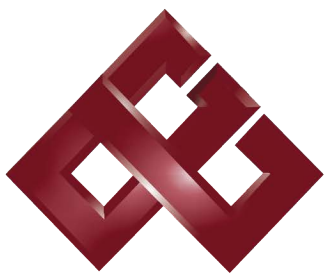


MANUAL DEL ARTISTA (v 2.5)

Programas Académicos



INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA LATINA

UNILATINA

Facultad de Artes Digitales

WWW.ARTES.UNILATINA.EDU.CO

Bienvenido a la facultad!

Hola.

Estas aquí y estás leyendo esto por que estás preparado para algo más, y por que la educación tradicional no es suficiente para ti. Te has preguntado muchas veces por qué el mundo funciona al revés y por qué nadie te entiende, lo que quieres decir, lo que sabes hacer. Y es muy sencillo: El mundo está cambiando y tu eres parte del cambio. Viniste sin manual de instrucciones, a aprender sobre la marcha. Y eso no siempre es fácil. Por eso estás aquí, en esta facultad. Tal vez ya estás listo para *ser* lo que viniste a *ser*, y dejar de pretender ser lo que el mundo quiere que seas. Tal vez ya estás lo suficientemente grande para entender lo que eso significa. Tal vez estás listo para dejar atrás una sociedad de quejas y excusas, y convertirte en un artista verdadero: aquel que domina el arte de su propia vida, es diseñador de su propio destino y dueño de su propia alma. Eso, eso es un arte. Así , que... bienvenido!

Manifiesto

Todos los paradigmas del mundo moderno han revaluado nuestro viejo mundo en su velocidad, eficiencia, alcance, profundidad. No somos los mismos seres humanos de hace 20 años. Somos más rápidos, especializados, nuestra visión es mas amplia, nuestras metas son más ambiciosas, estamos todos conectados. Somos más conscientes, tenemos una meta distinta, el presente del planeta está en nuestras manos, somos los llamados a iluminar un pasado oscuro.

Dejaremos nuestro nombre en la historia como aquellos que por primera vez se unieron en una sola raza, bajo un solo lenguaje y con una sola bandera. Todas las formas de arte y ciencia son la misma y hablan de lo mismo. Las herramientas fueron creadas para servirnos y no nosotros para servir las a ellas: es por eso que formamos artistas y no operarios. Seres libres, autodeterminados, conscientes de sus dones, creativos todo el tiempo. No necesitamos seguir los modelos que nos esclavizan y no nos hacen realmente felices, solo debemos descubrir quien somos realmente: nuestra verdadera identidad, más allá de geografías, idiomas y credos, más allá de políticas e ideologías caducas.

Y todo esto sucede al mismo tiempo que el mayor avance tecnológico que la humanidad haya tenido jamás en su historia. Y después del que nada de lo que hoy conocemos volverá a ser igual.

¿Quiénes somos?

La facultad de artes digitales de UNILATINA es la primera facultad de artes digitales del país. Esto quiere decir que nos especializamos en las ramas del arte que utilizan los medios tecnológicos de procesamiento de datos como herramientas de creación y desarrollo (fotografía, video, producción musical, ilustración, programación de interactividad y aplicaciones móviles y web, etc.) y que, además, se enfoca en que este conocimiento sea dado de la manera más consciente posible.

Y aquí viene una parte muy importante: no es lo mismo aprender software y herramientas para poder hacer arte que aprender a ser artista digital. En el primer caso, puedes hacer cuantos cursos quieras del programa que quieras, manejar tal o cual equipo, y más aún comprarlos y montar estudios tan lujosos y de última tecnología como tus medios te lo permitan. Sin embargo, la realidad es que eso no garantiza la calidad de tu obra, ni mucho menos tu éxito.

Lo que nos hace diferentes

Metodología propietaria: Usamos una metodología propia denominada *Educación Holística*, y la *Educación Artística Consciente* que a lo largo de la historia de la universidad ha demostrado ser una valiosa herramienta para aumentar el nivel de penetración del conocimiento, la calidad de los resultados y disminuir la deserción y las irregularidades típicas del proceso pedagógico en nuestro medio (Falta de interés, indisciplina, pobres resultados académicos, dificultades de adaptación del artista al contexto social – laboral, etc.)

Educación personalizada: Máximo de 10 artistas por sesión de clase (*aplica para Workshops, Assignments y Practices*)

Educación enfocada a resultados: La EAC solo toma en cuenta para la evaluación los resultados tangibles del proceso y descarta casi en su totalidad las exigencias académicas. Un artista solamente será evaluado por su obra.

Apoyo al artista: Los artistas de UNILATINA cuentan con un completo repertorio de posibilidades de iniciar su carrera de manera satisfactoria, lograr éxitos y mantenerse en continuo desarrollo. La formación de grupos de investigación, la posibilidad de participar en proyectos productivos, y el apoyo para sus proyectos personales son algunas de las ventajas con las que cuentan durante sus estudios.

Definiciones clave

Alumno: Los alumnos son aquellos que aprenden de otras personas. Etimológicamente, alumno es una palabra que viene del latín *alumnus*, participio pasivo del verbo *alere*, que significa ‘alimentar’ o ‘alimentarse’ y también ‘sostener’, ‘mantener’, ‘promover’, ‘incrementar’, ‘fortalecer’. Ejerce una posición *pasiva*.

Artista: El artista es la persona que hace o produce obras de arte. En el artista casi supone una disposición especialmente sensible frente al mundo que lo rodea, El artista es un individuo que ha desarrollado tanto su creatividad como la capacidad de comunicar lo sentido, mediante el buen uso del talento como de la técnica. Ejerce una posición *Activa*.

Profesor: Definición tradicional del agente que brinda el conocimiento y dirige los procesos pedagógicos de los grupos de estudiantes. En la facultad no nos interesa la connotación tradicional con el aspecto académico de esta palabra, ya que nos enfocamos en procesos humanos en los que los valores tradicionales son replanteados. Ejerce una posición *Activa*.

Maestro: Aquel que domina un arte al 100% y está en capacidad de obtener resultados satisfactorios el 100% de las veces de manera confiable. Ejerce una posición *pasiva*.

Módulo académico: Unidad de aprendizaje temática con un resultado tangible y metodología definida, orientada a resultados tangibles.

Obligación: Todo aquello que hago desde la imposición. Resultado obtenido del miedo (temor) aplicado a la acción. Se realiza desde el centro *automático*.

Compromiso: Todo aquello que hago desde el gozo personal por la acción misma, ya que es exactamente lo que quiero hacer. Por tanto, pongo todo de mi en su realización. Resultado obtenido del Amor aplicado a la acción. Se realiza desde el centro *consciente*.

Módulos académicos

Según nuestro método de aprendizaje, el conocimiento se adquiere a través de un modelo metodológico estructurado en módulos académicos, entre los cuales se distribuye el contenido del programa académico. Estos módulos están divididos de la siguiente manera: Workshops, Lectures, Assignments, Practices e Integrations. Cada uno de estos ha sido diseñado teniendo en cuenta necesidades específicas del aprendizaje y buscan resolver la mayoría de las falencias de la educación técnica de nuestro medio.

Workshops

Este modulo constituye el 80% del trabajo de aprendizaje en tu carrera. Está diseñado con base en la premisa de que aprendemos a través de los principios de imitación y repetición, siempre guiadas por un maestro que ya conoce el procedimiento y el resultado y que es capaz de controlar el proceso de apropiación del conocimiento. Es importante tener en cuenta que para el manejo eficiente de este módulo, lo más importante para el maestro será la verificación del conocimiento por parte del artista, muchísimo más que la exposición teórica del conocimiento conceptual.

Características principales:

- Dictada por un maestro
- Duración Mínima 8H y pueden durar X horas
- Máximo 10 artistas por sesión
- Objetivo temático definido
- Enfoque 100% práctico
- El maestro puede dar información hablada un máximo del 40% de la sesión
- Usualmente, se usan casos resueltos (*)
- La asistencia es requisito para aprobar – No puedes tener más de un 20% de fallas o corres el riesgo de perder el módulo
- Para el aprendizaje por créditos, es indispensable el trabajo extraclase, en tu casa. Se entiende que por cada hora de trabajo con el docente tu debes estudiar el tema 2 horas más por tu cuenta
- La evaluación debe ser realizada sobre la entrega de uno o varios t a n g i b l e s . Cada tangible se definirá en la guía del artista previamente entre la coordinación académica y el maestro, Este se debe pre- entregar la penúltima sesión y la última sesión se debe reservar para evaluación presencial y feedback, a menos que se decida otra cosa en conjunto (entrega fuera del plazo académico o durante algún Integration)
- Se puede socializar el resultado en las redes sociales pertinentes

Lectures

- Este es un espacio para el conocimiento conceptual, la discusión de ideas y la adquisición de nuevas herramientas a través de conocer experiencias de profesionales y lideres del oficio. Características principales:
- Dictada por un conferencista
- Duración entre 4 y 8 H
- Público abierto, no hay máximo de asistentes
- Objetivo temático definido
- Obligatorio el uso de recursos pedagógicos. Aplica el uso de dinámicas, discusiones, etc.
- El conferencista puede dar información todo el tiempo

- Es obligatoria la asistencia
- La evaluación se realiza por medio de una investigación, desarrollo temático, ensayo, mapa mental, exposición, etc. Corta en la que el artista demuestre el conocimiento adquirido, el cual será enviado vía correo electrónico al conferencista para proceder a su calificación

Practices

- Este módulo está diseñado sobre la necesidad de adquirir habilidades de manejo de medios técnicos más que la de adquirir conocimiento práctico o conceptual. Por tanto, su objetivo consiste en lograr manejar alguna herramienta a través de la práctica, prueba y error constantes, de la misma manera que se aprende un idioma o se desarrolla una rutina de ejercicios físicos. Características principales:
 Dictada por un trainer
 Sin límite definido de horas
 Máximo 10 artistas por sesión
 Requiere un proceso cerebral regular en un lapso de tiempo
 Inicia con un diagnóstico en la tabla de diagnóstico
 Se establecen metas y ejercicios para cada caso, por parte del t r a i n e r a sus artistas.
 Se trabajan los casos individualmente
 Es válido plantear dinámicas de grupo, si llegase a ser necesario
 Es Obligatoria la asistencia para aprobar el p r a c t i c e . Con un porcentaje de fallas del 30% se pierde el módulo
 La evaluación se determina a partir de la consecución del objetivo
 Es obligatorio el trabajo extraclase
 Se recomienda documentar el proceso digitalmente

Assignments

Es tal vez el módulo más importante en cuanto a resultados de todo el programa. Su objetivo es volver real y aplicable el conocimiento adquirido en los demás módulos, y obliga al artista a vivir de primera manos las dinámicas del trabajo en equipo, de la consecución y manejo de clientes, del diseño y promoción de proyectos artísticos, su marketing y manejo publicitario, etc. .

Características principales:

- Seguida por un tutor
- Sin límite definido de horas
- Objetivo temático y procedimental definido
- La evaluación es con tangible, más aún es obligatorio documentar el proceso por parte del artista (y aconsejable socializarlo en las redes)
- Se traza un plan de trabajo, cronograma y metas
- Se entiende que la gran mayoría del trabajo del módulo es extra clase. El artista correrá con los gastos necesarios y la gestión necesaria para sacar adelante su proyecto.
- La entrega es formal, con un jurado invitado especializado en el tema de la entrega. El artista debe preparar 3 copias del tangible físico. La metodología de la entrega es 3x20: 20 minutos de sustentación por parte del (los) artista(s), 20 minutos de preguntas del jurado y 20 minutos de retroalimentación y calificación. El tutor tiene voz mas no voto en la entrega final

Integrations

Es el módulo que complementa todo el programa académico. Consiste en una serie de actividades enfocadas a estimular la creación de iniciativas artísticas, generar visibilidad de los trabajos más destacados, brindar una oportunidad para la creación de grupos de investigación y servir de vitrina para que empresas y otros agentes del sector productivo encuentren en la comunidad de UNILATINA a los talentos que les falta para sus equipos de trabajo. Además, cuenta con charlas de invitados y presentaciones en vivo. Es la oportunidad perfecta para formar grupos de trabajo colaborativo, aplicar a pasantías o trabajos externos y para conocer a todos los artistas de la facultad.

Características principales:

- Dos por semestre
- Duración: entre 4 y 6 horas
- Obligatoria la asistencia de todos los artistas de la facultad
- Se realizan diversas exposiciones, muestras, performances, presentaciones, conferencias, charlas y demás.
- Pueden programarse entregas finales de assignments durante la duración del Integration

Comités

Son módulos de apoyo al artista en la diversas áreas extracurriculares que pueda requerir para complementar e integrar en su vida académica. Se programan libremente y requieren cupo mínimo para su realización. Ejemplos de dichos módulos son: Comités deportivos, artísticos, de idiomas, grecas, etc. (*) *PARA INSCRIBIRTE DEBES ACERCARTE A LA OFICINA DE BIENESTAR UNIVERSITARIO EN LA SEDE PRINCIPAL O AVERIGUAR EN bienestaruniversitario@unilatina.edu.co*

Características principales:

- Son gratuitos y opcionales para el artista de la universidad. Sin embargo, una vez el artista se ha inscrito al módulo, es obligatoria la asistencia y culminación satisfactoria, ya que inmediatamente dicho módulo se adjunta a su programa de estudios.
- Se realizan en horarios fijos para toda la universidad, por tanto no nos es posible garantizar un horario uniforme que convenga a todos los artistas.
- Puede inscribirse cualquier artista activo en la facultad, de cualquier programa, cualquier jornada.
- Son dictados por Talleristas y tutores..

Mi meta

En este espacio, por favor escribe cual es tu meta como artista:

Mi compromiso

Y en este otro espacio, escribe lo que estás dispuesto a hacer para lograrlo:

Horarios, notas y demás

Puedes acceder a toda tu información académica a través del portal académico de Unilatina, que encuentras en <http://www.unilatina.edu.co/acceso/index.html>

Tal y como recibiste en la inducción en tu primer día. Es muy importante que uses adecuadamente este medio junto con tu correo institucional, y que lo revises permanentemente, aunque la mejor opción es que **reenvíes** el correo entrante de tu email institucional al correo personal de tu preferencia. Eso lo haces en la configuración de tu email. Si tienes dudas, consulta con asistencia de coordinación académica.

Grupos en Facebook

Con cada grupo de la facultad se formará un grupo cerrado en Facebook, en el cual estimularemos la discusión y el intercambio de conocimiento, experiencias y contenidos entre nosotros. Simplemente, durante las primeras semanas, coordinación académica llenará una planilla con tu identificación en dicha red social para que participes... claro, si estás de acuerdo!

Creación de obra y entregas

Todo artista debe sustentar su proceso pedagógico a través de la entrega de obra en tangible. Por tanto, es deber del maestro enfatizar dicho procedimiento, seguirlo y finalmente recopilarlo para su entrega formal a la coordinación académica. Esta se efectuará en forma digital al finalizar el módulo, con un máximo de 8 días calendario a partir de la última sesión dictada.

Evaluación y calificación

La calificación se realizará de forma conjunta con los artistas en la última sesión de trabajo de cada módulo, al momento en que entregan sus tangibles. Esta se debe realizar de manera colectiva, en el momento en que cada artista expone su trabajo y lo sustenta, y el maestro da su retroalimentación y recomendaciones al artista. Inmediatamente después de dicha sesión, debe acceder al documento online Coordinador de evaluación y consignar las calificaciones y observaciones amplias y suficientes acerca del proceso del artista. Para más información al respecto, consulte a su coordinador académico.

UNILATINA significa “Apoyo”

Grupos de investigación

Un Grupo de investigación es cualquier idea que quieras convertir en realidad como un proyecto de creación o investigación, *siempre buscando obtener un resultado tangible*. Por ejemplo: Si quieres hacer un disco entre varios de tus compañeros, una revista digital, una aplicación para Iphone, una emisora virtual, una exposición interactiva... cualquier cosa que se te ocurra!

Simplemente debes:

- Tener una idea genial
- Buscar a algunos compañeros tuyos de la facultad que estén dispuestos a trabajar en el proyecto contigo
- Redactar un sencillo documento explicando tu idea, en el que escribas: Objetivo, el por que lo quieres hacer, que esperas conseguir, como, en cuanto tiempo lo propones y que necesitas para lograrlo
- Presentar tu idea a coordinación académica
- En 8 días hábiles recibirás respuesta!

Nosotros estudiaremos la viabilidad y la pertinencia del proyecto, y si es necesario, te presentaremos las mejoras que debas hacerle para enfocarlo mejor. Luego, definiremos el tipo de ayuda que más se acomode a las necesidades del proyecto, ya sean espacios, equipos, enseñanza, tutores o incluso apoyo económico!

Proyectos personales

Si tienes un proyecto personal o tienes clientes potenciales a los cuales quisieras prestar tus servicios como productor musical, fotógrafo, realizador audiovisual, ilustrador, etc. Pero no tienes espacios adecuados y/o equipos y temes perder la oportunidad... no te preocupes! Presenta el proyecto a la facultad y nosotros te apoyamos con lo que necesites: estudios, equipos... e incluso te asignamos un tutor para que tu cliente tenga todas las garantías de calidad y además trabajar sea para ti una maravillosa experiencia de aprendizaje! A cambio de esto, UNILATINA Pide... Nada! Salvo que des lo mejor de ti y termines satisfactoriamente tu trabajo, y así tengas un cliente satisfecho y puedas contar con una obra más para tu portafolio!!

Comunícate con la coordinación académica y cuéntanos el caso, para poder asesorarte con todo lo que necesites.

Proyectos productivos

Además de lo anterior, UNILATINA tiene su propio Departamento de Opciones Laborales en el que constantemente estamos reclutando a los más sobresalientes talentos de la universidad para trabajar como freelance, pasantes o contratados en empresas relacionadas con todo el campo de las artes digitales. Algunas de las empresas o proyectos que han contratado a nuestros artistas:

- Radioactiva /Caracol Radio (Emisora)
- Music Machine Magazine (Revista impresa y web)
- Constelar Media (colectivo de creación transmedial)
- Autobotika (Empresa de diseño interactivo)
- Smoking Molly (Bar – Restaurante – Sala de conciertos)
- Time Machine (Agencia de fotografía y video)
- Organica Digital (Productora transmedial)

Todo lo que tienes que hacer es demostrar tu talento, pasión y compromiso en tus trabajos y entregas, y cuando llegue un Integration (*) y algún cliente venga a presentarnos su propuesta, estar dispuesto a presentarte como candidato y aplicar al trabajo!!

Como ves, en UNILATINA no hay excusas para no salir adelante como artista y como ser humano. Nosotros te brindamos todo el apoyo, en ti está el compromiso y la entrega... y la suma de ambos te dará los resultados!

Staff de la facultad

Dirección General

Director general: David Pinzón Cadena
david.pinzon@unilatina.edu.co

Académico

Asistente de Coordinación académica: Jennie Cardenas
coordinacionartes@unilatina.edu.co

Administrativos

Director administrativo y financiero: Michael Davidson
michael.davidson@unilatina.edu.co

Asistentes operativos:

Matías Jimenez – Jeffrey Rodriguez
operativa@unilatina.edu.co

Subdirección de admisiones:

Cecilia Mejía
cecilia.mejia@unilatina.edu.co

Disposiciones reglamentarias

Estas son algunas disposiciones adicionales al reglamento estudiantil de la universidad y que aplican para los módulos y el desempeño académico en general de la facultad

Art. 36. Deberes de los estudiantes.

1. En caso de fallar por razones de fuerza mayor con algún deber académico inherente al módulo que esté cursando (Entregas, evaluaciones, sustentaciones, etc.) comunicar por escrito a coordinación académica adjuntando los debidos soportes (excusas médicas, certificado de calamidad doméstica, etc.) durante máximo los ocho días calendario siguientes al hecho. La coordinación académica se reserva a discreción la investigación y resolución final con respecto a cada caso específico.
2. Permanecer en los espacios de clase durante la jornada completa, caso contrario el maestro registrara la inasistencia injustificada.
3. Informar al maestro, asistente académico, director o personal de apoyo cualquier irregularidad que comprometa el buen nombre y marcha de la facultad y/o de la comunidad educativa o que considere sospechosa dentro de la facultad, permitiendo una acción oportuna, preventiva, correctiva o sancionatoria.
4. Mantenerse informado permanentemente de las notas y observaciones emitidas por cada maestro en la plataforma académica de la universidad, así como también de la información pertinente emitida por la facultad. Cualquier reclamo por notas debe ser notificado **máximo 5 días calendario** de que el profesor las publique en el sistema, de lo contrario la universidad no se hace responsable de cualquier reclamo.

5. Solicitar a tiempo y por escrito a la asistente académica cualquier inquietud relacionada con su proceso académico (solicitudes, irregularidades, inasistencia, aplazamientos o cualquier otro asunto concerniente), Estas tendrán respuesta cinco días hábiles después de recibidas. Transcurrido un mes después de la irregularidad la facultad no se hace responsable por situaciones que sean de su total desconocimiento.
6. Participar en los mecanismos de control de calidad de los tutores en su práctica pedagógica; como herramienta de mejoramiento institucional y verificación de su satisfacción con la facultad y sus tutores.
7. Asistir y cumplir las indicaciones para participar en salidas pedagógicas y actividades académicas, acordadas previamente con el tutor y autorizadas por el director de la facultad.
8. Responsabilizarse por el correcto uso de espacios de clase como estudios de grabación y de fotografía y equipos cuando hayan sido solicitados en préstamo y acogerse a las normas establecidas para el uso de los mismos.
9. No realizar parqueo de vehículos automotores, motos o bicicletas en cualquier espacio que no sea destinado para ello.
10. Se prohíbe la entrada de animales a las instalaciones de la facultad de artes digitales
11. No se pueden ingresar visitantes a las instalaciones de la facultad sin previa autorización de coordinación académica, en ningún caso.

Del préstamo de espacios, equipos y recursos para talleres, prácticas y proyectos personales

12. Cualquier solicitud de espacios, recursos y/o equipos debe tramitar el formulario de solicitud de préstamos de manera íntegra, que se encuentra en la página web de la facultad y enviarlo. En el término de cinco días hábiles se dará respuesta a esta solicitud al correo institucional. La facultad no se compromete con ninguna solicitud en un plazo inferior o que se tramite de manera incompleta.
13. Toda solicitud de los estudiantes se acogen a los reglamentos de uso de espacios, recursos y equipos establecidas por la facultad, registrando el recibido y la entrega del espacio y de los equipos que se utilizarán, únicamente para el cumplimiento del objetivo y del proyecto expuesto en el formulario de solicitud. La facultad podrá suspender y sancionar al estudiante que no cumpla con dichas normativas o que se encuentre realizando alguna actividad fuera de las consignadas en el formato de solicitud.
14. Cualquier daño o irregularidad que se presente durante el préstamo, será responsabilidad del estudiante, quien deberá asumir los costos de arreglos, reposiciones o pérdidas y la sanción del no préstamo de estudios durante un mes. Así mismo, cualquier irregularidad que encuentre con respecto a espacios, recursos y equipos deberá ser reportada de manera inmediata al personal operativo. Si se encuentra un daño y no se reporta, la última persona que lo usó asumirá las reparaciones o reemplazos a los que haya lugar
15. El estudiante que tenga aprobación del préstamo del estudio y no se presente de manera injustificada, podrá ser sancionado por un término de 15 días sin préstamos.
16. No se permite la entrada de personas externas a la facultad. Todo visitante deberá ser reportado y registrado en la planilla de visitantes y se debe solicitar previamente la autorización para su ingreso con la coordinación académica.

De las normativas para uso y préstamo de espacios y equipos:

17. No se permite el consumo e ingreso de alimentos y bebidas a los estudios.
18. No se permite el ingreso a los artistas y visitantes que se encuentren bajo los efectos de sustancias psicoactivas o alcohol, tanto para artistas como para visitantes
19. Todo visitante mientras esté en las instalaciones de la facultad observa de manera implícita las normas y reglamentos de la universidad, el responsable directo de sus acciones será el artista que esté a cargo.
20. Toda grabación o escucha debe realizarse a niveles moderados. El personal operativo de la facultad puede solicitarle moderar el volumen en caso dado o terminar su práctica, de ser necesario.
21. Apagar monitores de audio antes de conectar y/o desconectar cualquier cable, micrófono o instrumento. Tener en cuenta que los monitores deben ser lo último que se encienda una vez realizadas las diferentes conexiones al iniciar una sesión y lo primero en apagarse cuando esta termine, antes de desconectar cualquier elemento. Toda conexión Firewire debe realizarse con los equipos apagados
22. Cada baterista deberá traer la sesión de grabación su redoblante y baquetas. La facultad no se hace responsable del préstamo de dichos elementos
23. No se permite mover los paneles del estudio piso 3.
24. Se deben dejar y conservar las aulas en perfecto orden y aseo.
25. Hacer solicitud clara y exacta de los equipos que se necesitaran para la sesión previamente en el formulario. El área operativa no se hace responsable de equipos que no se hayan solicitado previamente.

26. Al finalizar la sesión por favor hacer entrega de los equipos que fueron facilitados. Se debe esperar a que el asistente operativo encargado o en turno haga revisión de dichos equipos en su presencia
27. Antes de iniciar sesión de grabación diligenciar formatos de préstamo de equipos y registro de visitantes y elementos.
28. Notificar con anticipación el almacenamiento de equipos, elementos o similares que se vayan a dejar en la facultad, para alguna sesión. Estas solicitudes serán evaluadas y se dará respuesta previamente. Sin autorización realizada con anterioridad no será posible hacer dichos almacenamientos. La Universidad no presta servicio de bodegaje ni responde por ningún elemento que sea dejado en ella sin autorización. Esto puede dar lugar a sanciones.
29. Entregar y recibir los estudios a tiempo (15 minutos antes de la hora acordada para finalizar el préstamo ya tener sesiones guardadas y equipos listos para entregar).
30. No se permite dejar equipos en lugares donde se puedan ver afectados en su integridad, como micrófonos en el suelo o sobre los monitores en cámaras en trípodes sobre los pasillos, sin ningún tipo de supervisión, guitarras sobre sillas sin bases. De ser sorprendidos en flagrancia, el área operativa terminará el préstamo de los equipos y espacios y se procederá a sanciones correspondientes
31. No hacer uso de espacios para sesiones de grabación sin previa autorización como por ejemplo pasillos o aulas donde se altere la normatividad de la operación de la facultad.
32. Para recibir los elementos solicitados para las sesiones en los estudios o en clases, deberá presentarse el carné.
33. No se realizara préstamo de audífonos, con excepción de artistas que tengan sesión de grabación y lo hayan solicitado previamente
34. En estudios de grabación está prohibido realizar modificaciones a los flujos de señal y conexiones de los equipos. Toda alteración y conexión que desee hacerse debe ser consultada y autorizada por parte del personal operativo so pena de incurrir en sanciones
35. Al finalizar una sesión en estudio, el artista podrá irse una vez el asistente operativo o persona encargada reciba conforme equipos y espacios y entregue firmada la planilla
36. Tener precaución a la hora de desconectar cualquier equipo en funcionamiento, como desconectar equipos que trabajan con USB, Fireware, Thunderbolt, etc. Mientras hacen transferencia de datos o están en funcionamiento (Apagar previamente y seguir indicaciones dadas por asistente operativo o persona encargada).
37. Toda luz debe manipularse apagada. Está terminantemente prohibido manipularla encendida so pena de incurrir en sanciones
38. Todo daño inflingido en cualquier equipo será responsabilidad de aquel que lo ocasionó, y por tanto deberá correr con los gastos de reparación o reemplazo de manera inmediata. Si usted detecta algún daño o mal funcionamiento, debe reportarlo de manera inmediata al área operativa para que se proceda a su investigación, de lo contrario, usted pasará a ser responsable.
39. Ningún artista está autorizado a instalar o desinstalar ningún tipo de software sin autorización del área operativa
40. Toda alteración de algún espacio físico de la facultad (pintura, organización, etc) debe ser solicitado y autorizado por el área operativa so pena de incurrir en sanciones
41. El robo o sustracción voluntaria demostrada de algún elemento y/o recurso de la facultad será sancionado disciplinariamente según el reglamento
42. Las sanciones a las que se puede incurrir por faltas a este capítulo son:
43. Falta moderada: Suspensión de la práctica y anotación en la hoja de vida
44. Falta significativa: Suspensión de la práctica y/o el préstamo y suspensión de 15 días en los préstamos de espacios y equipos. Anotación en la hoja de vida
45. Falta grave: Suspensión de la práctica y/o el préstamo y suspensión total en los préstamos de espacios y equipos. Anotación en la hoja de vida y sanciones respectivas según el manual
46. El tipo de sanción que se otorgue a cada falta será evaluado por la coordinación académica previa investigación de atenuantes y agravantes en cada caso

De los distintos módulos académicos:

Módulo Assignments

47. Es obligatoria la asistencia a la totalidad del módulo y el cumplimiento de los planes de trabajo acordados con el tutor
48. Es obligación del estudiante documentar y llevar registro de los avances en su proyecto de entrega final, y presentar dichos contenidos junto a todos los demás acordados con el tutor en la entrega final
49. Para poder ser citado a entrega final con jurado, es requisito sinequanon el haber presentado y aprobado la preentrega con el tutor en los terminos que este haya determinado y acordado con el estudiante

50. Si el artista no se presenta a la entrega de un ASSIGNMENT deberá cursar el módulo en el siguiente semestre asumiendo el costo de este en su totalidad.
51. El estudiante podrá solicitar el aplazamiento del assignment para el otro semestre por motivos de fuerza mayor o motivos personales siempre y cuando lo haga por escrito al tutor con copia a la coordinación académica y no haya cursado más del 20% del total de horas del Assignment.
52. De no estar de acuerdo con la calificación otorgada por los jurados, el artista tiene cinco días hábiles para solicitar por escrito una revisión de la evaluación por parte del coordinador académico. En dicha carta debe exponer con claridad y pruebas sus argumentos.
53. Se debe asistir a la entrega final con una hora de anterioridad a preparar los elementos y recursos técnicos necesarios para su entrega. La llegada tarde a la entrega final injustificada es causante de pérdida de la misma de manera inmediata, sin derecho a aplazamiento.

Módulos Workshop, Practice y Lecture

54. Es obligatoria la asistencia a la totalidad del módulo y el cumplimiento de los planes de trabajo acordados con el tutor.
55. El estudiante podrá solicitar el aplazamiento del módulo para el otro semestre por motivos de fuerza mayor o motivos personales siempre y cuando lo haga por escrito y antes de iniciar el módulo a la coordinación académica. De lo contrario deberá asumir el costo del módulo y cursarlo en el siguiente semestre, dependiendo de la disponibilidad de cupo.
56. De no estar de acuerdo con la calificación otorgada por el maestro, el artista tiene cinco días hábiles para solicitar por escrito una revisión de la evaluación por parte del coordinador académico. En dicha carta debe exponer con claridad y pruebas sus argumentos.
57. El estudiante debe realizar trabajo extraclase de investigación, ensayos, práctica, lectura o el estipulado por el maestro.

Módulo Integration

58. Es obligatoria la asistencia como espectadores a los dos integración programados por la facultad en cada semestre, mínimo el tiempo de su jornada (4 horas). De no ser posible la asistencia presentar excusa justificada.
59. Los artistas de segundo y tercer nivel deben postular su obra en el formulario de inscripción y diligenciar los requisitos establecidos, el director de la facultad aprobará o no la presentación de esta y le informará por escrito su decisión.
60. TODO artista de la facultad debe presentarse como expositor AL MENOS UNA VEZ durante su carrera para poder aprobar el módulo y graduarse. Artista que nunca se haya presentado NO puede graduarse y deberá repetir el módulo.
61. Sistema de evaluación: Perderán y deberán asumir el costo del módulo Integration aquellos artistas:
 - Que no asistan al integration sin presentar justificación.
 - Que no presenten postulación y asistan.
 - Que sea aceptada su postulación y no asistan.

CAPITULO III

Art. 45 Reclamos

62. Todo estudiante que desee formular un reclamo de calificación, deberá dirigirse al formador dentro de los cinco días siguientes a la fecha de haber recibido la calificación, si no recibe respuesta se dirigirá a la asistencia académica presentando las evidencias necesarias para iniciar un proceso de investigación, máximo cinco días después de recibir el informe del tutor; a la cual el consejo académico dará respuesta por escrito 15 días después de su requerimiento.

HE LEIDO Y COMPRENDIDO ESTE MANUAL, Y LO ACEPTO EN SU TOTALIDAD:

NOMBRE ARTISTA: _____

FIRMA ARTISTA: _____

Identificación: _____