**FICHA DE IDENTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA DE OBRA CREACIÓN**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fecha: 04/10/2021** | | | | |  | |
| **Nombre de (los) estudiantes con documento de identificación: Sara Cristina Uscategui Ponton** | | | | |  | |
| **Documentos de Identificación: 1032502065** | | | | |  | |
| **Correo electrónico(s): 66172036@unitec.edu.co** | | | | | **Teléfono(s): 3219438493** | |
| **Dirección de correspondencia: Cll 182 #51-24** | | | | | | |
| **Programa: Diseño Gráfico** | | | | | | |
| **Título de la propuesta de obra creación: El pixel digital como evolución estética hasta la actualidad** | | | | | | |
| **Nombre del grupo de investigación: Obra y Creación Personal** | | | | | | |
| **Línea de investigación: 10 obras plásticas donde el valor gráfico del pixel es representado por su paso en el tiempo, desde sus orígenes hasta la actualidad** | | | | | | |
| **Lugar de ejecución del proyecto:** | | | | | | |
| Ciudad: Bogotá D.C. | | Departamento: Cundinamarca | | | | |
| **Duración del proyecto (en meses):** | | | 10 meses | | | |
| **Financiadores (si aplica):** | | |  | | | |
| **Tipo de financiación:** | | | | | | |
| Recuperación contingente | Cofinanciación: | | | Reembolso Obligatorio | |

**Firma de los autores**



\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. **LINEAMIENTOS PARA LA PRESENTACIÓN DEL ANTEPROTECTO OBRA CREACIÓN.**

**TITULO:**

1. **ANTEPROYECTO - EXÉGESIS.**
2. REFLEXIÓN INICIAL: Escrito reflexivo de la propuesta creativa. El escrito contendrá entre 2000 a 2500 palabras. En él se determinará **cual es la base del proyecto** (respondiendo a la pregunta implícita de qué es el proyecto), **por qué quiero hacerlo** (Respondiendo a la pregunta implícita de qué me motiva desde los antecedentes personales, culturales, sociales o de contexto para profundizar en este tema), y **cuál es mi producto esperado** (Respondiendo a la pregunta implícita cuál es el elemento tangible que espero desarrollar una vez finalice el proyecto) vale la pena aclarar que este producto tangible puede variar a lo largo que se desarrolla el proyecto.
3. IMPACTO DE LA PROPUESTA: este punto busca determinar **cómo el proyecto creativo va a generar un aporte dentro del área disciplinar del diseño gráfico** y cómo tangencialmente puede impactar otros contextos personales, culturales, sociales etc.
4. METODOLOGÍA: La metodología busca determinar **cuáles serán los procedimientos y acciones a realizar para desarrollar las ideas iniciales y la propuesta creativa final\***. Esta metodología deberá ser planteada de manera gráfica a modo de diagrama, infograma, mapa conceptual y contendrá 3 fases claves:
5. Fase 1. Desarrollo conceptual
6. Fase 2. Experimentación
7. Fase 3. Evidencia de la obra

\*El Item metodología deberá iniciar determinando la duración del proyecto que, en términos institucionales deberá ser planteado entre 6 meses y 1 año

1. REFERENTES: La formulación de referentes se dará en términos de referentes propios (construcciones personales previas al ejercicio creativo propuesto), referentes conceptuales, artísticos y académicos.