



Institución Universitaria

ACTA DE REUNIÓN

Código	FG 002
Versión	03
Fecha	2008-04-18

CITANTE

Presidencia de Consejo de Facultad de Artes y Humanidades, Dra. Paula Andrea Botero Bermúdez

Citación a Reunión de			Acta No.	Carácter de la Reunión		
Consejo de Facultad de Artes y Humanidades			011	Ordinaria	Extraordinaria	X
Fecha de Reunión			Lugar de Reunión	Hora inicio	Hora final	
Día	Mes	Año				
27 -28	marzo	2017	No presencial	Marzo 27 19:30 horas	Marzo 28 12:00 Horas	

ORDEN DEL DÍA

1. Verificación del quórum
2. Punto Único: evaluación de candidatos a Programa de Pasantías ITM

DESARROLLO Y DECISIONES

Consejeros de Facultad participantes en la sesión extraordinaria del 27al 28 de marzo de 2017

1	Paula Andrea Botero Bermúdez	Decana FAH Presidente de Consejo de Facultad
2	Isabel Cristina Seguro Ochoa	Jefe Oficina - Departamento de Artes y Humanidades
3	Raúl Alfredo Vargas Delgado	Jefe de Oficina – Departamento de Diseño
4	David Bermúdez Taborda	Jefe Oficina Centro de Investigación y Extensión FAyH

5	Alvaro David Monterroza Ríos	Representante de los Docentes
6	Juan Carlos Sánchez Giraldo	Jefe de Oficina – Centro de Idiomas
7	Lázaro mesa Montoya	Jefe de Oficina – Museo
8	Hernán Dario Castaño Castrillón	Representante de los Estudiantes
9	Viviana Janeth Gómez Tamayo	Representante de los Egresados
10	Ana Lucía Begué Lema	Jefe de Oficina – Departamento Académico Secretaria del Consejo de Facultad

1. **Verificación del Quórum.** Hay quórum para deliberar y decidir.
2. **Punto Único:** Análisis de Candidatos al Programa de Pasantías ITM.

Se analiza la información de los siguientes estudiantes:

Candidato	Perfil	Lugar
Esteban Betancur Gutiérrez	Estudiante del posgrado Maestría en Artes Digitales (3er. Semestre), integrante del Grupo de Investigación Artes y Humanidades, en la Línea de Investigación Artes, Diseño y Nuevos Medios, integrante de los semilleros de Investigación/creación en Cine Vivo y Narrativas Experimentales y ACORDE	Desea participar en la CONVOCATORIA PARA EL PROGRAMA DE PASANTÍAS 2017 – ITM para hacer su pasantía en Ontario-Canadá, en la McMaster University, Faculty of Humanities, Department of Communication Studies and Multimedia, con el profesor David Ogborn que a su vez es asesor de la tesis de maestría que el estudiante está desarrollando. Esta pasantía se realizaría del 19 de junio al 17 de julio de 2017.
Carlos Andrés Caro	Estudiante de Maestría en Artes Digitales	Proyecto de pasantía en México, a realizarse del 25 de mayo del presente año al 25 de junio. Pretende reunir de manera interdisciplinar diferentes prácticas y profesiones, partiendo del uso de la tecnología para la puesta en escena, la cual desemboca en los siguientes intereses: teatro, escenografía, museografía, medios de comunicación visual y digital. Para su realización



		<p>he iniciado con la investigación y construcción de un estado del arte en varias organizaciones de la ciudad sin embargo el componente internacional le daría más peso a la investigación y permitiría el reconocimiento de otras facetas que a nivel local son incipientes.</p>
Diego Alejandro Molina Quintero	<p>Estudiante Artes de la Grabación y Producción Musical del 7 semestre Joven investigador del ITM 2017, en la línea de electroacústica y líder del semillero ACORDE</p>	<p>Desea hacer la pasantía en CMMAS (Centro Mexicano para la Música y Artes Sonoras) es un espacio tecnológico-musical único en América Latina, está formado por especialistas reconocidos internacionalmente, y cuenta con el apoyo de un Comité Académico que reúne a varias de las personalidades con más prestigio en el campo de la composición musical con nuevas tecnologías; el CMMAS se ha consolidado como el principal espacio en Iberoamérica para la creación, reflexión, y aprendizaje de la música Contemporánea, con y sin nuevas tecnologías. Es un centro de investigación, experimentación y desarrollo de proyectos sonoros únicos y vanguardistas.</p> <p>En la nueva carrera Artes de la grabación y producción musical existe una línea llamada música Electroacústica la cual reúne la combinación de la música y la tecnología, de esta línea académica sale el semillero de investigación ACORDE el cual integra las artes (visuales, Musicales, plásticas, etc.) con el desarrollo tecnológico, creando así uno de los primeros Semilleros de arte digital de la ciudad de Medellín.</p>

Esta pasantía se realizaría entre el 4 y el 25 de octubre

Los consejeros, después de verificar el cumplimiento de los requisitos establecidos en la Resolución 889 del 19 de septiembre de 2016, por medio de la cual se establecen los requisitos para participar en el programa de pasantías dirigido a estudiantes activos de semilleros de investigación pertenecientes a programas profesionales, jóvenes investigadores e innovadores ITM y estudiantes de maestría del ITM, proceden a analizar las propuestas para la pasantía, con los siguientes resultados:

Estudiante	Observaciones:
<p>Esteban Betancur Gutiérrez</p>	<p>Los consejeros dan el aval de pertinencia académica a la pasantía y al plan de trabajo propuesto, por las siguientes razones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. En el momento de la solicitud, el estudiante se encuentra activo como estudiante de 3 semestre de la maestría en Artes Digitales, con Promedio acumulado de 4.90. 2. El objetivo de la pasantía de investigación en un laboratorio de Livecoding con un referente mundial como es el profesor David Ogborn y el interés de los profesores de la Universidad McMaster para recibir al pasante, con el fin de colaborar con los expertos en la evaluación de nuevas interfaces que ha propuesto como resultado de su investigación, constituye un medio de complementación a la formación académica que ha emprendido el estudiante en el campo de las artes digitales y fortalece sus capacidades y habilidades en el conocimiento de la cultura digital y la producción de New Media, Art Digital y Mass Communication. 3. La pasantía y el trabajo a realizar permiten fortalecer las relaciones de cooperación internacional entre una de las universidades más prestigiosas del mundo en el área de las artes electrónicas y la comunicación audiovisual y los programas académicos: Maestría en Artes Digitales, Artes de la Grabación y Producción Musical e Informática musical, en los cuales el estudiante ha consolidado un semillero de investigación.

4. La pasantía favorece los indicadores de la Maestría en Artes Digitales, en temas de movilidad, además de los indicadores de producción no solo del estudiante sino también del Grupo de Artes y Humanidades.
5. La producción académica que el estudiante ha aportado al Grupo de Artes y Humanidades, evidente en 2 software, ponencia internacional, performance artístico, producto técnico y Workshop, todos en 2016, demuestran sus fortalezas en el área de las artes digitales, y por lo tanto la validez de la pasantía para continuar su proceso de cualificación.

El Consejo le recomienda presentar la prueba exigida en la universidad anfitriona que es la TOEFL iBT, debido a que la prueba que va a presentar (TOEFL iTP), no avalaría su nivel de competencia en inglés en el lugar de la pasantía.

Es importante señalar que estas dos pruebas difieren enormemente la una de la otra, es decir, en las habilidades o baterías que lleva cada una, la rigidez académica y el propósito o fin, con aras a realizar actividades académicas en un país de habla inglesa.

Finalmente, el Consejo le sugiere elegir una sola revista para la publicación del artículo pues, si lo envía a la revista tecnológica no se podría someter a la revista internacional.

Carlos Andrés Caro Torres

Los consejeros **dan el aval de pertinencia académica a la pasantía y al plan de trabajo propuesto**, por las siguientes razones:

1. En el momento de la solicitud, el estudiante se encuentra activo en el 3 semestre de la maestría en Artes Digitales, con Promedio acumulado de 4.60.
2. El objetivo de la pasantía centrada en investigar sobre los usos de herramientas tecnológicas como la realidad virtual, la realidad aumentada y robótica en diferentes instituciones Mexicanas de carácter tecnológico (museos, universidades y centros culturales), en las cuales se evidencia el trabajo

interdisciplinario en la investigación en tecnología, en torno a las artes escénicas, visuales, escenográficas y prácticas museográficas, constituye un medio de complementación a la formación académica que ha emprendido el estudiante en el campo de las artes digitales y fortalece sus capacidades y habilidades en el conocimiento sobre la creación y la manera de poner en evidencia el uso de estas herramientas tanto para las artes escénicas como para la museografía.

3. El trabajo de grado puede enriquecerse y cualificarse al presentar una propuesta innovadora de narrativa donde el espectador y el actor puedan realmente interactuar con objetos reales y virtuales mediante el uso de nuevas tecnologías.
4. La pasantía favorece los indicadores de la Maestría en Artes Digitales, en temas de movilidad, además de los indicadores de producción no solo del estudiante sino también del Grupo de Artes y Humanidades.
5. Las instituciones elegidas para la pasantía: Universidad Autónoma de México, Centro nacional de las Artes, Museo del Desierto, tienen un trabajo reconocido en el área de las artes digitales.

El Consejo le sugiere, respetuosamente, comprometerse con productos más significativos que le favorezcan de mejor manera su hoja de vida, por ejemplo, artículo en revista indexada trilogía o tecnológicas, Workshop o taller de creación acerca de la experiencia de la maestría, un curso o capacitación a los estudiantes de semilleros acerca de la investigación, informes, etc.

**Diego Alejandro Molina
Quintero**

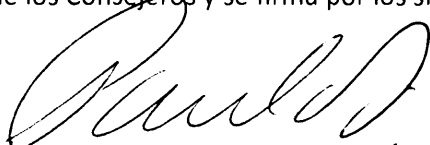
Los consejeros **dan el aval de pertinencia académica a la pasantía y al plan de trabajo propuesto**, por las siguientes razones:

1. En el momento de la solicitud, el estudiante se encuentra activo en el nivel 7 del programa Artes de la Grabación y Producción Musical, con Promedio acumulado de 4.10.
2. El estudiante es joven investigador del ITM 2017 en la línea de electroacústica y es líder de dos semilleros de investigación/creación: CineVivo y Narrativas Experimentales y Acorde, por lo tanto esta experiencia es muy significativa para los trabajos que está desarrollando porque fortalece los conocimientos en música contemporánea, proyectos sonoros e investigación aplicada en la línea de electroacústica.
3. El Centro Mexicano para la música y las artes sonoras es un espacio único en América Latina para la reflexión, creación y aprendizaje de la música contemporánea con y sin nuevas tecnologías.
4. La pasantía favorece los indicadores del Programa de Artes de la Grabación y Producción Musical, en temas de movilidad, además de los indicadores de producción no solo del estudiante sino también del Grupo de Artes y Humanidades.

El Consejo le recomienda presentar productos más alineados a la producción de Colciencias, por ejemplo, un artículo con la metodología sobre la enseñanza del Live Coding con SC.

Siendo las 12:00 horas, se da por terminado el Consejo y se levanta la sesión.

Para constancia de todo lo escrito se anexa registro de confirmación de aceptación a la citación y respuestas de los Consejeros y se firma por los siguientes:



PAULA ANDREA BOTERO BERMÚDEZ

Presidente de Consejo de Facultad
Facultad de Artes y Humanidades



ANA LUCÍA BEGUÉ LEMA

Secretaria de Consejo de Facultad
Facultad de Artes y Humanidades