

A man and a woman are standing in a futuristic, circular museum gallery. The walls are covered with large, colorful digital displays showing various maps and data. The man is wearing a dark blue blazer over a white shirt, and the woman is wearing a bright pink blouse. They are both smiling and looking at a large digital display in front of them. The display shows a complex map or data visualization. The gallery has a modern, high-tech feel with curved walls and bright lighting.

Postgrados[®]
espol

Maestría en
Arte y Tecnología

RPC-SO-41-No.708-2023

Elige ESPOL



1

PRESTIGIO INSTITUCIONAL

La mejor universidad pública del país y una de las mejores de Latinoamérica, según rankings internacionales.



**WORLD
UNIVERSITY
RANKINGS**

2

ACELERA TU CARRERA PROFESIONAL

Optimiza tus tiempos y alcanza tus metas con programas de estudio diseñados para obtener tu título en menor tiempo.



**SCIMAGO
INSTITUTIONS
RANKINGS**

3

REDES DE CONTACTO

Desarrolla tu red profesional forjando relaciones duraderas con líderes y expertos de la industria que impulsarán tu carrera.



4

DOCENTES CON AMPLIA EXPERIENCIA

Obtén conocimiento de la mano de profesores con amplia trayectoria profesional y académica, reconocidos a nivel nacional e internacional.



5

AMPLÍA TUS HORIZONTES

Enriquece tu experiencia académica y potencia tu perfil profesional complementando tu formación con cursos de otras maestrías ESPOL y otros centros universitarios.



6

EMPLEABILIDAD

Graduados con alta tasa de empleabilidad en empresas nacionales y extranjeras.





Facultad de
Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

La Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual (FADCOM) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL), forma profesionales creativos en los campos de las artes, el diseño y la comunicación audiovisual. Nuestro compromiso es responder a las necesidades del sector artístico y productivo, entregando a la sociedad graduados altamente capacitados y comprometidos con la excelencia.

La Unidad de Postgrados de FADCOM se destaca por su propuesta académica innovadora y de alta calidad. Nuestros programas de postgrado, como la Maestría en Arte para Animación y Videojuegos, la Maestría en Postproducción Digital Audiovisual, la Maestría en Arte y Tecnología, y la Maestría en Comunicación de Marca Transmedia, están diseñados para formar a profesionales con conocimientos actualizados y habilidades prácticas que les permitan destacarse en un entorno competitivo.

Te invitamos a unirte a nuestra comunidad académica para vivir una experiencia enriquecedora que te permitirá desarrollar los conocimientos necesarios para sobresalir en el campo profesional y contribuir de manera significativa al desarrollo de la sociedad.

¡BIENVENIDOS!



Maestría en **Arte y Tecnología**

RPC-SO-41-No.708-2023

En el mundo actual, el arte y la tecnología se encuentran en un estado de simbiosis constante. La tecnología no solo facilita la creación artística, sino que también abre nuevas posibilidades de expresión y redefine la forma en que experimentamos el arte. La impresión 3D, la realidad virtual, la inteligencia artificial y otras herramientas tecnológicas se han convertido en instrumentos esenciales para los artistas del siglo XXI, permitiéndoles explorar nuevos lenguajes y crear obras interactivas e inmersivas.

Al obtener esta maestría podrá demostrar en su diario campo de acción el dominio de la teoría, crítica y práctica del arte en hibridación con los lenguajes de las tecnociencias, que inducen a procesos colaborativos de vinculación con la sociedad, además que lo prepara para participar en la ejecución de investigaciones científicas interdisciplinarias y transdisciplinarias, basadas en metodologías aplicadas y experimentales, que contribuyan a dar respuesta desde la integración Arte-Tecnología-Ciencia a demandas de la sociedad.

HAZ BRILLAR TU POTENCIAL
y marca la diferencia en tu campo profesional

Marca la diferencia en

TU CAMPO PROFESIONAL

Misión

Cooperar con la sociedad en el fortalecimiento de investigadores que integren saberes del arte, la ciencia y la tecnología, generando estudios de alto impacto para impulsar la innovación y el desarrollo sostenible.

Visión

Ser un referente nacional e internacional en investigaciones que integren el arte, la ciencia y la tecnología, incluyendo las múltiples expresiones culturales presentes en América Latina.

Valores de ESPOL



INTEGRIDAD

Practicamos la ética en nuestro accionar y rendimos cuentas sobre lo que hacemos.



COOPERACIÓN

Conformamos una comunidad abierta a la cooperación para resolver los problemas de forma solidaria.



COMPROMISO

Manifestamos nuestro compromiso con la excelencia académica, con el bienestar del ser humano y el cuidado de la naturaleza.



DEDICACIÓN

Hacemos más de lo que se espera de nosotros, con pasión y entusiasmo al servicio de la sociedad.



INNOVACIÓN

Generamos valor, buscando nuevas y mejores soluciones para resolver problemas y aprovechar oportunidades.



EMPATÍA

Manifestamos una genuina sensibilidad ante las necesidades de nuestros grupos de interés y trabajamos en equipo para satisfacerlas.



APERTURA

Estamos abiertos al mundo, a nuevas experiencias, y acogemos a personas valiosas con opiniones y perspectivas diversas.



Explora la fusión

CREATIVA DIGITAL

Objetivo General del programa

Formar investigadores y profesionales en Arte y Tecnología (ARTECH) que desde una perspectiva interdisciplinar y transdisciplinar, generando rupturas en los límites tradicionales entre las Artes, la Tecnología y la Ciencia, sean capaces de desarrollar procesos artísticos híbridos, creativos, innovadores, éticos y sostenibles, a través de investigaciones científicas y productos/servicios competitivos que renueven y estimulen el pensamiento crítico.

Competencias

- Desarrollar procesos creativos en colaboración con la sociedad, mediante la investigación teórica, crítica y práctica del arte, incorporando los lenguajes de la tecnociencia y la gestión desde la economía creativa.
- Producir investigación científica inter y transdisciplinar, basada en metodologías aplicadas y experimentales que integren arte, ciencia y tecnología.
- Demostrar los resultados de la investigación científica a través de obras artísticas de relevancia o la elaboración de artículos indexados, así como llevar a cabo la divulgación de los mismos, abriendo nuevos debates éticos sobre el arte y la tecnociencia.

Perfil del Postulante

El programa está dirigido a profesionales con título de tercer nivel de grado, preferentemente en el campo amplio de las artes y humanidades, específico de las artes, que tengan conocimientos de herramientas de comunicación digital e interactiva, programas de edición y nociones de electrónica y/o programación. Además, por su carácter científico-tecnológico, híbrido, transversal, colaborativo e integrador, también a profesionales de otros campos del conocimiento como la arquitectura, las tecnologías de la información y la comunicación (informática) o la ingeniería, industria y construcción (electrónica, automatización y sonido) con experiencia en artes digitales y medios interactivos.

DESAFÍA LOS LÍMITES ENTRE
**el arte y la
tecnología**

Perfil del Graduado

Nuestros graduados contribuirán a mejorar los pilares de la creatividad e innovación por medio del arte, así como la conexión entre la educación superior y el sector empresarial para la transferencia de conocimiento. Los egresados de este programa acercarán la Tecnología y la Ciencia a la sociedad, contribuyendo a mejorar su nivel cultural, pues los artistas aprovechan los avances tecnocientíficos de la mano de disciplinas como la biotecnología, electrónica, robótica, mecatrónica, informática, telecomunicaciones, telemática, entre otras; todo esto contribuye a la creación de nuevas imágenes, sonidos o productos, poniendo sobre la mesa de manera crítica, las implicaciones socioculturales de la tecnociencia.

TÍTULO QUE SE OTORGA

Magíster en Arte y Tecnología

TÍTULO DE
POSTGRADO EN

18
MESES



Malla Curricular

La malla consta de tres periodos ordinarios dentro de un año y medio, en los que se imparten 12 materias, incluido el proyecto de titulación.

PERÍODO ACADÉMICO 1									
TEORÍA CRÍTICA DE LA CULTURA CONTEMPORÁNEA		ARTE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA		TECNOLOGÍA PARA LAS ARTES		NARRATIVAS TRANSMEDIA		METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
4	48	4	48	4	48	4	48	4	48
PERÍODO ACADÉMICO 2									
INVESTIGACIÓN EN ARTES		GESTIÓN DE PROYECTOS ARTÍSTICOS		ESCRITURA CIENTÍFICA Y DIVULGATIVA		ECONOMÍA CREATIVA		LABORATORIO ARTÍSTICO	
4	48	4	48	4	48	4	48	4	48
PERÍODO ACADÉMICO 3									
RESIDENCIAS ARTÍSTICAS		PROYECTO DE TITULACIÓN				NOMENCLATURA			
4	48	11	48	NOMBRE DE LA MATERIA					
						CRÉDITOS		HORAS CLASE	

Aprendizaje vivencial

539 HORAS DE CONTACTO CON EL DOCENTE

HORARIOS

Materias de 48 horas

Lun. - Vie. 18:00 - 22:00
Sab. 8:00 - 12:00

Las clases de los sábados se realizan cada 15 días, la semana que tiene asistencia en día sábado tiene libre un día entre semana.



MODALIDAD HÍBRIDA

Funciona mediante la combinación de actividades presenciales y en línea. Mientras el docente dicta sus clases desde el aula, los maestrantes tendrán la opción de asistir de forma presencial, o conectarse en vivo a través de la plataforma.

Algunos de nuestros docentes

Nuestros docentes cuentan con amplia experiencia en el área profesional y forman parte del equipo de trabajo de reconocidas empresas públicas y privadas. En el ambiente académico, han sido titulados por las mejores universidades del mundo y poseen experiencia docente en instituciones educativas de gran trayectoria.



Sandra De Berduccy

Es artista interdisciplinaria, investigadora y tejedora especialista en el textil andino. En sus obras se reconocen las prácticas textiles tradicionales de los Andes como tecnológicas y se las propone en el contexto del arte medial, evidenciando la vigencia de estas prácticas con mirada hacia el futuro. Actualmente estudia en el Doctorado Interdisciplinario en Humanidades de la Universidad Finis Terra, Chile.



Sarojni Choy

La profesora Sarojni Choy se especializa en educación profesional, vocacional y continua. Su trayectoria de logros en investigación incluye artículos académicos, obtención de financiamiento para investigaciones, trabajo como editora de revistas internacionales y tutoría de jóvenes investigadores.



Cristian Villavicencio

Artista, docente e investigador que explora la intersección entre arte, ciencia y tecnología. Licenciado en Bellas Artes y máster en Investigación en Arte, su obra examina dispositivos digitales, analógicos y manufacturas ancestrales para propiciar una expansión sensorial. Ha recibido reconocimientos internacionales de la Universidad Católica de Lovaina, el Gobierno Vasco, BilbaoArte y el Basque Artist Program de Guggenheim. Sus obras se han exhibido en bienales de Ecuador, España y Austria.

Experiencia de nuestra planta docente



100%

De nuestros docentes cuentan con publicaciones en revistas indexadas



80%

De nuestros profesores tienen título de Ph.D, en investigación en Arte, Diseño y Comunicación



100%

De nuestra planta docente ha realizado exposiciones artísticas y ponencias locales e internacionales



Movilidad Académica

Los estudiantes de Postgrados ESPOL pueden acceder a los siguientes programas de intercambio académico:

PIU



Programa
de Intercambio
Universitario



Plataformas de estudio



Microsoft 365



Learning



CANVAS
BY INSTRUCTURE



Otros Beneficios

Todos los estudiantes cuentan con seguro médico de accidentes personales dentro de la institución



Requisitos de equipamiento tecnológico para estudiantes

Con el fin de garantizar el desempeño apropiado en el desarrollo de renders, procesamiento en tiempo real y flujo de trabajo continuo, el maestrante deberá contar con el siguiente equipo personal:

Recomendaciones estándar de Windows

- Intel Core i5 (13th Generación) o equivalente.
- Almacenamiento interno de 512 GB.
- 16GB RAM.
- Gráficos integrados.
- 3-4 años de garantía.
- Acceso a internet estable.
- Monitor con cobertura de color 100% del espacio sRGB.

Incluidos: monitor, teclado y mouse en modelos estándar.

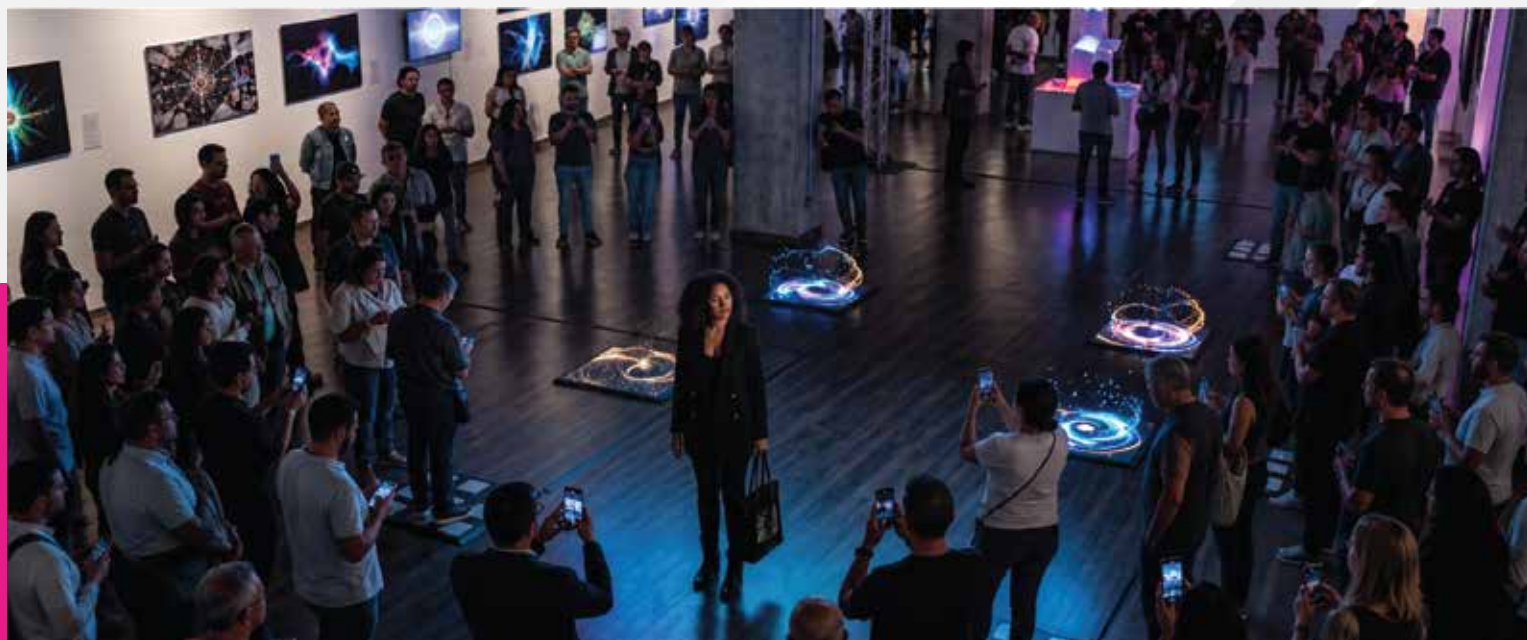
Recomendaciones estándar de Mac

- Computador Apple Mac de la Serie M.
- Almacenamiento interno de 256 GB.
- 16GB RAM.
- Gráficos integrados.
- 3-4 años de garantía.
- Acceso a internet estable.
- Recomendamos la nueva MacBook Neo por sus prestaciones y rendimiento.

Incluidos: monitor, teclado y mouse en modelos estándar.

Aplicación

- Max MSP.





Recursos Tecnológicos

En FADCOM, ponemos a tu disposición equipamiento tecnológico de nivel profesional y el respaldo de la infraestructura central de ESPOLE para potenciar tu desarrollo académico e investigativo.

1. Laboratorios y Espacios de Experimentación

- Laboratorios Especializados: Espacios de producción digital, laboratorios de experimentación creativa y salas de exhibición.
- Sistemas de Interacción interfaces humano-computador.
- Tecnologías Inmersivas y Audiovisuales: Dispositivos de VR/AR, captura de datos y sistemas audiovisuales experimentales.

2. Software y Plataformas Digitales

- Adobe Creative Cloud: Suite completa (Photoshop, Illustrator, Premiere, Substance, After Effects, Media Encoder, Acrobat).
- Herramientas de Productividad: Licencias de Microsoft 365 (Word, Excel, PowerPoint, Outlook).
- Creación Multimedial e IA: Software profesional para arte digital, procesamiento de imagen/sonido/video en tiempo real, programación visual y entornos de Inteligencia Artificial.
- Entornos Colaborativos: Plataformas de gestión de datos, exhibición digital y repositorios académicos.

Requisitos de Postulación



DOCUMENTACIÓN

- Título universitario de tercer nivel
- Certificado de registro del título emitido por la Senescyt que se obtiene por internet. *(Apostillado en caso de ser extranjero)*
- Cédula de identidad o pasaporte.
- Certificado de votación (solo ecuatorianos).
- Carnet de discapacidad (en caso de tenerlo).
- Copia de hoja de vida o portafolio artístico en formato simple.
- Copia o planilla digital de servicio básico.
- Prueba de aptitud (PAEP, EXAIP u otra) con componente de inglés.



FINANCIAMIENTO

- Crédito directo ESPOL.
- Crédito educativo bancario.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Desarrollo académico en pregrado.
- Experiencia laboral.
- Carta de exposición de motivos.
- Carta de recomendación.
- Entrevista.
- Examen de admisión.



MEDIOS DE PAGO

- Pagos con tarjetas de crédito o débito.
- Pago mediante transferencia bancaria.



CONSULTA POR NUESTRAS

BECAS





Facultad de
Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

www.postgrados.espol.edu.ec

 PostgradosFadcom

 postgradosfadcom



INFORMACIÓN Y CONTACTOS

Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual, ESPOL
Campus Gustavo Galindo, Km 30.5 Vía Perimetral

WhatsApp: (+593) 96 357 8157

Email: martech@espol.edu.ec

Roberto Zurita Del Pozo, M.Sc.
Coordinador del Programa
rozurita@espol.edu.ec