



FACULTAD DE
ARTE Y DISEÑO
Ciudad de las Artes



SAP

Secretaría Académica
y de Posgrado

Curso de posgrado

CULTURA DIGITAL, ECONOMÍA DE LA ATENCIÓN, ARTIVISMOS Y ACCIÓN POLÍTICA

Destinatarios: egresadas y egresados de carreras relacionadas con la formación académica en artes, la producción artística, el diseño y la gestión cultural. Puede resultar de interés también para quienes egresaron de carreras de humanidades y ciencias sociales ligadas a la antropología, la construcción de ciudadanía y la educación, la filosofía, la sociología, la historia, la comunicación social, los estudios de ciencia, tecnología y sociedad, teoría política y estudios de género, entre otras. También está pensado para estudiantes de carreras de posgrado y docentes de disciplinas afines.

Cupo mínimo y máximo: 10 estudiantes / 40 estudiantes

Modalidad: virtual, 15 horas de trabajo distribuidas de la siguiente manera: 9 horas de clases teóricas sincrónicas y 6 horas de clases teórico-prácticas asincrónicas.

Carga horaria: 30 horas.

Los encuentros virtuales se desarrollan los días viernes de 17 a 20 h y sábados de 9 a 12 h.

Parte 1: Cultura digital y economía de la atención

Fundamentación:

El nombre de este seminario parte de la base de que las plataformas digitales han alterado radicalmente lo que entendemos por cultura y con ello tanto su producción como su circulación social. A esa afirmación le cabría una aclaración adicional, pues no sería del todo correcto hablar de “la” cultura sino apenas de la cultura occidental (que ni siquiera es una), y no en general, sino en un periodo determinado que es el siglo XX y las casi dos décadas que lleva el siglo XXI. Una primera instancia es, por ello, reconstruir brevemente una historia de los medios técnicos que organizaron la cultura occidental del siglo XX para poder entender cómo ocurrió que, ya en pleno siglo XXI, no se podría entender la cultura contemporánea sin apelar a la emergencia de las tecnologías computacionales, la digitalización y la emergencia de las plataformas como mediación técnica ubicua y en red.

Las discusiones teóricas, así como los cambios tecnológicos, han propiciado asimismo una redefinición de lo que entendemos como vida, objeto, materia u obra. Asimismo, las tecnologías digitales han generado una recontextualización de distintos aspectos de la cultura que previamente funcionaban como ámbitos relativamente autónomos. La llamada “convergencia mediática” y la transformación de objetos previamente indisociables de sus continentes físicos en contenidos digitales ha resignificado la cultura previa y la ha dotado de funciones técnicas ausentes en modos de existencia previos, habilitando un tratamiento algorítmico que permite operaciones de gran escala inéditas en la historia. En la actualidad, y potenciado por el aislamiento derivado de la pandemia de COVID-19, asistimos a un despliegue exuberante de mediaciones digitales que alteran los sentidos tradicionales de la sociedad, la política y la subjetividad. Para explicar este mundo que integra a dispositivos llamados “inteligentes” con relaciones denominadas “redes sociales”, se recurre a diversas etiquetas: sociedad de la información, capitalismo cognitivo, multitudes inteligentes, comunidades virtuales, etc.

El nuevo escenario introduce una serie de problemas novedosos que deben ser atendidos, entre los que se destacan: a) la digitalización de cultura preexistente; b) los cambios en los modos de circulación de bienes y servicios pero también en la constitución de las subjetividades; c) cambios en las formas de percepción debido a las mediaciones que potencia la codificación digital (la indexación e hipertextualización de todos los productos humanos, la multiplicación de copias y versiones, el acceso ubicuo y diferido, la portabilidad, la captura de datos, el procesamiento algorítmico); d) cambios en los modos de producción y el borrado de las figuras establecidas para la creación (sujeto, autor, artista, tenedor de derechos, curador, editor, director, lector, público) por diversos modos de mediación digital.

Ante este escenario existen numerosas reflexiones críticas que abordan interdisciplinariamente el problema y ofrecen diversas herramientas para trabajar con las nuevas producciones y las prácticas culturales. El módulo propone una discusión de los problemas antes planteados a partir del análisis de la creciente centralidad del modelo de las plataformas asociadas a la circulación y reproducción digital como vía de acceso a nuevas configuraciones económicas y culturales. El curso apunta así a presentar algunos de los debates contemporáneos, contextualizar conceptos y categorías actualmente utilizados de manera difusa, e identificar implicancias estéticas y políticas de dichos conceptos en torno a las plataformas para caracterizar la especificidad de la cultura contemporánea.

Objetivos:

- Introducir a los estudiantes en los debates sobre las dimensiones culturales de las tecnologías digitales en general y de las plataformas en particular.
- Describir la crisis de los modelos de producción cultural previos y las nuevas dinámicas

emergentes.

- Estudiar el proceso de plataformización como un aspecto central de la cultura digital.
- Introducir a los estudiantes en los debates de economía de la atención, economía de plataformas, digitalización de la cultura y extractivismo de datos.
- Delinear posiciones alternativas en torno a conceptos como desvío, interferencia y desborde como operaciones estéticas y políticas.

Equipo docente: Dr. Agustín Berti, DNI 18775752, agustin.berti@unc.edu.ar, Dr. en Letras por la UNC.

Docente a cargo: Dr. Agustín Berti

Contenidos:

Unidad 1

Cultura digital: Orígenes de la cultura digital contemporánea y cambio de paradigma en la industria cultural. La digitalización de las obras predigitales y la emergencia de formas puramente digitales. La obra de arte en la época de la reproductibilidad digital. La imagen pobre y los formatos degradados [*information lossy*]. Los objetos híbridos. Capitalismo de plataformas. Modelos de negocios: venta de archivos digitales, streaming de contenidos y modelos híbridos. Efectos de las plataformas digitales en la industria cultural. Del arte como mercancía al arte como suscripción.

Unidad 2

La disputa por la percepción. La economía de la atención. La atención como trabajo y la atención como recurso escaso. Economía de la atención y gubernamentalidad algorítmica. La relevancia de la atención en la economía de datos. La plusvalía maquínica. Captura del flujo de datos en el contexto de las plataformas y la serialidad como gestión económica del tiempo.

Unidad 3

El problema de la percepción maquínica y las imágenes invisibles. Pensamiento probabilístico. El concepto de riesgo. Bases epistemológicas de la Inteligencia Artificial. Big data como modelo extractivista. Resistencia y desvío artístico y político en el contexto de la plataformización. Estrategias de resistencia al extractivismo de datos. Políticas de la interferencia y la resistencia, poéticas de la opacidad y el desborde.

Cronograma de cursado:

Encuentro	Fecha	Contenidos / Actividades
1	6/09 (sincrónico)	Clase teórica sincrónica. Cultura digital: Orígenes de la cultura digital contemporánea y cambio de paradigma en la industria cultural. La digitalización de las obras predigitales y la emergencia de formas puramente digitales. Ontología de lo digital.
2	7/09 (sincrónico)	Capitalismo de plataformas. Modelos de negocios: venta de archivos digitales, streaming de contenidos y modelos híbridos. Efectos de las plataformas digitales en la industria cultural. Del arte como mercancía al arte como suscripción.
3	13/09 (asincrónico)	La disputa por la percepción. La economía de la atención. La atención como trabajo y la atención como recurso escaso. Economía de la atención y gubernamentalidad algorítmica. La relevancia de la atención en la economía de datos. La plusvalía maquínica. Captura del flujo de datos en el contexto de las plataformas y la serialidad como gestión económica del tiempo.
4	14/09 (asincrónico)	Reconocimiento de patrones. Captura del flujo de datos en el contexto de las plataformas. Bases epistemológicas de la Inteligencia Artificial. Big data como modelo extractivista.
5	20/09 (sincrónico)	Presentación de estudios de casos en el aula virtual y devolución

Bibliografía:

Berti, A. Los espejos negros, *Nanofundios. Crítica de la cultura algorítmica*, La Cebra/Editorial de la UNC, Lanús/Córdoba, 2023.

Berti, A. El fin de lo inapropiable: La administración algorítmica de la cultura – Tello, A. (ed.) *Tecnología, política y algoritmos en América Latina*, Santiago de Chile, CENALTES, 2020, pp. 173-190. Bunz, M. (2007). *La utopía de la copia: El pop como irritación*. Buenos Aires: Interzona.

Blanco, Javier y Berti, A. [No hay hardware sin software: Crítica del dualismo digital](#). *Quadranti. Rivista internazionale di filosofia contemporanea*. 4(1-2), 2016, pp. 197-214. Dossier Filosofía de la Técnica: tensiones éticas, políticas y ontológicas.

Casetti, F. (2016). The Relocation of Cinema. Denson, S. y Leyda, J. (eds.) *Post-cinema: Theorizing 21st-Century Film*. Falmer: Reframe Books.

Celis Bueno, C. "Aceleración, algoritmos, poder", Tello, A. (ed.) *Tecnología, política y algoritmos en América Latina*, CENALTES, Santiago de Chile, 2020, pp. 157-171

- Celis Bueno, C. "Notas sobre el estatuto político de la imagen en la era de la visión artificial." *Revista Barda*, 5 (8), 2019, pp. 89-106."
- Gómez Barrera, J. C. "El botón Me gusta de Facebook: de la privacidad a la gubernamentalidad algorítmica" Tesis de la Maestría en Comunicación y Cultura, FSOC-UBA, 2019.
- Joler, V. y Pasquinelli, M., El Nooscopio de manifiesto, *La Fuga*. Revista de Cine, 25, Dossier: Imágenes, cuerpos, algoritmos. Otoño 2021. <https://lafuga.cl/el-nooscopio-de-manifiesto/1053> Tiqqun, *La hipótesis cibernética*, Hekt, Buenos Aires, 2015.
- Stiegler, B. *Para una nueva crítica de la economía política*, Capital Intelectual, Buenos Aires, 2016, pp. 9-59.
- Stiegler, B. "El tiempo del cine". *La técnica y el tiempo. Vol. 3. El cine y la cuestión del malestar*. Hondarribia: Hiru, 2004. Pp. 9-51.
- Snricek, N. *Capitalismo de plataformas*, Caja Negra, 2018, pp. 39-86.

Evaluación (modalidad, criterios y requisitos para la aprobación):

Los encuentros consistirán en a) tres clases virtuales sincrónicas de dos horas y media mediante una plataforma de videoconferencia. Las clases virtuales serán grabadas y quedarán disponibles mientras dure el curso. Una primera parte de cada clase se dedicará a la presentación de textos y conceptos reservando una segunda parte para preguntas y discusión. b) dos encuentros asincrónicos sobre los temas del programa. Y c) una presentación de la discusión de casos y análisis de obras asignados en la plataforma. Se destinarán dos horas y media a la producción del trabajo final que consiste en la elaboración grupal de un video breve sobre los temas del curso.

En el campus virtual se habilitará un foro de discusión luego de la publicación de cada clase, que permanecerá abierto hasta la publicación de la clase siguiente. Esta modalidad aspira a recrear, todo lo que se pueda, la interacción que se daría en un encuentro presencial y que le da, justamente, el sentido de cada encuentro como ámbito de discusión antes que el de una clase "magistral". Se procurará desarrollar un diálogo no sólo con el docente sino también entre las y los cursantes, que permita agrupar problemas, inquietudes, dudas, propuestas, con vistas a un intercambio que fomente la discusión.

La bibliografía obligatoria estará disponible en el campus virtual, discriminada en carpetas por encuentros y de acuerdo al programa.

Evaluación: Las condiciones de aprobación final son la asistencia al 80% de las clases y la presentación del video realizado en grupo. El video debe incorporar algunos de los aspectos discutidos en la bibliografía desarrollada en los encuentros, debe tener una duración de entre 3 y 5 minutos y será producido en grupos de 2 o 3 estudiantes. En el mismo se deberá analizar alguna obra o plataforma de distribución de contenidos artísticos a partir de algunos de los

textos pautados para cada clase.

El equipo docente, asimismo, evaluará a los/as estudiantes de manera continua, teniendo en cuenta criterios académicos (contenidos, debates y la producción del trabajo final) y pedagógicos. Para la aprobación, los/as estudiantes deberán realizar la lectura de la bibliografía obligatoria, participar en las clases, entregar la producción requerida en los términos establecidos por el docente hasta dos semanas después de terminado el dictado. El docente establecerá instancias de recuperación para trabajos entregados fuera de término o desaprobados, y explicitará los criterios para su aprobación. Calificación aprobada: de 7 a 10. Se evaluará la precisión conceptual, adecuación a la consigna y el uso de recursos elementales de edición y diseño gráfico de la presentación.

Parte 2: Prácticas artísticas y tecnologías digitales: utopías, promesas y acción política

Fundamentación:

Desde la “zona temporalmente autónoma” de Bey en 1991 pasando por la declaración de la independencia del ciberespacio (Barlow, 1996), hasta las recientes prácticas artivistas mediadas técnicamente, las tecnologías digitales han reavivado la imaginación política radical (Espósito, 2005) de los/as artistas: espacio para construir por fuera de las lógicas institucionalizadas, para recuperar el sentido de las prácticas y la comunicación con audiencias ávidas de participar y co-construir, o para habitar alternativas viables como formas de producción, circulación y construcción colectiva de conocimiento. Narrativas en disputa al discurso hegemónico sobre la técnica contemporánea, que desafían, ironizan o trabajan en contra de la eficiencia, la facilidad o la automatización del consenso: desde las prácticas artísticas críticas se señalan, confrontan, y se sitúa a las personas en las contradicciones, las cesiones desmedidas y las naturalizaciones revestidas de progreso que modelan nuestra vida cotidiana, colonizando tiempo y afectos.

En el curso revisaremos algunas prácticas artísticas críticas que se apropian de tecnologías digitales para proponer visiones alternativas para el mundo del arte, y para la vida.

Objetivos:

- que los/as estudiantes reconozcan escenarios en disputa y sus principales debates, en torno a las potencialidades de las tecnologías digitales para la vida cotidiana y las prácticas creadoras, que se despliegan desde los años 60s.
- que los/as estudiantes comprendan las vinculaciones entre arte, política y tecnología en un conjunto de obras y movimientos seleccionados para su análisis.
- que los/as estudiantes produzcan información sobre las manifestaciones de estas

discusiones situadas en Latinoamérica y las compartan para su debate público.

Equipo docente: Esp. Lila Pagola, DNI 22793300, lpagola@unvm.edu.ar / lilapagola@upc.edu.ar y Dr. Hernán Enrique Bula, DNI 30246685, hernanbula@artes.unc.edu.ar / hernanbula@upc.edu.ar

Docente a cargo: Lila Pagola

Contenidos:

Unidad 1. Creación: La problemática de la mediación técnica en las prácticas artísticas: dimensiones técnicas, estéticas, discursivas. El programa y el código en la relación arte-técnica. Mediaciones técnicas, caja negra y software libre en las prácticas artísticas. Inteligencia artificial generativa visual: caja negra de nuevo tipo.

Unidad 2. Participación: interactividad, hipertexto: diseño, control y co-creación. Arte político / Arte activista / Activismo artístico / Arte + Activismo = ¿Artivismo? Prácticas artísticas colectivas contemporáneas.

Unidad 3. Circulación: posproducción como proceso creativo: collage, cita, apropiación, cut-up, remix, entornos web 2.0. La imagen como espacio de disputa política e ideológica. Problematizaciones acerca de los procesos de semiotización que permiten visibilizar, disputar sentidos e intervenir lo político en la esfera pública (*offline* y *online*). Crítica a la noción de autor. *Copyleft* y licencias libres en el arte. Poéticas y políticas digitales.

Cronograma de cursado:

Encuentro	Fecha	Contenidos / Actividades
1	27/09 (sincrónico) Unidad 1	Creación: La problemática de la mediación técnica en las prácticas artísticas: dimensiones técnicas, estéticas, discursivas. Lectura de artículo y participación en foro del aula virtual según consignas.

2	28/09 (sincrónico) Unidad 2	El programa y el código en la relación arte-técnica. Mediaciones técnicas, caja negra y software libre en las prácticas artísticas. Participación en clase sincrónica.
3	4/10 (sincrónico) Unidad 2	Participación: interactividad, hipertexto: diseño, control y co-creación. Lectura de artículo y participación en foro del aula virtual con consignas.
4	5/10 (sincrónico) Unidad 3	Circulación: posproducción como proceso creativo: collage, cita, apropiación, cut-up, remix, entornos web 2.0. Crítica a la noción de autor.
5	11/10 (asincrónico) Unidad 3	Copyleft y licencias libres en el arte. Poéticas y políticas digitales.
Trabajo final	Fecha de entrega: 11/11 (1º fecha) 10/12 (recuperatorio)	Participación en foro de avances del trabajo final. Realización de trabajo final del curso.

Bibliografía:

BAIGORRI, Laura (2006) "El futuro ya no es lo que era: de la Guerrilla Televisión a la Resistencia en la Red", en: BAIGORRI, Laura y CILLERUELO, Lourdes, NET.ART. Prácticas estéticas y políticas en la red, Barcelona, Brumaria/Universidad de Barcelona.

----- (2003). No más arte, sólo vida. 4.0. Del activismo simulatorio a las tácticas de suplantación en la Red. *Revista TELOS (Revista Pensamiento, Sociedad y Tecnología)*, (56).

www.researchgate.net/publication/334468761_No_mas_arte_solo_vida_40_Del_activism.

BENJAMIN, Walter (1936): "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica", en: Sobre la fotografía. Valencia: Pre-textos.

BREA, José Luís (2002). *La ERA Postmedia: Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Editorial CASA.

BUSANICHE, Beatriz editora (2010). *Argentina copyleft. La crisis del modelo de derecho de autor y las prácticas para democratizar la cultura*. Córdoba: Editorial Fundación Vía Libre y Fundación Böll Cono Sur.

- CRAMER, Florian y GABRIEL, Ulrike (2001), Ulrike. Software Art. http://www.netzliteratur.net/cramer/software_art_-_transmediale.html
- EXPÓSITO, Marcelo (2005) La imaginación política radical. El arte, entre la ejecución virtuosa y las nuevas clases de luchas.
- (2014). La potencia de la cooperación. Diez tesis sobre el arte politizado en la nueva onda global de movimientos. *Viento sur*, (135), pp. 53-62. <https://vientosur.info/la-potencia-de-la-cooperacion-diez-tesis-sobre-el-arte-politizado-en-la-nueva/>.
- FONTCUBERTA, Joan (2010). *La cámara de Pandora*. Barcelona: Editorial G.Gili.
- (2016). *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- FLUSSER, Vilem (1976): *Hacia una filosofía de la fotografía*. México: Trillas.
- GREENE, Rachel (2000): "Una historia del arte de internet", en: Aleph-arts
- GRUPO DE ARTE CALLEJERO (2009). *GAC, Pensamientos, Prácticas y Acciones*. Buenos Aires: Tinta Limón. Recuperado de <https://archive.org/details/GacPensamientosPracticasYAcciones>
- GRUPO AUTÓNOMO A.F.R.I.K.A.; LUTHER BLISSET & BRÜNZELS, S. (2006). *Manual de guerrilla de la comunicación. Cómo acabar con el mal*. Barcelona: Virus. <https://www.viruseditorial.net/ca/libreria/libros/76/manual%20de%20guerrilla%20de%20la%20comunicacion>.
- GUTIÉRREZ-RUBÍ, A. (2021). *ARTivismo: El poder de los lenguajes artísticos para la comunicación política y el activismo*. Barcelona: Editorial UOC.
- JACOBO, Mónica (2010) "Videojuegos y arte. Primeras manifestaciones del Game Art en Argentina", en: Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°41 Año XII, Vol. 41, pp 99-108, Buenos Aires, Argentina. http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=377&id_articulo=8194
- KOZAK, Claudia (ed.) (2012). *Tecnopoéticas argentinas*. Archivo blando de arte y tecnología. Buenos Aires: Caja Negra
- (comp.) (2011) *Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad*. Actas del Seminario Internacional Ludión/Paragraphe. Buenos Aires: Exploratorio Ludión. https://ludion.org/articulos.php?articulo_id=54
- LANDOW, George P. (1995). *Hipertexto*. Barcelona: Paidós.
- LESSIG, Lawrence (2004). *Cultura libre*. Nueva York: The Pinguin Press.
- LOVINK, Geert (2019). *Tristes por diseño: Las redes sociales como ideología*. Bilbao: Editorial Consonni
- MACHADO, Arlindo (2000). *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires: Editorial del Rojas.

MANOVICH, Lev. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

----- (2002) La vanguardia como software. <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html> Diciembre 2002. Art Nodes UOC.

NAVAS, Eduardo (2012). *Remix theory. The aesthetics of sampling*. Nueva York: SpringerWien.

----- (2006): turbulence: remixes + bonus beats. http://transition.turbulence.org/texts/nmf/Navas_EN.html

PACKER, Randall y JORDAN, Ken (de) (2002). *Multimedia. From Wagner to virtual reality*. Nueva York: W.W. Norton and co.

PAGOLA, Lila (2019). netart Latino database: The Inverted Map of Latin American Net Art. En *The Art Happens Here: Net Art Anthology* (RHIZOME), Nueva York.

----- (2011). Resonancias copyleft en las prácticas artísticas en Argentina, *Revista Errata de artes visuales*. (3). pp. 229 a 237.

----- (2010). netartlatino database o El mapa invertido del net.art latinoamericano (DOC). En Casares, Nilo y Mackern, Brian; Romano, Gustavo; Pagola, Lila; Baigorri, Laura; Casares, Nilo; Mackern, Brian; Beiguelman, Giselle. *netartlatino database*. Badajoz: Edición del Museo extremeño e iberoamericano de Arte contemporáneo.

----- (2010). dospuntocero o mi blogroll: algunos de mis blogs favoritos son de artistas. En Prada, Juan Martín; Aguiar, Guadalupe; Pagola, Lila; Cloninger, Kurt; Hochrieser, Sabine; Kargl Michael y Thalmair, Franz; Gouveia, Patricia, *Inclusiva-net: net.art (segunda época) La evolución de la creación artística en el sistema-red*. Madrid: Edición Medialab Prado. Págs. 21-33

----- (2009). Fotografía(s) en la cultura libre. En *Jornadas de fotografía y sociedad*, Buenos Aires, UBA.

----- (2007) *Software libre: caja abierta y transparente. Instalando arte y tecnología*. Santiago de Chile: Edición del colectivo Troyano.

PRADA, Juan Martín (2023). *Teoría del arte y cultura digital*. Madrid: Editorial Akal.

----- (2020). Cultura red y estéticas de la disensión. *Escritura e Imagen*, (16), 271-284. <https://doi.org/10.5209/esim.73038>

----- (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Madrid: Editorial AKAL, Colección Estudios Visuales, 2018

----- (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Editorial Akal.

SMIERS, Joost y VAN SCHIJNDEL, Marieke (2008): *Imagine... No copyright*. Barcelona: Gedisa.

VERZERO, Lorena, & MANDUCA, Ramiro (2019). Vocación por lo popular en el activismo artístico contemporáneo: temas, lenguajes y dilemas. *Encuentros Latinoamericanos (segunda época)*, 3(2), 149–164. <https://doi.org/10.59999/3.2.472>

Evaluación (modalidad, criterios y requisitos para la aprobación):

La evaluación de los/as estudiantes se realizará de forma continua a través de actividades de participación y producción breves desarrolladas en los encuentros sincrónicos y en el aula virtual del curso. Dichas actividades serán preparatorias para el trabajo final del curso, y suman el 20% de la nota final del curso.

Las actividades de evaluación incluyen lectura comprensiva de bibliografía obligatoria, aplicada a debate de problemáticas o análisis de casos de interés; entrega de avances de exploración bibliográfica y de producciones artísticas locales vinculadas a las temáticas revisadas en clase.

La evaluación final (80%) consiste en la elaboración de un trabajo final que recupera las producciones previas, con consignas a especificar en la cursada, con sus correspondientes criterios de aprobación.

Las instancias de recuperación para trabajos entregados fuera de término o desaprobados se explicitarán en el aula virtual. Para los trabajos desaprobados se realizarán devoluciones sobre el trabajo original entregado en el aula virtual, con indicaciones específicas de reformulación o desarrollo.

La forma de comunicación entre docente y estudiante en lo que respecta al trabajo final será el aula virtual del curso.

Calificación aprobatoria: de 7 a 10.