

**El Instituto Distrital de las Artes - Idartes, a través de su Línea de
Arte, Ciencia y Tecnología**

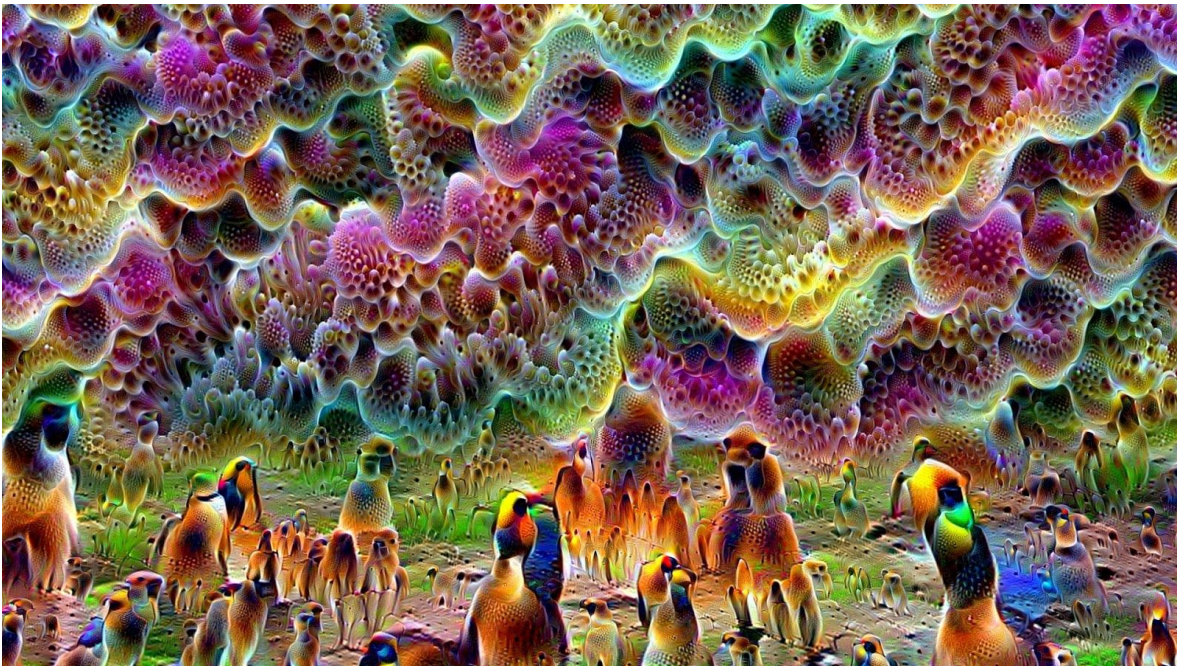
Invita al

LABORATORIO

Producción de obra con herramientas de Aprendizaje Automático.

A cargo de

Guido Corallo y Luis Fernando Medina



1. Descripción

El laboratorio propone generar un espacio de creación de obras y proyectos basados en herramientas de Aprendizaje Automático (Machine Learning) con perspectiva crítica. Se trata de una actividad orientada a participantes que posean conocimientos básicos o intermedios y cuenten con un proyecto a desarrollar. Se trabajarán aspectos técnicos, plásticos y poéticos de los proyectos.



2. Objetivos

- Conocer las herramientas de código abierto disponibles para producir con estas técnicas.
- Profundizar conocimientos teóricos de aprendizaje automático e inteligencia artificial.
- Trabajar las obras y proyectos de los participantes y llevarlos hacia un estado expositivo.
- Generar una instancia de muestra y discusión de los proyectos.

3. Metodología

A partir de los proyectos y propuestas de los participantes, se trabajarán los aspectos técnicos y teóricos necesarios para llevar los proyectos a término.

Se utilizarán diferentes herramientas de aprendizaje automático de código abierto para procesar y generar imagen, texto o sonido. Se propone una modalidad abierta donde cada participante trabaje en su propio proyecto o en colaboración con otros.

Al terminar el laboratorio se generará una instancia de muestra y discusión de los proyectos.

4. Programación del laboratorio

Fechas:

Se realizarán encuentros los días: martes y jueves 29 de septiembre, 1, 6, 8, 13, 15, 20 y 22 octubre de 2020.

Horario: de 4:00 p.m. a 8:00 pm.

El trabajo por fuera de estos horarios podrá ser acordado entre los participantes y el artista que acompañará el laboratorio.

Lugar: Virtual.

5. Dirigido a:

Artistas, diseñadores, fotógrafos, arquitectos, músicos, ingenieros, programadores y otros interesados en el aprendizaje automático que cuenten con un proyecto o propuesta para desarrollar en el laboratorio.

6. Pueden participar:



Personas naturales colombianas o extranjeras, mayores de 18 años. Se dará prioridad a los residentes en Bogotá.

7. Cronograma de la invitación.

Fecha lanzamiento convocatoria:

26 de agosto de 2020.

En el enlace: www.idartes.gov.co y www.ckweb.gov.co

Inscripción y recepción de documentos:

Del miércoles 26 de agosto al lunes 14 de septiembre de 2020 a las 11:55 p.m.
En el siguiente enlace: ckweb.gov.co/inscripciones

Publicación del listado de seleccionados:

Jueves 24 de septiembre de 2020 en: ckweb.gov.co

Las fechas, lugares y horas previstas en el cronograma podrán ser modificados con un día de anticipación por el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES y en todo caso los cambios se publicarán en www.idartes.gov.co y ckweb.gov.co/aprendizajeautomatico.

8. Inscripción.

Dentro del periodo previsto en el cronograma para la inscripción, aplicar en este formulario: ckweb.gov.co/inscripciones.

Cupos disponibles: 5.

9. Recomendaciones.

Con el envío del correo electrónico de inscripción se entiende que se aceptan los lineamientos de la invitación.

Dentro del periodo de inscripción y recepción de documentos solo se tendrá en cuenta el primer correo electrónico enviado, por tanto, si en el mismo no se encuentra toda la documentación solicitada en el numeral 8 (Inscripción), no se podrá continuar en el proceso de selección. Antes de enviar el correo electrónico para inscripción y entrega de



documentos, verifique que el archivo adjunto se pueda leer en los sistemas operativos Windows, Mac o Linux.

Los participantes deberán asistir con sus propios computadores portátiles.

10. Criterios de selección

CRITERIO	PORCENTAJE
Texto que presente el interés por participar en el laboratorio	25%
Experiencia de trabajo	20%
Proyecto	35%
Perfil	20%

11. Valoración de los proyectos.

Las inscripciones que cumplan con los lineamientos de la invitación serán valoradas por: Guido Corallo (Coordinador del laboratorio) y Antonia Bustamante (Coordinadora de CK:\WEB).

Esta decisión quedará registrada en un acta en la que se enunciarán los criterios de selección aplicados. Realizada la deliberación y con el acta de selección firmada por los integrantes del comité evaluador, el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES acogerá la recomendación y publicará un acto administrativo contra el cual procederán los recursos de ley, siempre y cuando se ajusten a la normatividad correspondiente y a los lineamientos previstos en la presente invitación.

En caso de inhabilidad, impedimento o renuncia por parte de alguno de los concursantes seleccionados, el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES, a partir de la valoración del comité evaluador, asignará el cupo para asistir al laboratorio al concursante que ocupe el siguiente puesto en orden descendente.

12. Deberes de los seleccionados.

- Asistir puntualmente a las actividades programadas durante el laboratorio en las fechas establecidas.
- Cumplir con los compromisos que se realicen con los compañeros y otros participantes.
- Informar por escrito con mínimo 3 días de anticipación en caso de no poder asistir al laboratorio.



- Asistir mínimo al 90% de actividades para poder recibir la certificación.
- Participar con respeto y entusiasmo en las actividades programadas.
- Cumplir con los deberes adicionales que señale el Instituto Distrital de las Artes - IDARTES.

13. Laboratorio o taller a cargo de:

Guido Corallo

Guido Corallo (Buenos Aires, Argentina) es artista y programador. Estudió biología en la Universidad de Buenos Aires y desde hace diez años se especializa en computación gráfica y sistemas generativos. Desarrolla aplicaciones interactivas para agencias de publicidad y museos con herramientas de software libre. Su trabajo se centra en temas como la generatividad, la complejidad, la combinación analógica/digital y las redes neuronales. Actualmente da cursos y capacitaciones de programación aplicadas a la práctica artística, al diseño y a la creación de imágenes en general.

Luis Fernando Medina

Profesor asociado de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá. Se interesa en la interacción entre el arte, la ciencia y la tecnología desde una perspectiva interdisciplinar. Tanto su trabajo teórico como práctico se relaciona con el software y la cultura libre, las metodologías de creación colaborativas y los medios alternativos.

