

## **INFORME DE NECESIDAD ACADÉMICA PARA LA ADQUISICIÓN DE LICENCIAS DE PROGRAMAS (SOFTWARE) PARA LOS LABORATORIOS DE NUEVOS MEDIOS Y FOTOGRAFÍA DE LA ESCUELA DE ARTES VISUALES DE LA UNIVERSIDAD DE LAS ARTES**

### **ANTECEDENTES**

La educación debe centrarse en el ser humano y garantizar su desarrollo integral, impulsando la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulando el sentido crítico, el arte, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La Universidad de las Artes, como institución de educación superior de derecho público, sin fines de lucro, con personería jurídica propia, con autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, debe cumplir la finalidad primordial prevista en la Constitución de la República, relacionada con la formación académica y profesional con visión científica y humanista; con la investigación científica y tecnológica; con la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; con la construcción de soluciones para los problemas del país.

En este contexto y en razón de que la educación debe centrarse en el ser humano y garantizar su desarrollo integral, impulsando la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulando el sentido crítico, el arte, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar, la Universidad de las Artes, como ente emblemático para el crecimiento, consolidación, desarrollo y difusión, de la educación artística y de las artes en el Ecuador, la carrera de artes visuales cuenta con materias dentro de su itinerario requieren el uso de herramientas digitales para el diseño, edición y creación de imágenes, videos y audio, lo cual permite practicar al estudiante.

Según este esquema, uno de los pilares fundamentales de la formación que busca impartir la carrera se centra en la creatividad audiovisual. Se busca, entre otras cosas, que los estudiantes que cursen la carrera adquieran destrezas y conocimientos técnicos que les permitan asumir criterios pertinentes para la toma de decisiones y la ejecución de acciones en todos los ámbitos artísticos.

### **OBJETIVOS:**

La carrera de Artes Visuales de la Universidad de las Artes tiene como objetivo beneficiar a nuestros y nuestras estudiantes con la implementación del uso de herramientas digitales (programas ofimáticos - software) junto con los procesos manuales que fundamentan el proceso de la edición en su itinerario. De esta manera se cumple que el perfil de salida de la carrera de Artes Visuales esté vinculado con la excelencia académica, producción creativa, edición y gestión de las diversas expresiones artísticas. En ese marco, este procedimiento tiene como propósito la adquisición de Licencias de programas (software) paquete Adobe para las máquinas que se

encuentran en el laboratorio de nuevos medios y de fotografía, necesaria para que se pueda ejecutar clases con prácticas eficientemente y de esa manera poder cumplir con los estándares que los perfiles de salida del expediente de carrera y la institución exigen.

#### PRODUCTOS Y CARACTERÍSTICAS:

Las licencias de los programas que serán adquiridos tienen que ser originales, nuevos de paquete, a fin de garantizar su utilización con tecnología de punta.

Producto	Descripción	Cantidad
Acrobat Pro	La solución PDF completa para trabajar en cualquier parte (incluye acceso de escritorio, sitio web y móvil).	30
Photoshop	Puedes crear lindos gráficos, fotos e ilustraciones en el escritorio e iPad	30
Illustrator	Puedes crear diseños, ilustraciones y gráficos vectoriales con precisión en el escritorio e iPad.	30
InDesign	Diseño y maquetación de páginas para medios digitales e impresos.	30
Premiere Pro	Edición profesional de video y películas	30
After Effects	Puedes crear gráficos animados y efectos visuales para películas, la TV, videos y sitios web.	30
Lightroom	Diseñado para ayudar a fotógrafos profesionales y aficionados en el tratamiento de imágenes digitales y trabajos de posproducción	30
Audition	Es una aplicación en forma de estudio de sonido destinado a la edición de audio digital	30
Media Encoder	Es un motor de codificación para la variada suite de Adobe Creative Cloud, es utilizable junto a Audition, After Effects, Premiere Pro, entre otros.	30

#### CONCLUSIONES:

Por lo antes expuesto, existe la necesidad de la adquisición de Licencias de programas (software) paquetes Adobe para las 30 máquinas que se encuentran en el laboratorio de nuevos medios y en el laboratorio de fotografía, imprescindible para que se pueda ejecutar clases con prácticas de manera eficiente y, de esa manera, garantizar los estándares de los estudiantes de la carrera de Artes Visuales. Con sentimientos de distinguida consideración.

---

**Elaborado por:** James Pacheco  
Analista de Audiovisuales de la Escuela de  
Artes Visuales de la  
Universidad de las Artes

---

**Aprobado por:** Xavier Patiño Balda  
Director de Escuela de Artes Visuales  
Universidad de las Artes