno 3D para su manipulación e integración en proyectos de expresión artística, ya sea en imagen fija o en movi-

miento, haciendo uso correcto del software diseñado para ello.” Para esta materia, es muy importante que la materia pasada haya sido bien comprendida, ya que la herramienta tiene interacción, así como algunas funciones parecidas a Illustrator y el hecho de comprender esto, facilitará el aprendizaje de este nuevo programa.

Multimedia 3

LA tercer parte de este conjunto, está enfocado al Arte Sonoro, el cual desde mi punto de vista se relaciona menos con lo ya antes visto, pero va de la mano con lo que viene, aquí la creación no se limita a una sola herramienta, ya que en el programa se plantea el uso de Cubase, Sound Forge, Acid, Pro Tool entre otros, siendo lo siguiente el objetivo general de la materia: “Al finalizar el semestre, el alumno contará con los recursos metodológicos que le permitan producir proyectos relacionados con el Arte sonoro, a través de actividades de aprendizaje que pongan el énfasis en el registro y creación de la voz, música, ruidos y efectos de audio.”

Ahora, es momento de hacer un pequeño comentario, ya que, a pesar de que en práctica, existen 5 materias de multimedia, que van de cuarto a octavo semestre, en el programa de la licenciatura, solo se encuentran 4, que van de cuarto a séptimo, no se a razón de que se halla hecho este cambio, donde la última materia se divide en dos, pero ya que esta investigación solo abarca la materia de Multimedia 1, no se indagará en esta cuestión y explicaré esto como se presenta en los programas de la materia, hasta Séptimo semestre, aunque cabe mencionar, que en la materia que falta, se aborda la materia como “Video producción” utilizando como herramienta el programa Final Cut.

Multimedia 4

Por último, pero no menos importante, tiene su turno la animación a partir de Adobe Flash, donde el objetivo general es: “Al finalizar el curso, el alumno conocerá los elementos básicos para la generación de contenido

visual multimedia, así como incorporar interactividad mediante Action Script. Todo esto considerando aspectos visuales necesarios para causar el efecto deseado en el espectador.” por lo tanto, se espera que el alumno sea capaz de comprender programación básica a partir de código en Action Script, así como interpolaciones de movimiento y demás funciones como keyframes a partir de storyboards y diagramas de flujo, viéndose integrados elementos de las tres materias anteriores en uno solo, siendo la animación una verdadera integración “multimedia” al incluir más de un medio digital.

C pítulo 3:
Estrategias de Investigaci n

El objetivo de este tercer capítulo, fue el de diseñar instrumentos para recopilar información acerca de los estudiantes de la universidad, a lo largo de este, se aborda en un comienzo los objetivos y preguntas a resolver por dicho instrumento, se describen los participantes de la misma y las características que estos deben cumplir para poder ser parte de la investigación, una vez definidos estos aspectos, se continuó con la definición de que tipo de instrumento se adecua mejor al resultado que se espera obtener, en este caso se optó por una encuesta con preguntas en su mayor parte cerradas, pero incluyendo algunas abiertas para poder conocer la opinión de los encuestados. Con todo esto definido, se da paso a la redacción de la encuesta, y su aplicación a modo de prueba piloto, a partir de este primer acercamiento se valoraron los resultados obtenidos y a partir de esta valoración, se modifica la encuesta para que esta se ajuste de mejor manera a los resultados deseados. A partir de esta modificación, se aplicó la prueba definitiva, la cual estaba planeada para aplicarse de manera presencial, pero debido a la contingencia sanitaria, se optó por aplicarse por medios digitales. Una vez que el instrumento final fue aplicado, se contabilizaron los datos y se generaron gráficas las cuales ayudan al lector a entender dicha información, todo esto dando pie a la conclusión final, donde se valoró la hipótesis del documento de investigación

3.1 La idea inicial

Técnicas e instrumentos empleados (Recopilación de antecedentes y datos, así como organización de la información recabada, identificando los rasgos que componen el sistema a analizar, para así comprender los elementos que lo conforman

- Generación de gráficos que ayuden a la lectura de los datos

Vaciado de información a documento escrito

Planteamiento

Ahora, es momento de llevar a cabo la recopilación de información, esta se obtendrá a partir de un estudio de encuesta explicativa y transversal, la cual trata de una investigación

descriptiva, de tal manera, podremos describir nuestro fenómeno a analizar, a partir de información que nos permitirá obtener datos de manera detallada acerca de la problemática que nos atañe, así como de los elementos que intervienen en ella, para de esta manera, poder encontrar respuestas a nuestras preguntas de investigación y generar estrategias que ataquen a nuestra problemática, este tipo de instrumentos de recopilación de datos, son importantes tal como lo menciona Mateo:

Este tipo de estudio es propio de las primeras etapas del desarrollo de una investigación y pueden proporcionar datos que vayan preparando el camino para nuevas investigaciones.
(Mateo 1997)

Pero, ¿Qué datos esperamos obtener de nuestro estudio? A grandes rasgos, esta pregunta se responde con tres objetivos, relacionados con el pasado, presente y futuro de la materia, el alumno y la relación entre estos, esto se divide en:

-Conocer las razones por las cuales el alumno decidió entrar en la carrera y cual era el objetivo de este, haciendo referencia al pasado del alumno, tratando de indagar en el por que el alumno escogió la Universidad de las Artes sobre otras entidades académicas y cual fue el objetivo del mismo para escoger la carrera de Artes visuales, como lo pueden ser las motivaciones, aspiraciones y sueños del mismo

-Saber si el programa actual de la materia se adapta a lo que esperan y como este se relaciona con sus demás materias, este dato trata de indagar en el presente del alumno y su relación con la materia mientras la cursa, de esta manera se espera conocer cuales son los elementos beneficiosos y perjudiciales de las materias en su estado actual, así podremos saber que elementos son necesarios de mantener intactos y cuales desechar.

-Descubrir que técnicas se adecuan a las necesidades del alumno y que espera este aprender, con esto, damos un vistazo al futuro, al conocer lo que espera el alumno de la materia, podremos relacionarlo con lo que

el programa espera cumplir, para así dar un giro a los temas vistos en clase, los ejercicios o la dinámica de la misma.

Así, al obtener información acerca de estos tres puntos, podremos acercarnos y conocer más a fondo a nuestros estudiantes, para así, dar respuesta a nuestras preguntas de investigación, las cuales son:

¿De que manera el Modificar el programa de la materia hacia un enfoque “libre” y menos técnico, orientado a complementar las técnicas tradicionales, fortalecería la formación del estudiante de Arte?

¿Que características son propias de un programa pertinente orientado a los estudiantes de UA?

¿Cuales son las características que diferencian a los alumnos de la UA y cuales son las similitudes y diferencias a otras entidades académicas?

Los participantes

Dado todo lo que hemos abordado a lo largo del documento, podemos encontrar dos figuras principales dentro de esta tesis, el alumno y el docente, de esta manera en este apartado trataremos de acercarnos a nuestro protagonista, el alumno, para tratar de conocer algunos aspectos que nos interesan. Sobre el alumno, indagaremos en que es lo que ellos planean lograr, sus metas, sus necesidades y su limitantes.

La selección de nuestra muestra a analizar no necesitará una segmentación de su población total como tal, ya que, tomando en cuenta que el cuerpo estudiantil total no es muy numeroso, contando con solo tres grupos que cursan las materias de multimedia, por ejemplo, en el primer semestre de cada año (que es en el periodo que se aplicó esta encuesta) consta de tres grupos, el grupo de 4to, con un total de 39 personas, sexto, con 38 estudiantes y por último 8vo el cual está conformado por 35 personas. lo cual nos arroja una población total de alumnos que cursan alguna materia multimedia de 112

personas, por lo tanto, es posible abordar a la mayoría de los alumnos; Aunque es posible el no poder contar con la participación de todos los involucrados, ya que a veces resulta difícil encontrarlos dentro de la institución, ya sea por eventos ajenos a sus carreras o por que se encuentran dispersos en los diferentes talleres en los cuales cursan sus especialidades (así como casos aislados de que el joven falte a clases, aunque esto no es muy común), pero, a pesar de esto, para que la encuesta tuviera un nivel de confianza del 90% y un margen de error del 10%, solo fué necesario aplicarla a una muestra de al menos de 43 personas. Ahora, en este siguiente apartado se especifican tres características que se debieron de cumplir por cada participante para que su participación fuera valida:

- Ser alumno regular de la institución
- Cursar entre tercer y octavo semestre
- Haber cursado al menos una materia de multimedia

Con estos requerimientos, podemos tener por seguro que los datos arrojados por los instrumentos, hallan sido útiles, ya que, al cumplir con estos requerimientos, se garantiza que el joven tenga conocimientos de los temas que se tratarán en nuestra herramienta de recolección de datos, evitando que por compromiso, al desconocer el tema, opten por contestar de manera aleatoria.

3.2 Técnicas e instrumentos empleados

El instrumento primario de recopilación de información será un cuestionario, el cual será aplicado de manera presencial a los alumnos, ya que de esta manera, se fomenta la participación de quienes forman la muestra, así como se facilita la resolución de dudas de los participantes, como lo menciona Torrado Fonseca (2009) aunque, como ella menciona, existen varias contras, como lo es el costo elevado, al tener que contratar entrevistadores o el tiempo que se utiliza, los cuales no pasan a ser muy graves, ya que al ser pocos grupos los que se entrevistarán, no se necesita ni muchas personas ni mucho tiempo, siendo yo mismo el

encuestador, haciendo esta forma de aplicar la herramienta perfecta para el caso, a continuación, dejo una tabla tomada del libro donde se analizan los pros y contras de estos métodos.

Criterios	Entrevista Personal	Entrevista Telefonica	Entrevista Correo
Versatilidad (Capacidad de adaptación)	+	+/-	-
Coste (Numero de horas de trabajo)	+	+/-	-
Duración del periodo de recogida de información	+	-	+/-
Control de la muestra	+	+	-
Cantidad de la información	+	-	+/-
Calidad de la información	+	+	+/-
Tasa de respuesta	+	+	-

Así mismo, cabe mencionar el hecho de que nuestra encuesta es de tipo explicativa, transversal y retrospectiva, pero, ¿A qué se refiere esto?, es fácil, y casi se explica por si mismo, son prácticamente las clasificaciones que nos dicen que buscamos, en que sentido lo buscamos y en que espacio temporal, la parte “explicativa” se debe al hecho de que buscamos conocer elementos que nos den el por que de la hipótesis; por su parte la parte transversal, se refiere a la manera en la que se ubica la encuesta en el tiempo, para poder explicarlo, debemos comprender lo que es un estudio longitudinal, los cuales se aplican en orden, a lo largo del tiempo, mientras que el transversal, no requiere de progresión alguna; y por ultimo, la retrospectiva, esto hace referencia al hecho de que buscamos conocer información “que ya pasó” al contrario de la encuesta prospectiva, que busca saber que es lo que viene.

Habiendo definido la manera de aplicación de nuestro instrumento, así como las características de este, podemos comenzar a dar forma al mismo, tomando en cuenta los pasos de Torrado Fonseca quien divide este proceso en 6 pasos, los cuales son:

- 1.- Definición de los objetivos del cuestionario.
- 2.- Planificación del cuestionario, destacando sus diferentes apartados.

3.- Elaboración y selección de las preguntas (abiertas, cerradas, etc.).

4.- Análisis de la calidad de las preguntas.

5.- Análisis de la fiabilidad y validez del Cuestionario

6.-Redacción final de la encuesta

Objetivos del cuestionario.

Ahora, es momento de definir que es lo que se quieres saber acerca de nuestra muestra, para de esta manera, poder dar forma a las preguntas y saber de que manera queremos que estas sean contestadas, siendo los tres siguientes:

- Conocer las razones del alumno para estudiar Arte
- conocer la relación de los alumnos con la tecnología
- Conocer el nivel de interés del alumno en la materia
- Conocer las expectativas de los alumnos de las materias multimedia

Cada objetivo detonará una serie de preguntas, las cuales conformarán nuestro cuestionario, el cual estará dividido en cuatro secciones, la de “información básica” donde conoceremos los datos particulares del participante, como su edad, sexo nivel académico etc. Datos que no afectan directamente el resultado del instrumento. Seguido por el apartado de “Exploración vocacional”, donde se realizarán interrogantes que atienden el primer y segundo objetivo del cuestionario, finalizando con el apartado de “Exploración de pertinencia de contenidos” donde indagaremos en lo que el alumno opina acerca de las materias en su estado actual, atacando nuestro tercer y cuarto objetivo.

3.2.1 Prueba piloto

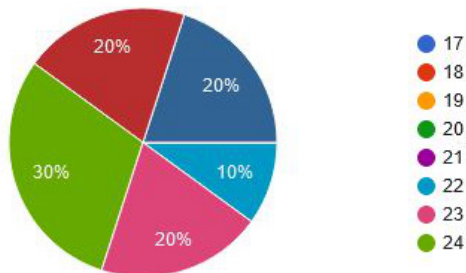
Una vez definidos los objetivos de la encuesta,

es posible comenzar a realizar el instrumento (el cual se mostrará a continuación) estas preguntas se realizarán a una pequeña muestra de nuestra población, para de esta manera poder evaluar la pertinencia de estos datos y analizar si los datos arrojados se acercan a lo esperado, así, de esta manera, se puede proceder a aplicar la versión final del mismo a una muestra mayor o a la población total, corrigiendo errores, añadiendo o retirando algunas preguntas

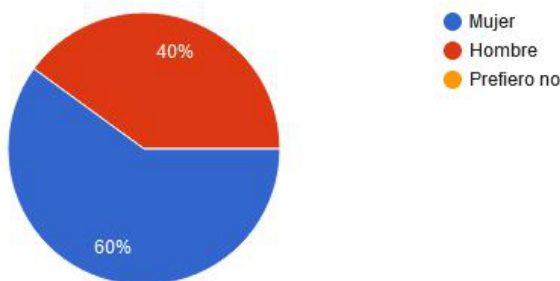
Datos observados

La encuesta que se acaba de presentar, se aplicó a una muestra de 10 personas, estudiantes de la carrera, los cuales fueron elegidos al azar, siempre y cuando cumplieran con las características definidas con anterioridad en el apartado de "Participantes", a partir de esta primer aplicación se obtuvieron los siguientes datos por sección de la encuesta:

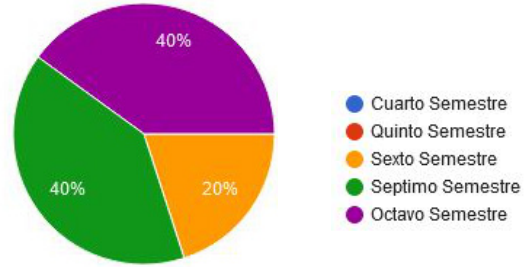
Parte 1 - Información Básica



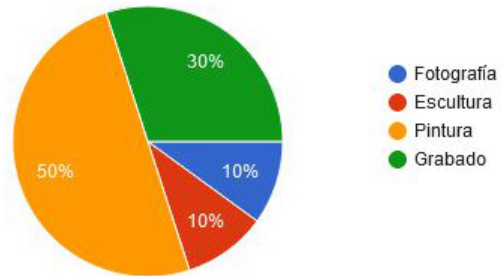
-La edad de los participantes oscila entre los 22 y 26 años, teniendo 24 en su mayoría



- un 60% de los aplicantes fueron Hombres, mientras un 40% fue Mujer

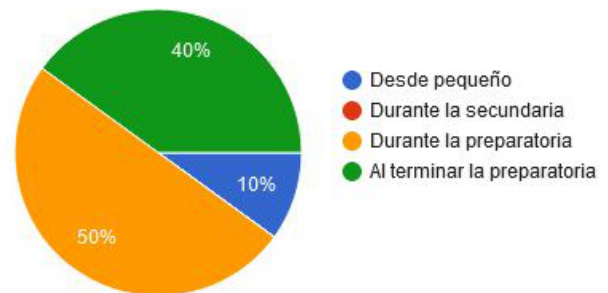


-El 40% de los participantes cursan el octavo semestre, el 40 séptimo y un 20% sexto

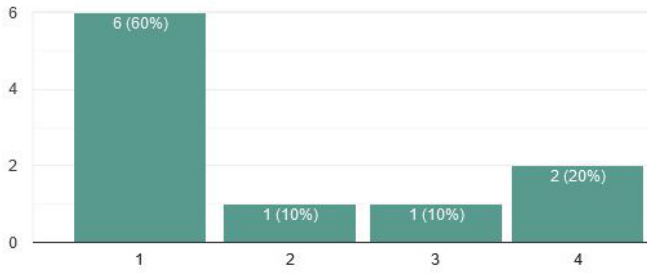


- El 50% de los participantes escogieron la optativa de Pintura, seguido por un 30% en grabado y un empate de 10% entre fotografía y escultura

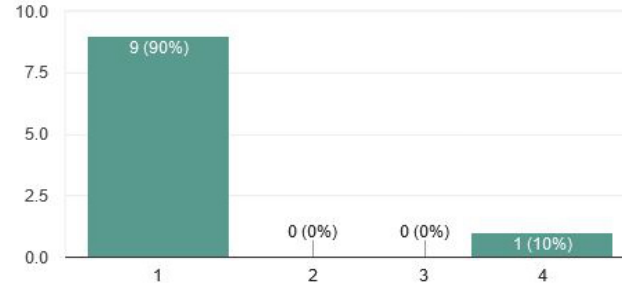
Parte 2- Exploración Vocacional



- El 50% de la muestra decidió estudiar su carrera durante la preparatoria, el 40% al terminar la preparatoria y un 10% desde su infancia



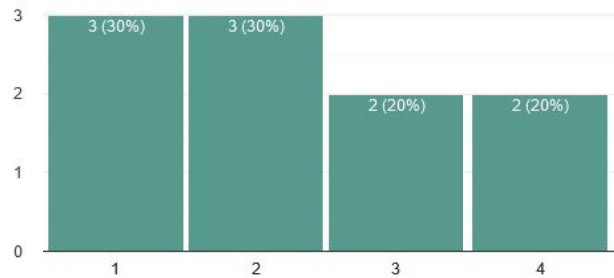
-El 60% de los participantes desconocían el plan de estudios, mientras un 20% lo conocía, y el resto tengan una idea acerca de este.



-Solo el 10% había utilizado una MAC antes de la materia, mientras el 90% jamás interactuó con una en el pasado.



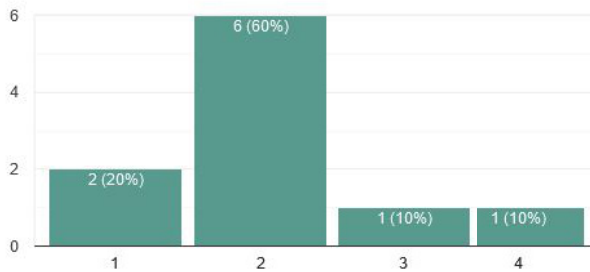
- el 40% escogió la institución por su cercanía, el 30% por sus instalaciones, un 20% por su plan de estudio y un 10% por ser la única universidad con la carrera que ellos deseaban



-El 20% expresó que disfrutaban trabajar con una computadora, mientras que otro 20% no les disfrutaban, pero no tienen problema, un 30% le desagradaba y el otro 30% no les gusta.

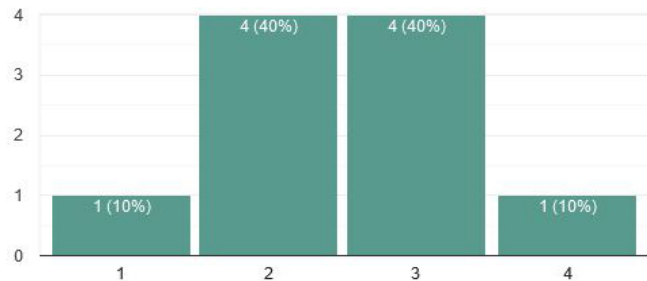


El 60% opina que la universidad es reconocida por su ubicación, un 30% por sus instalaciones y el 10% por su plan de estudios

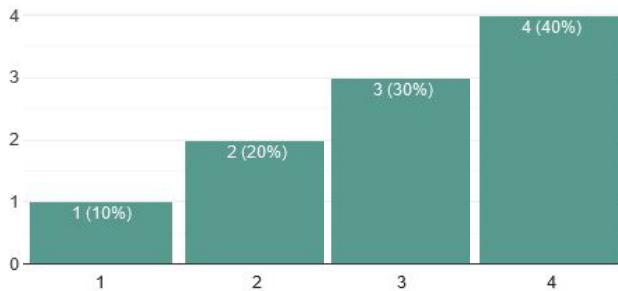


-Al momento de comenzar la materia, un 20% define sus habilidades computacionales como nulas, un 60% como malas, 10% como buenas y 10% como excelentes

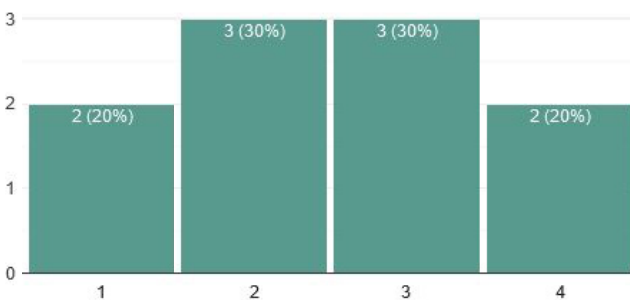
Parte 3 - Exploración de pertinencia de contenidos



Solo el 10% está de acuerdo con el plan de estudio actual de la materia, el 40% se encuentra neutral- positivo, otro 40% Neutral-negativo y el otro 10% no está de acuerdo



- el 70% de los alumnos considera que los contenidos de la materia se pueden implementar de una mejor manera, 30% opinan que no se puede mejorar



- el 20% consideran que lo visto en clase es aplicable para su producción artística, el 30% que es aplicable en menor medida, otro 30% que es poco aplicable y un 20% que no es nada aplicable

A partir de estos datos, podemos corroborar en parte lo que se supone en el planteamiento del problema del proyecto de investigación, como por ejemplo, el hecho de que cerca de el 60% no se siente cómodo trabajando en un equipo computacional, o que solo el 10% había trabajado con un equipo MAC, sobre lo cual, también es importante conocer si, al momento de comenzar el curso, recibieron alguna forma de capacitación acerca de el sistema operativo. También se agregará una pregunta para conocer que tan conformes están los alumnos con los contenidos del plan de estudios de la materia, así mismo de si consideran que este mismo contenido podría estar mejor implementado y de si creen que lo aprendido en clase puede ser aplicado a su producción artística y

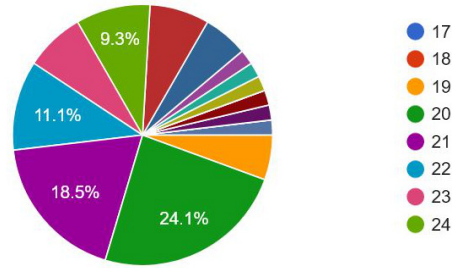
de que manera, siendo esta ultima pregunta un detonante que permitirá conocer de que manera los alumnos ven a la materia o que significa para ellos la misma, siendo esta misma pregunta de carácter abierto para que puedan describirlo con sus propias palabras. De esta manera, también se modificará la redacción de algunas preguntas que pueden llegar a ser confusas.

3.2.2 Encuesta final

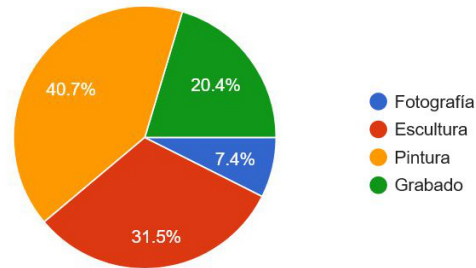
Ahora partir de lo recopilado de la prueba piloto, la cual reafirmo algunas de las dudas que nos plantean las preguntas de investigación, se modificaron algunas preguntas para que así pudiera ser aplicada a una mayor población, para que de esta manera, se ajustaran a las necesidades específicas del proyecto, así como la adición de dos preguntas en donde los estudiantes puedan expresar su opinión personal, para así poder conocer lo que el alumno piensa dicho con sus propias palabras. Por su naturaleza de ser el instrumento final, fué aplicado a una muestra de población mayor que la de la prueba piloto, la cual consta de una muestra de 54 participantes, tomados de una población total de 112 alumnos, y tomando en cuenta un nivel de confianza de un 90%, esto se reflejó como un margen de error de 8.12%. La encuesta final, al igual que la prueba piloto se aplico por medio de Google Forms, por medio digital, siendo contestada por los candidatos desde sus hogares, debido que al momento de que la encuesta iba a ser aplicada, surgió la contingencia declarada a partir de la propagación del Covid-19, obligando a abandonar el plan original de ser aplicada en el plantel, dentro de el laboratorio de multimedia, donde llevan a cabo sus clases.

Datos observados

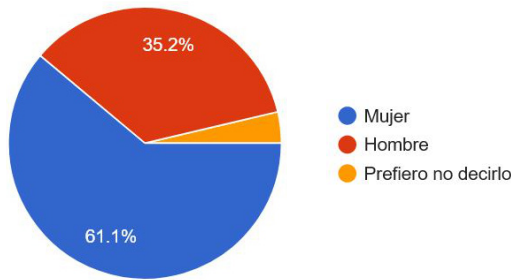
Comenzamos por el primer apartado de la encuesta: Parte 1 - Información Básica



De el total de personas que participaron en la encuesta, más del 50% se encuentran en un rango de edad de entre 20 y 22 años, constando de un 24% de jóvenes de 20 años, 18.% de 21 y 11% de 22, después de esto el grupo más grande consta de un 9% de jóvenes de 24 años.

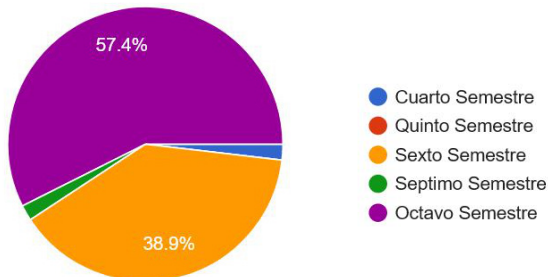


Con respecto a la optativa de su carrera, los jóvenes demostraron que un 41% se inclinan por la pintura, seguidos por un 32% en escultura, 20% en grabado y siendo la optativa menos popular, fotografía, con tan solo un 7%.

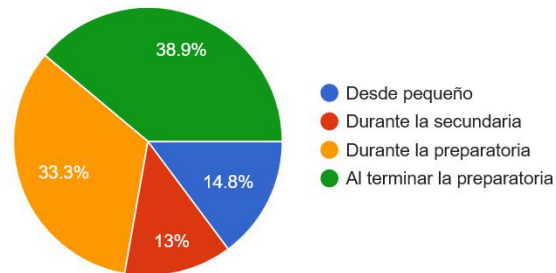


El 61% de los participantes fueron mujeres, un 35% hombres y un 3.7 prefirió no decirlo.

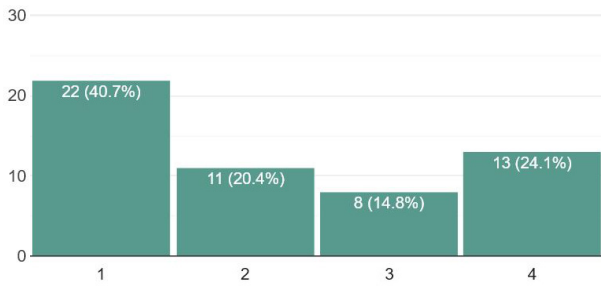
A partir de este momento pasamos al segundo apartado: Parte 2- Exploración Vocacional



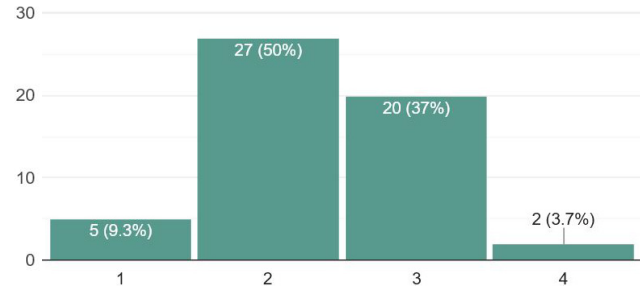
El 57% de los encuestados se encontraban cursando el 8vo semestre de carrera, un 39% el sexto semestre, mientras menos del 4% cursaban otra materia, por lo tanto, el 96% de los participantes habían terminado por lo menos la materia multimedia 1 y 2.



Aquí se puede apreciar que el 39% de los encuestados decidieron su carrera justo al terminar la preparatoria, seguidos por un 33% que lo decidió durante la misma, siendo un grupo reducido del 13% quienes lo contemplaron desde la secundaria y un 15% quienes desde su infancia tenían decidido el camino que querían tomar.



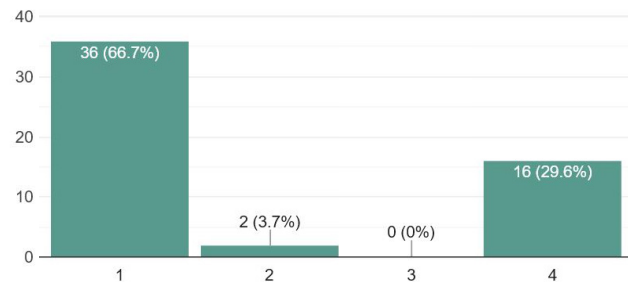
Aquí, teniendo el 1 como “no” y el 4 como “sí”, podemos observar que el 41% de los alumnos desconocían en su totalidad el plan de estudios de la licenciatura, un 20% tenían una noción, el 15% lo conocía ligeramente y tan solo un 24% era consciente del mismo, demostrando que cerca de un 61% de los estudiantes, optaron por estudiar una carrera de la cual desconocían el plan de estudios.



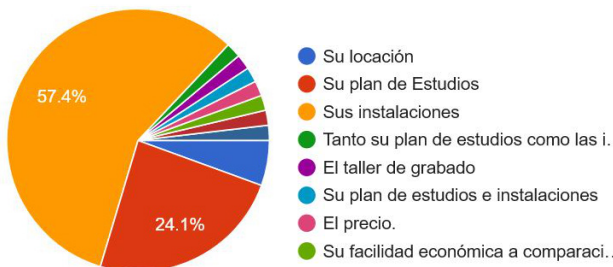
En esta pregunta, la escala va desde 1: nulas hasta 4: Muy buenas, habiendo un 50% de personas que opinan que sus habilidades no eran muy buenas, seguido por un 37% que considera sus habilidades como “buenas”, un 9% que las consideran “nulas” y un 4% que las consideran “muy buenas”.



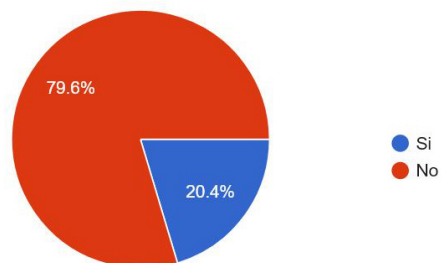
Ahora, el 37% de la población, escogió la institución por su cercanía, un 24% por su plan de estudios, un 22% por sus instalaciones y también encontramos respuestas variadas como “Era la única opción”, “su precio” o que “es la única universidad del estilo en el estado”



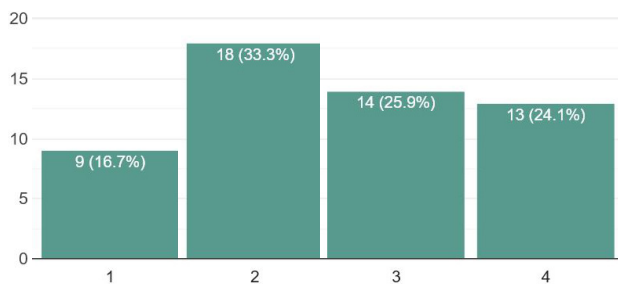
El 71% de los estudiantes jamás había utilizado una MAC, mientras el 29% restante sí.



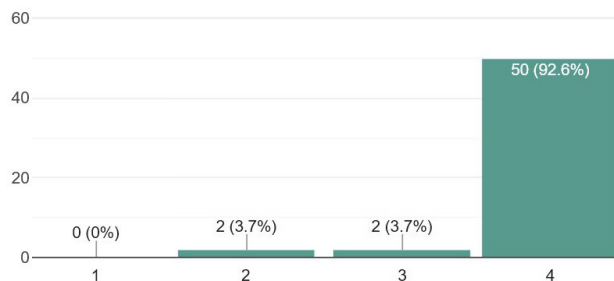
Aquí, los encuestados opinan que lo que más caracteriza la universidad son sus instalaciones, con un 57% de las respuestas, seguido por un 24% que opina que es el plan de estudios y respuestas variadas como el ser la única opción del estado o su precio.



De entre la muestra, solo 20% recibió algún curso o instrucciones de como utilizar un equipo MAC, mientras el 80% restante no.



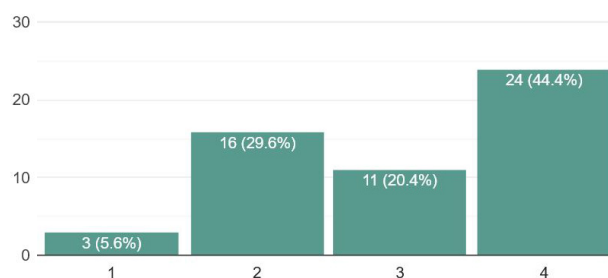
En esta pregunta la escala va de 1:Poco a 4:Mucho. Un 24% de los encuestados, se encuentra muy comodo al trabajar en computadoras, un 26% se encuentra comodo, un 33% se siente poco comodo al trabajar en equipos computacionales, mientras el 17% restante no se siente comodo trabajando en computador.



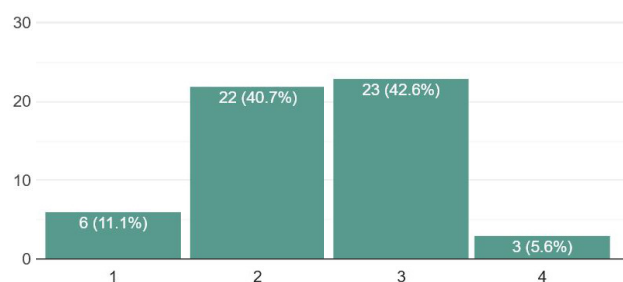
Un 92% de la muestra, está totalmente de acuerdo con que el contenido de las materias podría estar implementado de una mejor manera, mientras que un 4% está parcialmente de acuerdo con esto y otro 4% está parcialmente en desacuerdo.

Y para concluir, el tercer apartado de la encuesta: Parte 3 - Exploración de pertinencia de contenidos

En las tres preguntas de esta sección se utilizó la misma escala, donde 1: Totalmente en desacuerdo y 4:totalmente de acuerdo



El 44% de la muestra, están de acuerdo con el hecho de que lo aprendido en estas materias puede ser aplicado en su producción artística, el 20% está medianamente de acuerdo, un 30% está en mediano desacuerdo, mientras un 6% está en total desacuerdo.



Un 11% de los encuestados están en total desacuerdo con el contenido de las materias Multimedia, un 41%, está medianamente en desacuerdo, un 43% está medianamente de acuerdo y tan solo un 6% está totalmente de acuerdo.

Las últimas dos preguntas fueron de carácter abierto, así que aquí se vació la información obtenida de cada respuesta como tal, solo con correlaciones de ortografía y redacción, esto se hizo de ese modo ya que considero que cada respuesta dice mucho de sí y de la problemática que se está viviendo.

La primer pregunta busca indagar en el como el alumno cree que las materias pueden ser aplicadas a su producción artística, sobre lo cual se obtuvieron las siguientes respuestas:

-El contenido es poco, pero es útil, se nos dieron a conocer programas que si bien no fueron

enseñados de manera adecuada, pueden ser aprovechados si el alumno los desarrolla de manera autodidacta para la animación, ilustración, etc.

-Por su aplicación como una variante de instalación escultórica

-edición fotográfica

-creando animaciones

-Producción y pos producción

-estoy aprendiendo y experimentando nuevas maneras de expresar, incluso unir técnicas con estos nuevos conocimientos y herramientas

-Al poder explayarme en mis obras y salir de lo clásico

-editando fotos

-Pues de cualquier manera, creo que todas las formas de hacer Arte se relacionan y pueden crearse -proyectos multidisciplinarios

-para crear mi portafolio digital

-creando producción audiovisual por ejemplo

-He hecho algunos proyectos que me han servido extra institucionalmente para dar mi obra a conocer

-Creando mi pagina

-Por ejemplo Photoshop para importación de obras 2d

-Pues para la edición de alguna fotografía o el traspaso de un boceto de grabado a digital.

-digitalizar estampas para stickers, etc.

-Para publicidad y ampliar la obra o tener un campo más amplio para elaborar mi producción

-La obtención de medios digitales en la clase ha enriquecido bastante mi producción y aun-

que no me hayan dado las herramientas, me han impulsado a buscar nuevas soluciones.

-No se me ocurre nada

-Realización de material digital para la expresión de mis conceptos artísticos de tal manera que hacen expandir mis horizontes y mezclar varias disciplinas

-en la edición de imágenes, audio y vídeos, y en el archivo, catalogo y promoción de la obra artística -por medio de los campos de redes sociales y paginas web

-Tanto en una producción, como en un bocetaje, o comisión

-Las multimedias son herramientas que nos facilitan o nos aportan nuevas formas de crear y explorar el Arte.

-Pues para editar audio, vídeo, dibujar a digital, entre otras cosas

-promocionar mi Arte

-haciendo glitch art

-Descubrí otras herramientas para poder producir algo nuevo

-para hacer animaciones

-Para diseñar logos o otras cosas

-En vídeo más que nada, pero también me gusta trabajar con la realización de ilustraciones botánicas y e visto documentales de como trabajar el sonido y vibraciones a través de la plantas.

-para exponer mi trabajo

-Propuesta de museografía, carpeta de artistas, previsualización de algún proyecto y por otro lado la producción en si como el uso de programas

-Edición de fotos

-Había programas que no sabía utilizar, como Photoshop, Illustrator y Cinema 4D, pero que me ayudan mucho porque yo me enfoco a la ilustración

-Si aprendiera bien las técnicas y los programas ayudaría mucho a visualizar una idea para una pintura o para realizar un video

-para promocionar mis exposiciones
-elaborando diseños artísticos y animaciones

-Depende del proyecto que este haciendo, podría complementarlo y hacerlo más grande

-Es una alternativa más a nuestra producción

-Son consejos siempre abiertos de como trabajar saliendo, pero nunca como aplica

-Diseño digital, portafolio, publicidad

-no sirve de mucho

-Ilustración

-para crear mi portafolio

-me dio conocimientos para hacer ilustraciones y que algunas de ellas logren tener movimiento para -hacer gifs o pequeños videos.

-Hago renders de vez en cuando, éstos son parte de mi producción artística. Además de utilizar Photoshop para collages, Illustrator para logos y vectorización.

-Ilustración, animación, Arte sonoro y video como instalación

-un ejemplo dar a conocer mis obras y los procesos de los mismos y distribuir lo que se esta haciendo en el estado, seria como un medio de comunicación para la sociedad artística y la población en general.

-A veces los recursos materiales escasean o son caros, por lo cual el medio digital es una alternativa

-Diferentes maneras de experimentar en tu

Arte

-Vemos demasiadas cosas a medias, siento que necesitamos un semestre entero para conocer a la perfección un programa y a partir de ello poder hacer un buen proyecto y no entregar cualquier cosa.

Por programas de diseño y edición

-Creo que la tecnología es algo que nos rodea en nuestro estilo de vida actual, la materia de multimedia nos da la oportunidad de acercarnos a los software de diseño como PS, AI, LR, entre otros de video y audio, aprendiendo esto podemos crear Arte digital tanto visual como sonoro, publicidad, páginas web, tarjetas de presentación, portafolios de artista etc.

-En el manejo de programas de edición fotográfica e ilustración para la mejora de mi producción así como los programas de edición de video y audio para creación y implementación de proyectos.

En la pregunta final, se trató de saber que cambios implementarían los alumnos a las materias, lo cual la considero la parte más importante, ya que como tal se pudo leer las opiniones de los alumnos de primera mano, aquí se obtuvieron las siguientes respuestas:

-Que se enseñará animación y se capacitará al personal, puesto que este no tiene conocimientos suficientes

-Más especialización por parte de los docentes en cuanto a programas y su manejo, además de las actualizaciones de dichas plataformas en el laboratorio de trabajo.

-que los maestros sepan de lo que enseñan o al menos algo de Arte

-que se adapten a lo que trabajamos en otras materias

-El último semestre no tiene pies ni cabeza.

-Creo que estamos bien, solamente hay aspectos en los maestros que no me agradan, no envían información de calificación incompleta,

y cuando lo hacen es sin justificación.

-Solo más organización

-que lo que se ve en clase se relacionara a nuestra producción

-nuevos maestros, mas equipo nuevo, mejor enseñanza

-cambiar el enfoque de la materia

-que cambiaran los equipos y los programas, ya que algunos son muy viejos

-Los profes?

-que explicaran mejor

-Que el último semestre fuera enfocado a la producción y registro de obra

-Que enseñaran más contenido respecto a animación y creación de personajes.

-Mejores maestros y más capacitados

-Reestructuración del programa para agregar nuevos medios, hacer posible la especialización en multimedia así como se hace en las otras disciplinas o crear optativas de manera similar a proyectos para atender a las necesidades de los alumnos, en especial en medios digitales y alternativos.

-que los profesores sepan acerca de Arte

-Más enfoque a temas de diseño y uso de software para ello. Profundizar un poco más en ellos

-Despertar el interés y desarrollo de habilidades para el alumno, normalmente se dice "se supera quien quiere" pero realmente no todos los alumnos tienen ese punto de vista, necesitan un empujón y los maestros solo se enfocan en los que saben mas, dejando atrás a los que realmente ocupan el apoyo docente

-Ninguno, solo hacer una pequeña introducción a usar la Mac o usar unas Windows más actuales

-Los maestros que las imparten, gente que sepa realmente de eso, y además que sepan ser maestros. Adaptarse a las nuevas posibilidades de los programas y poner un fin bien establecido entre cada ejercicio o en la entrega final, alguno de los programa que originalmente venían en el plan de estudios no existen ya, a qué adaptarse y abrir el campo a nuevas oportunidades.

-Pues, creo que nada

-que lo que se enseñe tenga que ver con lo que vemos en otras materias

-que los maestros estén bien preparados

-Solo que nos contaran las entregas , sin tener que llegar a tanta formalidad al horario de que , de 7 a 8 esto, de 8 a 9 aquello , solo cada cierto tiempo entregar evidencias y ya , y que la asistencia no lo hagan tan temprano

-la clase que llevo en octavo no sirve

-que la materia fuera mas libre

-Pues mas que nada trabajar en la experimentación seria mas agradable

-que la hagan optativa

-Hacer uso de otros recursos impresión 3d, hibridar materias como multimedia-escenografía

-Hacer énfasis en algún tipo de uso en particular. Creo que el programa cubre muchos temas sin profundizar en nada. Creo que debería ser electiva y que cada alumno escoja qué le interesa, si animación, edición, vídeo, etc.

-Que Arte sonoro se implemente con Vídeo-Arte, no que de den por separado, y que también se actualicen en el plan de estudios de la materia, ya que en el ultimo semestre todavía esta flash cuando este programa ya es obsoleto para muchas plataformas

-Que los programas sean más actuales y los maestros sepan enseñar

- que nos dieran ilustración digital
- que se explicaran mejor algunos temas, muchas cosas se ven muy por encima
- Me encantaría que fuera mas experimental
- Solo que los profesores expliquen de manera más detallada el funcionamiento de los programas
- Que den maestros siendo buenos maestros para enseñar
- Los maestros que la imparten busquen mejores métodos de enseñanza, no solo imitación y repetición (copiar pegar).
- que dieran ilustración digital
- Mejores maestros y diferentes entregas
- a los profesores
- lo que nos enseñan esta muy completo, el problema aquí es la manera de impartir las clases, le dan mucha mas importancia a ver los temas y en la practica muchos se pierden porque no se hacen pequeños ejercicios o un paso a paso con los maestros con respecto a la temática
- el tiempo en clase no suele ser suficiente para resultados óptimos y profesionales. Sobretudo, no todos tienen computadora en casa para continuar fuera de clase.
- Respecto al equipo es complicado dibujar con un mouse siendo que estamos acostumbrados a hacerlo con un lápiz y papel. Respecto a los docentes no sé si es por falta de didáctica al impartir la materia o falta de tiempo o que les exigen cantidad y se olvidan de la calidad, pues, aunque el contenido de la materia es interesante y el uso de las herramientas asimilable, los productos no son tan satisfactorios.
- el tiempo, saber manejar otros programas para Windows y no solamente en las Mac.
- Maestros competentes

- Más organización
- Clases sobre un programa en específico con profesores que estén bien capacitados sobre el uso del mismo para no acabar viendo tutoriales y conociendo a medias los programas
- Profesores más capacitados
- Lo único malo que sentí es que son muchos temas y existe poco tiempo de práctica, supongo que estaría mejor realizar más actividades prácticas aunque sean más sencillas para que sean más rápidas y que el número sea mayor ya que la práctica hace que domines mejor los programas.
- También que se incluya un poco más el tema de animación y sus programas de igual manera deben ser ejercicio sencillos para que sean más en cantidad y ver todas las herramientas de cada programa
- Ver más a fondo los temas y programas. No sólo por encima, explotar las herramientas de los programas en las clases

3.3 Análisis de avances

Ahora, en esta sección, se analizaron los datos recopilados, para así poder más adelante pasar a generar muestras conclusiones, las cuales darán validez a la hipótesis del documento de investigación, dicho análisis se realizó de acuerdo a los tres apartados que conforman la encuesta.

3.3.1 Análisis de Resultados de la estrategia metodológica

En nuestra primer Parte, Información Básica, al ser un apartado creado principalmente solo como formalidad, y para corroborar que sean parte del grupo de alumnos cuyas respuestas son validas, tenemos que la misma fue contestada en su mayoría por estudiantes de octavo semestre de la licenciatura, los cuales han cubierto casi en su totalidad el plan de estudio, y que el rango de edad de los mismos fluctúa

entre los 20 y 22 años y que en su mayoría la encuesta fue contestada por mujeres, asimismo un dato importante es que las dos optativas menos populares son fotografía y grabado, siendo pintura y escultura la elección popular.

Aquí pasamos a nuestro segundo apartado, el de Exploración Vocacional, donde se buscaba saber principalmente, la razón de por que el estudiante escogió la universidad sobre otras instituciones, así como su conocimiento de el plan de estudio de la licenciatura. En esta sección, podemos observar como la gran mayoría, decidió su carrera durante la preparatoria o al egresar de esta misma, y que también solo cerca de una cuarta parte conocía el plan de estudios a el cual dedicarían los próximos cuatro años de su vida, siendo solo un 24% de la población quien escogió la universidad por su plan de estudio, mientras la mayoría lo hicieron por cercanía, ya que es la única institución que ofrece dichos estudios a nivel de licenciatura en el estado, también, este mismo 24% opina que lo más destacable de la institución es el plan de estudios, siendo una mayoría quien opina que no es así, sobre todo poniendo las instalaciones de la misma como lo mas importante. En este apartado, también se buscó el conocer la relación del estudiante con la tecnología, lo cual pudiera resultar en uan de la s razones por las cuales los jóvenes sienten un rechazo hacia la materia; de lo cual se pudo observar que si bien, los jóvenes que consideraran sus habilidades computacionales como muy buenas o muy malas, la mayoría se consideran en un rango intermedio, tendiendo a lo malo, también se puede observar como la gran mayoría, siendo el 71%, jamas habían trabajado con un equipo MAC, siendo estos los cuales se utilizan para impartir las clases, y si bien, no son muy diferentes a los equipos de Windows, esto puede representar un reto al momento de trabajar con ellos, ya que la gente se familiariza con el sistema de Windows hasta cierto punto y aquí llegan y le cambian la jugada, mermando la experiencia de trabajar en el mismo equipo, lo cual tiene un impacto negativo inmediato, y esto en teoría es mitigado al recibir un curso o asesoría previo al uso de los equipo, el cual solo un 20% de la población recibió previo a comenzar a trabajar, siendo

esto una acción preventiva que no siempre se aplica.

Pero, ¿Qué tanto los jóvenes disfrutan trabajar en un equipo de computo? Aquí las respuestas fueron divididas totalmente, ya que el 50% de los encuestados están cómodos y muy cómodos al trabajar en la computadora, mientras el otro 50, estaba poco como o totalmente incomodo, cabe mencionar que solo un 17% de la población está en total desacuerdo con esto, dejando un 83% que disfrutan o al menos no tienen gran problema al hacerlo, lo cual, es un buen indicio, ya que el problema de los jóvenes no es como tal con la tecnología o los equipos computacionales, si no con otros elementos que causan la renuencia hacia las mismas materias.

Por ultimo, tenemos la Parte 3, que corresponde al apartado de Exploración de pertinencia de contenidos, donde el objetivo era conocer la opinión de los jóvenes en torno a la materia de multimedia como tal. En la primer pregunta, podemos ver como los encuestados, no están particularmente ni en contra ni a favor de la manera en la que las materias de desarrollan lo cual nos habla de como aún hay bastante que puede ser trabajado para mejorar está opinión, pues un aproximado de 40% está parcialmente en desacuerdo y otro 40% parcialmente de acuerdo con la materia.

En la siguiente pregunta, los entrevistados concuerdan en su gran mayoría, con un 92%, que el contenido de la materia podría estar mejor implementado, lo cual da pie a una mejora y una reacción positiva por parte de los alumnos si esto es implementado, ya que estos tienen esperanza en la materia misma, ya que, si se implementan de una manera positiva, tal cual esperan los alumnos, esto repercutirá positivamente en su visión sobre la materia.

Y la ultima de las preguntas cerradas, relacionada a si los jóvenes creen que lo visto en clase puede o no ser aplicado a su producción artística, donde un 44% consideran que si es totalmente aplicable, siendo la mayoría, esto también es bastante positivo, ya que, de una u otra manera buscan los medios de ate-

rrizar el contenido obtenido durante el curso, el problema aquí nace, al analizar la siguiente pregunta, la cual es “¿De que manera?” Aquí las respuestas fueron extremadamente variables, siendo las mas comunes algunas como: “Edición fotográfica, edición de vídeo, para crear animaciones” o a manera de herramienta que les ayude a difundir su obra, siendo pocos los que ven los programas como una manera de generar nuevo contenido, como lo podría ser ilustraciones digitales o modelado 3d entre mucha otras técnicas que pueden ser explotadas a partir de los programas vistos durante clase.

Aquí partimos a la última pregunta, en la cual se le preguntó directamente a los jóvenes, que si pudieran cambiar algún aspecto de la materia, ¿Cual sería? Al igual que la pregunta pasada, esta era de carácter abierto, así que se tuvo una gran variedad de respuestas, pero sin duda una de las más recurrentes fué que se cambiaran a los profesores o que estos cambiaran sus métodos de enseñanza, o inclusive los profesores como tal en algunos casos, ya que algunos jóvenes comentan que como tal se ve que saben utilizar los programas, pero no saben enseñarlos, o saben ambas cosas, pero no saben aterrizar esto a la carrera, haciendo que sientan todo este contenido como relleno y no como una manera de complementar su formación académica.

“Hacer énfasis en algún tipo de uso en particular.

Creo que el programa cubre muchos temas sin profundizar en nada. Creo que debería ser electiva y que cada alumno escoja qué le interesa, si animación, edición, vídeo, etc.”

Otro problema muy notorio, es el hecho del desfase tecnológico, ya que como se mencionó en la introducción de este documento, “La tecnología avanza a pasos agigantados” y los programas que se utilizan quedan rezagados de muy rápido, justo como menciona una de las respuestas de los jóvenes:

“Adaptarse a las nuevas posibilidades de los programas y poner un fin bien establecido entre cada ejercicio o en la entrega final, alguno de los programa que originalmente venían en el plan de estudios no existen ya, a qué adaptarse y abrir el campo a

nuevas oportunidades.”

Así como estos comentarios, hay muchos más que expresan las inquietudes de los alumnos, sobre temas varios, como la exploración de otro tipo de ejercicios, o inclusive el hecho de que ciertos contenidos no son para nada útiles desde su punto de opinión, los cuales veremos más a fondo en el siguiente apartado.

3.3.2 Hallazgos relevantes de la investigación

Los puntos más relevantes encontrados a partir de la encuesta, vienen directamente de las dos preguntas abiertas, ya que si bien toda la demás información es muy útil para corroborar la problemática que se plantea, estas preguntas nos hablan exactamente de las necesidades, opiniones e inquietudes de los jóvenes, así que se tomó este espacio para analizar las que a mi parecer, resultan interesantes o que proporcionan información valiosa para la investigación.

La primer pregunta: ¿De qué manera consideras que lo aprendido en clase puede ser aplicado a tu producción artística? Nos dará información acerca de como los alumnos aterrizan y relacionan el conocimiento obtenido ante su formación como artistas. A continuación cito y comento algunas de las respuestas que consideré más relevantes.

“Un ejemplo dar a conocer mis obras y los procesos de los mismos y distribuir lo que se esta haciendo en el estado, sería como un medio de comunicación para la sociedad artística y la población en general.”

Está respuesta, engloba la problemática en su totalidad, ya que, a pesar de haber pasado cerca de la mitad de la carrera trabajando en medios digitales, el alumno deshecha todo lo aprendido y toma el ordenador solo como una herramienta, la cual ni siquiera sirve para crear obra, si no solo como un medio para mostrar la misma, problemática que se menciona con anterioridad en palabras de Jordi Adell, respuestas de está índole se repiten con mucha frecuencia, lo cual es un indicio de que las materias no se están encaminando para que

los jóvenes puedan comprender el alcance de estas

“Hago renders de vez en cuando, éstos son parte de mi producción artística. Además de utilizar Photoshop para collages, ilustrador para logos y vectorización.”

Esta, junto a otra respuesta, son las únicas dos que aterrizan el contenido al terreno del diseño gráfico, tal y como lo palntea el plan de estudios de la universidad

“Creo que la tecnología es algo que nos rodea en nuestro estilo de vida actual, la materia de multimedia nos da la oportunidad de acercarnos a los software de diseño como PS, AI, LR, entre otros de vídeo y audio, aprendiendo esto podemos crear Arte digital tanto visual como sonoro, publicidad, páginas web, tarjetas de presentación, portafolios de artista etc.”

A mi parecer, esta es la respuesta mas completa, y la cual engloba el enfoque que debe tomar las materias multimedia, ya que el alumno está cociente del impacto de los medios digitales en la sociedad actual, y entiende como la materia es el puente que el terreno de los medios digitales y el arte, lo cual, es trabajo del docente hacer entender a los jóvenes que cursan estas materias.

Aquí pasaremos a las respuestas de la segunda pregunta abierta y la última del cuestionario la cual es ¿Qué cambios te gustaría que se realizaran a la materia? Y de la cual, me gustaría destacar las siguientes respuestas:

“Los maestros que las imparten, gente que sepa realmente de eso, y además que sepan ser maestros. Adaptarse a las nuevas posibilidades de los programas y poner un fin bien establecido entre cada ejercicio o en la entrega final, alguno de los programa que originalmente venían en el plan de estudios no existen ya, a qué adaptarse y abrir el campo a nuevas oportunidades.”

Varios alumnos tienen problemas como tal con los profesores, ya que, o saben de arte, o saben de diseño o, en el peor de los caso, saben ambas cosas, pero no saben enseñar,

lo cual crea un gran problema al momento en el que el joven recibe su enseñanza, y si bien, como se comenta “algunos programas no existen ya” cambien es trabajo del docente buscar alternativas o tratar de actualizarse y buscar herramientas que puedan llenar ese vacío, sin apegarse al plan de estudios original, ya que como su nombre lo dice, es solo un plan, y los planes se pueden modificar dependiendo el resultado que se desea alcanzar.

“Que lo que se ve en clase se relacionara a nuestra producción”

Un punto bastante importante, muchas veces los ejercicios vistos en clase, están “separados” de todo lo demás que el joven está trabajando, lo cual puede generar la idea de que es algo aparte, cuando, si el contenido, se aterriza a una forma de complementar lo que los jóvenes están trabajando como parte de su producción, esto cambiaría totalmente la manera en la que la materia se relaciona con las demás materias, siendo parte del todo y no solo un complemento, y esto solo se logra al momento de conocer al alumno y tratando de acercar lo que se está trabajando en clase a las necesidades y ambiciones del mismo.

“Más enfoque a temas de diseño y uso de software para ello. Profundizar un poco más en ellos Despertar el interés y desarrollo de habilidades para el alumno, normalmente se dice “se supera quien quiere” pero realmente no todos los alumnos tienen ese punto de vista, necesitan un empujón y los maestros solo se enfocan en los que saben mas, dejando atrás a los que realmente ocupan el apoyo docente”

Este comentario me parece llamativo por el hecho de que el alumno busca justamente lo que se supone que debería estar viendo dentro de la materia según el plan de estudios actual, lo cual genera una gran pregunta ¿Qué es lo que los estudiantes están recibiendo durante su formación? Ya que no están recibiendo temas de diseño ni temas de arte, o tal vez, como tal reciben tan superficialmente el contenido, que no se logra aterrizar en ninguno de los dos ámbitos.

“Hacer una pequeña introducción a usar la Mac o

usar unas Windows más actuales”

Esto es un punto bastante importante, muy pocos jóvenes tenían conocimiento de como utilizar el sistema operativo antes de comenzar el curso, y si, aunado a esto, en general, no están acostumbrados a trabajar en ordenador y su poca experiencia ha sido con equipos de Windows, el sistema operativo se convierte en una gran barrera para su aprendizaje, por lo cual, sin duda es necesario al comienzo de el curso, tomar algunas clases para explicar lo básico.

3.3.3 Relación de los hallazgos con las bases de la investigación

Ahora, en este apartado se compararon como se relaciona los datos obtenidos con lo que se planteó en las bases de investigación, de esta manera es posible observar y valorar la importancia de los datos obtenidos.

Con respecto al objetivo general de la investigación, “Fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje de los alumnos de Artes, por medio de sistemas y prácticas que enriquezcan su formación en el área de **representación digital**, lo cual ayudará a la institución a consolidarse como una de las mejores en su rubro, elevando la calidad de la educación recibida dentro de la misma.” Al escuchar las inquietudes de los encuestados, se puede corroborar que el objetivo, hasta cierto punto concuerdan, ya que obviamente ellos buscan sacar lo mejor y aprender lo mas que puedan durante su estancia en la universidad, pero los “sistemas y practicas” por los cuales han pasado, no son los adecuados para su perfil de estudiantes.

Ahora pasaremos a la relación con el objetivo particular, el cual es el siguiente: “Generar **estrategias pertinentes**, para así poder atender la problemática y dar el giro apropiado a la materia, para que así, la institución logre moldear profesionales mejor preparados en su ámbito laboral, listos para enfrentar todos los retos y peligros que el mundo artístico presenta ante el artista recién egresado.” La relación entre

ambas radica en el que el cambio que los alumnos piden, tanto en la manera en la que las clases se desarrollan, o el contenido de las mismas, son justamente estas estrategia que se generaron a partir de la investigación.

Seguimos con las Preguntas de investigación, las cuales son las mismas que buscan ser respondidas a partir de los datos recabados por el instrumento de recolección de datos.

Así al conocer los puntos de vista de los alumnos nos es posible encontrar respuesta a nuestras tres preguntas de investigación, las cuales se citan a continuación con su respectiva respuesta.

¿De que manera el Modificar el programa de la materia hacia un enfoque “libre” y menos técnico, orientado a complementar las técnicas tradicionales, fortalecería la formación del estudiante de Arte?

Tomando en cuenta todo lo mencionado por los alumnos, podemos ver que uno de sus problemas con la materia, es la manera en la que esta se imparte, siendo muchas veces inflexible con respecto a su producción personal, por lo tanto un cambio de esta índole, seria extremadamente beneficioso tanto como para el alumno como para la institución, ya que, el joven al sentir esa conexión materia-producción, tendrá una mejor disposición hacia lo visto en clase, fomentando su aprendizaje, lo cual se refleja positiva, ya que así se dará lugar a profesionistas más preparados para enfrentarse a los retos que supone el ámbito profesional en el que se desarrollarán, al tener una mayor gama de técnicas y herramientas a su disposición.

¿Que características son propias de un programa pertinente orientado a los estudiantes de UA?

Basándonos en lo que los jóvenes expresaron en la encuesta, esta pregunta es fácil de resolver, ya que muchos de sus comentarios son bastante acertados, algunas de estas características son:

- Los ejercicios en clase se deben adaptar a la producción artística de los jóvenes
- Estar aterrizado a el ámbito artístico y no enfo-

carse tanto en diseño

-Tomar en cuenta las aptitudes y habilidades de cada alumno

-Contar con ejercicios que complementen lo aprendido en otras materias

¿Cuales son las características que diferencian a los alumnos de la UA y cuales son las similitudes y diferencias a otras entidades académicas?

Como ya vimos con anterioridad, al comparar a la UA con instituciones como La Esmeralda y la Academia de San Carlos, la UA, hace un mayor énfasis en los medios digitales, contando con tres semestres (según el programa original) donde se imparten materias relacionadas a esto, cuando en otras instituciones o no existen o son optativas, también cabe destacar, que conforme a lo que se dice en el programa, éstas están aterrizadas hacia el diseño gráfico, por lo cual, en teoría, los alumnos de la UA comparados con otras instituciones, deberían estar más preparados en estos ámbitos y como se vio a lo largo de el documento, no es así, pero a pesar de esto, los alumnos tienen una noción básica, lo cual, hasta cierto punto, es una diferencia que los separa de los estudiantes de otras instituciones del rubro.

Y terminando con su relación con la hipótesis la cual cito a continuación "Si se modifica el programa de la materia hacia un enfoque "libre" y menos técnico, en los ejercicios que se exponen en clase, orientado a complementar las técnicas tradicionales, entonces se fortalecerá la formación del estudiante de Arte." como pudimos observar, en las preguntas abiertas, bastantes alumnos buscan más libertad al momento de crear y trabajar dentro de la materia, muchos buscando tener mas opciones para trabajar o como extensión de su producción artística.

3.4 Conclusiones

Ahora, habiendo desglosado la información adquirida a partir de la encuesta, podemos pasar al final de esta travesía de conocimiento, el apartado de conclusiones, donde se analizó la hipótesis de este documento de investiga-

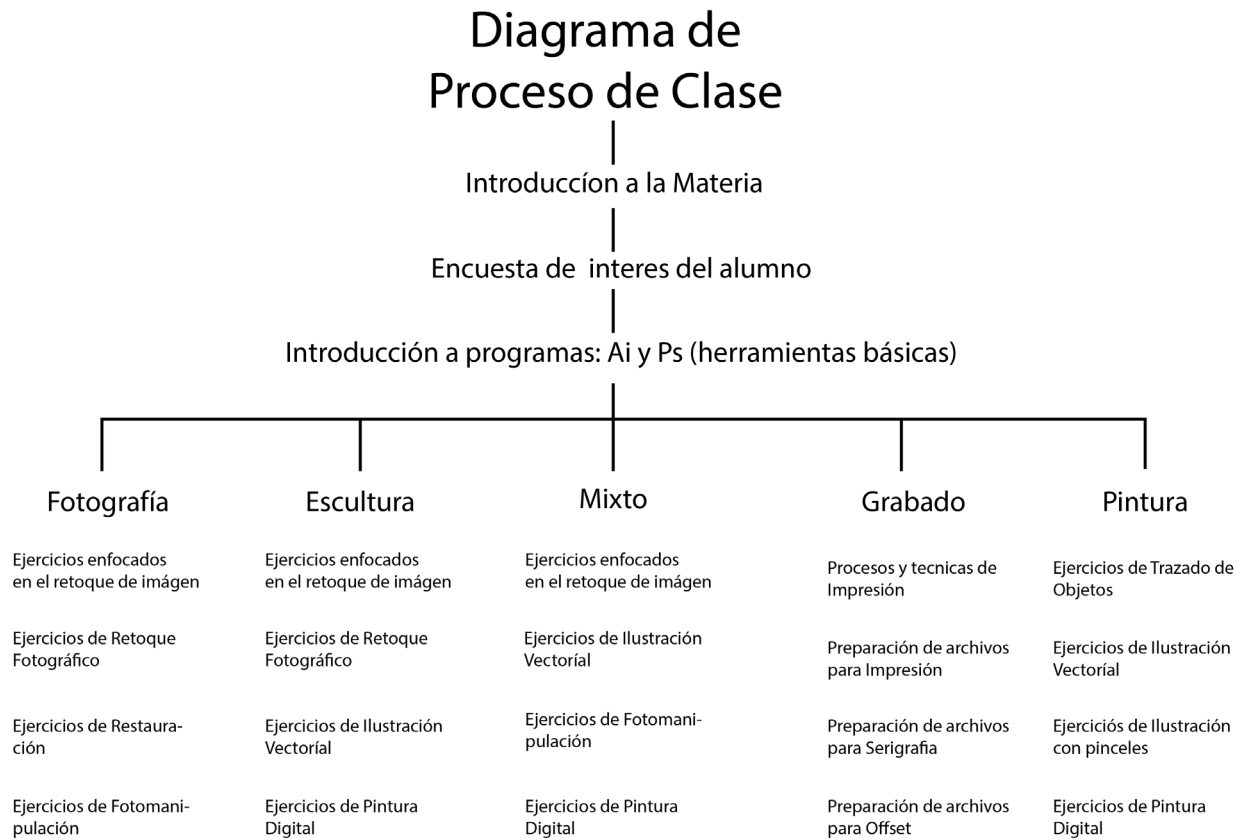
ción, al contraponerla con los datos obtenidos a partir de la herramienta de recolección de datos y verificar si se cumplieron los objetivos generales y particulares que se plantean en el **Capítulo 1: bases de investigación**, y asimismo, esta información, se utilizó para responder nuestras preguntas de investigación.

A partir los datos recopilados por nuestro instrumento y lo visto en el capítulo 2, podemos inferir **que al modificar, tal vez no el programa, si no la manera en la que la materia se imparte, hacia un enfoque "libre" y menos técnico, en los ejercicios que se exponen en clase, orientado a complementar las técnicas tradicionales vistas en clase, se fortalecerá la formación del estudiante de Arte.**

La razón de esto, es que como se pudo ver al momento de analizar los datos, los alumnos como tal no tienen ningún problema con el plan de estudios, ni con las materias como tal, si no que, las asperezas salen a flote durante el proceso de enseñanza, al momento de que el alumno no logra relacionar lo aprendido en clase con el demás conocimiento que está obteniendo en sus demás talleres, sintiendo de esta manera que lo visto en clase es más contenido de relleno mas que una parte fundamental de su formación profesional. Por lo tanto la hipótesis se considera afirmativa, por lo cual la generación de el diagrama de flujo para la clase del cual se habló en la introducción se vuelve de vital importancia para así poder acercar la materia a los conocimientos previos de los alumnos, y así, cumpliendo el objetivo general de la investigación, Fortaleciendo los procesos de enseñanza-aprendizaje de los alumnos de Artes, por medio de sistemas y prácticas que enriquezcan su formación en el área de **representación digital**, lo cual ayudará a la institución a consolidarse como una de las mejores en su rubro, elevando la calidad de la educación recibida dentro de la misma.

Y dado todo lo visto y con la afirmación de la hipótesis, ahora se presenta la propuesta de diagrama de flujo de clase propuesto, el cual servirá como una guía al docente para poder aterrizar los ejercicios que se verán el clase

de acuerdo al perfil grupal, lo cual nos ayudó a cumplir el objetivo particular de la investigación el cual es: Generar estrategias pertinentes, para así poder atender la problemática y dar el giro apropiado a la materia, para que así, la institución logre moldear profesionales mejor preparados en su ámbito laboral, listos para enfrentar todos los retos y peligros que el mundo artístico presenta ante el artista recién egresado.



Este diagrama, tiene a función de guiar al docente al momento de comenzar la clase y de enfocar los ejercicios que se llevarán a cabo durante el semestre, la cual se desarrolla en los siguientes pasos:

1.- introducción a la materia, donde se explica a los jóvenes el objetivo de la materia, así como el curso que puede tener la misma según los resultados de el paso 2.

2.- Aquí se aplicará una pequeña encuesta realizada por el docente, en la cual el principal objetivo será el de conocer en cual de las cuatro especialidades se encuentra la mayoría de los estudiantes, asimismo, como para conocer

los gustos, necesidades y ambiciones de los mismos, y a travez de esto, poder fortalecer los vínculos hacia los jóvenes.

3.- En este punto, el docente tomará unas cuantas clases para explicar lo básico de los programas que se utilizarán durante el resto del semestre, como lo son las barras de herramientas, formatos de archivos y funciones no especificas, ya que estás se utilizarán según la vertiente que se escogió.

4.- A partir de los resultados de el paso 2, el docente escogerá cual de las siguientes vertientes se adecua de mejor manera a los alumnos que cursan la materia en el momento,

estas opciones pueden ser:

a) Fotografía: Aquí la clase tendrá un enfoque en los ejercicios orientados al retoque y manipulación fotográfica, dando un mayor enfoque al uso de Adobe Photoshop que a Illustrator. De esta manera los jóvenes tendrán las herramientas para desarrollar de manera más eficiente su producción artística, al poder manipular e intervenir las imágenes que pueda llegar a generar.

b) Escultura: Para esta opción, la clase utilizará ejercicios de retoque digital, las cuales podrán ayudar a los jóvenes al momento de fotografiar sus esculturas, así como la inclusión de ejercicios de ilustración vectorial y pintura digital, los cuales pueden servir a manera de bocetaje y el manejo de vectores será útil al momento de pasar al ámbito 3d o al momento de hacer cortes láser en distintos materiales, lo cual puede llegar a ser útil en su producción artística.

c) Grabado: En el caso de que la mayoría, hallan optado por grabado, la materia debe de tener un enfoque un poco más aterrizado a las Artes Gráficas, ya que de esta manera, los jóvenes podrán relacionar lo visto en clase con procesos de impresión clásicos y los programas podrán ayudarlos al momento de preparar archivos en pre-prensa, creación de positivos para otros medios como lo puede ser la serigrafía o xilgrabado, creando las placas de manera digital, etc.

d) Pintura: Esta vertiente es una de las más fáciles de aterrizar al medio digital, ya que como tal, se optarán por ejercicios de bocetaje y pintura digital, ilustración vectorial, los cuales complementen su producción artística.

e) Mixto: en esta instancia, se recomienda llevar a cabo un desarrollo de la clase neutro, enfocado principalmente en la ilustración o foto manipulación utilizando ambos programas, este mismo puede mezclar ejercicios de los demás puntos dependiendo de la distribución de los alumnos, si en su mayoría están en escultura y pintura, se pueden combinar en algo que resulte beneficioso para ambos grupos.

Y así, siguiendo estos pasos, se verá reforzado el proceso de aprendizaje de los alumnos de Artes Visuales, con lo cual se espera que este documento sirva de apoyo para los docentes de las materias multimedia 1 de la Universidad de las Artes, así como de cualquier universidad en la que se encuentren en una problemática similar a la que se vive (y se espera erradicar) en la UA.

Anexos

Definición de Términos Centrales

Tecnología: Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico. (RAE)

Hipermedia: Se refiere al conjunto de soportes o procedimientos empleados para difundir información que emplean sonido, imágenes o textos, especialmente si es de forma interactiva

New Media: Hace referencia a los elementos desarrollados y distribuidos a través de tecnologías de información y comunicación, algunos ejemplos son Internet, computadoras, cd, consolas de videojuegos, etc.

Representación: Es la acción y efecto de representar (hacer presente algo con figuras o palabras, referir, sustituir a alguien, ejecutar una obra en público). La representación, por lo tanto, puede tratarse de la idea o imagen que sustituye a la realidad. (Pérez y Gardey 2010)

Digital: Digital es un término que suele ser relacionado con la tecnología, aunque inicialmente se usaba para denotar a lo que se refiere a los dedos. Dicha asociación nace a partir de la interacción que tiene el ser humano con las computadoras ya que estas son manipuladas con los dedos.

Diseño: Del italiano disegno, se refiere a un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en un soporte material, antes de concretar la producción de algo. El término también se emplea para referirse a la apariencia de ciertos productos en cuanto a sus líneas, forma y funcionalidades. El concepto de diseño suele utilizarse en el contexto de las Artes, la arquitectura, la ingeniería y otras disciplinas. El momento del diseño implica una representación mental y posteriormente la plasmación de dicha idea en algún formato gráfico (visual) para exhibir cómo será la obra que se planea realizar. El diseño, por lo tanto, puede incluir un dibujo o trazado que anticipe las características de la obra. (Pérez y Gardey 2008)

Arte: El Arte (del latín ars) es el concepto que engloba todas las creaciones realizadas por el ser humano para expresar una visión sensible acerca del mundo, ya sea real o imaginario. Mediante recursos plásticos, lingüísticos o sonoros, el Arte permite expresar ideas, emociones, percepciones y sensaciones. (Pérez y Gardey 2008)

Arte Digital: Es aquel creado mediante el uso de software. Una obra desarrollada con una computadora (un ordenador), por lo tanto, es una manifestación de Arte digital.

New Media Art: se refiere a las piezas de Arte realizadas a partir de las tecnologías "New Media", incluyendo el Arte digital, gráficos generados por computadora, animación digital, Arte virtual, video juegos, impresión 3D entre muchos otros.

Art Mod: El art mod consiste en un Mod, o modificación realizada en un videojuego, donde se puede editar desde el estilo gráfico, historia o jugabilidad, en distintos niveles, todo esto para cambiar la experiencia del jugador, transformando la misma en algo artístico.

Video Game Art: Es una forma de Arte en la que se utiliza el videojuego como medio artístico. Muy parecido al art mod, pero llevando las modificaciones un paso más allá, utilizando un espectro más amplio de técnicas y modificaciones artísticas, incluyendo la pintura, escultura, performance entre otras, aunque aquí también se incluye el hecho de crear un videojuego desde cero y no solo las modificaciones.

Educación: La educación puede definirse como el proceso de socialización de los individuos. Al educarse, una persona asimila y aprende conocimientos. La educación también implica una concienciación cultural y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren los modos de ser de generaciones anteriores. (Pérez y Gardey 2008)

Visual: Concepto alude a todo lo que está vinculado a la visión.

Paradigma: Es un concepto generalmente utilizado a modo de sinónimo para un “ejemplo” o para hacer referencia a algo que sirve de “modelo” para algo más

Pensamiento creativo: Consiste en la generación de ideas novedosas. Una habilidad con la cual se pueden generar ideas que suplan alguna necesidad.

Formación Académica: Comprende un conjunto de conocimientos adquiridos, que ayudan a consolidar las competencias del individuo, estos conocimientos suelen ser relacionados a instituciones educativas.

Sociedad del conocimiento: Concepto utilizado para englobar y resumir las transformaciones que ocurren en la sociedad moderna, facilitando el análisis de la misma y ofreciendo una visión estimada al futuro

UA: Universidad de las Artes

Juggernaut: Hace referencia a una fuerza indetenible, que arroya y destruye todo lo que se encuentre en su camino.

Mainstream: Anglicismo que se refiere a una tendencia o moda. Traducido literalmente es “corriente principal”.

Análogo: El adjetivo análogo, que deriva del término latino analögus, se emplea para calificar a aquello que dispone de analogía con otra cosa. El concepto de analogía, por su parte, se refiere al vínculo de semejanza que existe entre dos elementos diferentes. (Pérez y Gardey 2015)

Ilustración Digital: La ilustración digital es aquel trabajo de ilustración gráfica que ha sido creado usando softwares de creación gráfica.

Pintura Digital: Técnica empleada para crear gráficos digitales mediante el uso de softwares gráficos. Esta técnica adapta los medios y soportes tradicionales para crear una pintura a un medio digital con la ayuda de softwares que se corren a partir de procesadores industriales o máquinas de oficina.

Referencias bibliográficas

- Adell Jordi. (1997 ,Noviembre). **Tendencias de la educación en la sociedad de las tecnologías de la información**. EDUTEC: Revista electrónica de Tecnología Educativa, 7
- Fenstermacher Gary y Soltis Jonas. (1998) **Enfoques de la Enseñanza**. Argentina: Amorrortu Editores
- Gómez Marisa. (2012). **¿Qué es el New Media Art? Una Aproximación terminológica**. Interartive. Recuperado de <https://interartive.org/2012/04/new-media-art-termino>
- Manovich Lev. (2001) **El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación**. EE.UU.:The MIT Press
- Léon Aníbal. (2007) **¿Qué es la Educación?**. En Educere, 11 (pp. 695-604). Venezuela: Universidad de los Andes
- Mateo Joan. (1997) **La investigación “Ex-Post Facto”**. España UOC: Universitat Oberta de Catalunya
- Mezerhane Je Rodríguez. (2016). **La Mediocridad o la Decadencia del Arte Contemporáneo**. Andarte, arte, cultura, patrimonio . Recuperado de <http://www.andartearte.com/la-mediocridad-del-arte-contemporaneo/>.
- Rodríguez Moscatel Laura. (2014). **Arte y Telepresencia. Generación Artística en Colectivo**. En ASRI: Arte y sociedad Revista de Investigación, 6. Ecuador Universidad de Cuenca.

Bibliografía

- Amor Pérez María. (2004). **Los nuevos lenguajes de la comunicación: enseñar y aprender con los medios**. España: Grupo Planeta (GBS).
- Barrón Tirado Concepción. (2009) **Docencia universitaria y competencias didácticas**. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Bisquerra Alzina Rafael. (2009) **Metodología de la investigación educativa**. España: Editorial la Muralla
- Fenstermacher Gary y Soltis Jonas. (1998) **Enfoques de la Enseñanza**. Argentina: Amorrortu Editores
- Mateo Joan. (1997) **La investigación “Ex-Post Facto”**. España UOC: Universitat Oberta de Catalunya

Morin Edgar. (1999) **Los siete saberes necesarios para la educación del futuro**. Francia: Unesco

Ojeda Linares Nadia Denys. (2012) **Introducción a la Multimedia**. Mexico: Red Tercer Milenio

Rosen Aaron. (2015) **Arte y religión en el siglo 21**. Londres: Thames and Hudson

Rossellini Roberto. (2001) **Un espíritu libre no debe aprender como esclavo: escritos sobre cine y educación**. Argentina: Paidós

Varios autores. (2009) **La reflexión de la práctica docente y su mejoramiento**. México: Universidad Nacional Autónoma de México

Hemerografía

Léon Aníbal. (2007) **¿Qué es la Educación?**. En Educere, 11 (pp. 695-604). Venezuela: Universidad de los Andes

López Vargas, Omar; Hederich Martínez, Christian (2010) **Efecto de un andamiaje para facilitar el aprendizaje autorregulado en ambientes hipermedia**. En Revista Colombiana de Educación (pp. 14-39) Colombia: Universidad Pedagógica Nacional

Guijosa Fragoso Víctor. (2008). **El reto de la educación ante el nuevo rol del diseño**. En Actas de Diseño(pp.133-137). Argentina: Universidad de Palermo.

García Retana José Ángel. (2011, Diciembre 15). **Modelo Educativo Basado en Competencias: Importancia y Necesidad**. Actualidades Investigativas en Educación (pp.1-24). Costa Rica: Universidad de Costa Rica.

Romero Trenas Fabiola. (2009, Julio). **Aprendizaje Significativo y Constructivismo**. En Temas para la Educación, 3. España: Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía

Rodríguez Moscatel Laura. (2014). **Arte y Telepresencia. Generación Artística en Colectivo**. En ASRI: Arte y sociedad Revista de Investigación, 6. Ecuador Universidad de Cuenca.

Bachmann Ingrid. (2012, Junio 1) **Interactividad y Multimedialidad en periodicos latinoamericanos: avances de una transición incompleta**. Cuadernos de Información (pp 41-52) Chile: Pontificia Universidad de Chile.

Phillipa Jane Stalker. (2005). **Gaming in Art: A Case of Study of Two Examples of the Artistic Aproppiation of Computer Games and the Mapping of Historical Trajectories of “Art Games” Versus Mains-tream Computer Games**. Johannesburg: Universidad del Wittwatersrand.

Clara Tamayo de Serano. (2002, Diciembre). **La estética, el arte y el lenguaje visual**. Palabra-Clave, 7.

Ma. Guadalupe López Sandoval, Miguel Ángel Martínez Rodríguez, Amalia Paulín Rocha y Edgardo Ruiz Carrillo(2013). **Diseño curricular por competencias**. Competencias educativas, el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación en el Nivel Superior, Estado de México, México, UNAM, 2013

Humberto Julián Paytuvi Egui. (2013. Octubre) **La educación artística a través de los nuevos medios**. Creación y Producción en Diseño y Comunicación (pp.97-99), Argentina: Universidad de Palermo.

Páginas de internet

Corbin Juan Armando. (2018). **Los 18 tipos de educación: clasificación y características**. Buenos Aires, Argentina. Psicología y Mente. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/tipos-de-educacion>

Gómez Marisa. (2012). **¿Qué es el New Media Art? Una Aproximación terminológica**. Interartive. Recuperado de <https://interartive.org/2012/04/new-media-art-termino>

La Jornada Aguascalientes. (2016). **Oferta Educativa de la Universidad de las Artes**. Aguascalientes, México. La Jornada Aguascalientes. Recuperado de http://www.fundacionunam.org.mx/de_la_unam/academia-de-san-carlos/

Mezerhane Je Rodríguez. (2016). **La Mediocridad o la Decadencia del Arte Contemporáneo**. Andarte, arte, cultura, patrimonio . Recuperado de <http://www.andartearte.com/la-mediocridad-del-arte-contemporaneo/>.

Pérez Julian y Gardey Ana. (2015). **Definición de Análogo**. Definicion.de. Recuperado de <https://definicion.de/analogo/>

Pérez Julian y Gardey Ana. (2008). **Definición de Arte**. Definicion.de. Recuperado de <https://definicion.de/arte/>

Pérez Julian y Gardey Ana. (2008). **Definición de Dieño**. Definicion.de. Recuperado de <https://definicion.de/disenol/>

Pérez Julian y Gardey Ana. (2008). **Definición de Educación**. Definicion.de. Recuperado de <https://definicion.de/educacion/>

Pérez Julian y Gardey Ana. (2010). **Definición de Representación**. Definicion.de. Recuperado de <https://definicion.de/representacion/>

UNAM. (2006). **Cumple 225 años la Academia de San Carlos de la UNAM; formadora artística de México**. México. Fundación Unam. Recuperado de http://www.fundacionunam.org.mx/de_la_unam/academia-de-san-carlos/

UNAM. **Licenciatura en Artes Visuales**. México. FAD UNAM. Recuperado de <http://www.fad.unam.mx/licenciatura-artes-visuales.php>

Universia. (2018). **Las mejores universidades de México para estudiar Arte**. Mexico. Universia. Recuperado de <http://noticias.universia.net.mx/cultura/noticia/2017/02/14/1149581/mejores-universidades-mexico-estudiar-arte.html>

Universia. (2006). **Cumple 225 años la Academia de San Carlos de la UNAM; formadora artística de México**. México. Universia. Recuperado de <http://noticias.universia.net.mx/tiempo-libre/noticia/2006/12/06/50897/cumple-225-anos-academia-san-carlos-unam-formadora-artistica-mexico.html>

Wordpress. (2015). **Los enfoques Educativos en cuanto a la Enseñanza Aprendizaje**. Enfoques y Modelos Educativos. Recuperado de <https://enfoquesymodeloseducativos.wordpress.com/>

