

Maestría en Diseño y Creación Interactiva

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva es un programa de la Universidad de Caldas, que se propone previo análisis y diagnóstico que se realiza en diversos ámbitos profesionales y académicos de carácter nacional e internacional. La denominación del programa es motivada por las nuevas posibilidades que la revolución digital ofrece, en el momento actual, a la disciplina profesional del diseño. Los procesos electrónicos de transmisión y manipulación de datos e imágenes, recibidas desde diversas fuentes permiten realizar acciones, elaborar productos e intercambiar conocimientos, de una manera que antes no era posible llevar a cabo.

El estado actual del diseño, marcado por la revolución informática, ha enfatizado un concepto a partir del cual lo digital es más que una herramienta de creación, que para nada desplaza el concepto creativo estético marcado por las corrientes artísticas. Hoy, más que nunca, la construcción de la imagen y los procesos de diseño son tomados en cuenta por la sociedad de la información y el conocimiento.

Esta perspectiva ha sido reafirmada por Guillermo González R. (en: "Estudio de Diseño", 1997), o por Jorge Frascara (en: "Communication Design", 2004) quienes evidencian la transformación del concepto de diseño tradicional a partir de las tecnologías digitales y audiovisuales.

Justificación

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva tiene su origen en la investigación "El Mundo del Diseño Visual", realizada

por tres profesores del grupo DICOVI del Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, en diagnósticos locales, regionales y nacionales y en la invitación formulada por UNESCO y MECAD para apoyar estudios de postgrados en nuevas tecnologías que se lleven a cabo en Latinoamérica.

La primera parte de la investigación se realizó en el año 1992 y ésta dio origen al programa de Diseño Visual que hoy se desarrolla en la Universidad de Caldas. La investigación inicial tuvo como base la visita a 51 Escuelas y Centros de Enseñanza del Diseño en 14 países de América Latina, Estados Unidos y Europa. A partir de esta recopilación y la conceptualización previa de tres grandes áreas de estudio para el diseño visual: imagen fija, imagen móvil e imagen ambiental, se profundizó en los principales conceptos pedagógicos e investigativos, en las temáticas del Diseño Visual y en las tendencias de la enseñanza en la formación profesional del Diseño para consolidar teóricamente el Departamento y el Programa de Diseño Visual de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de Caldas, de acuerdo con la contemporaneidad académica y de estudio del universo de lo audiovisual en el mundo.

Posterior a ello, los convenios firmados con instituciones nacionales e internacionales, las líneas de investigación y los proyectos llevados a cabo en el Departamento de Diseño Visual, las publicaciones realizadas y los programas paralelos y de apoyo a la carrera profesional, dieron pie a la iniciativa de proponer una Maestría en las áreas del Diseño y la Creación Interactiva, con base en las exigencias del contexto.

262

Estas exigencias están expresadas en los diferentes diagnósticos que se realizan en el ámbito local y regional por parte del estado como son los planes de desarrollo a corto, mediano y largo plazo, los diagnósticos empresariales, y los realizados por la Agenda Regional de Ciencia y Tecnología, que expresan la necesidad de personal profesional capacitado en áreas del Diseño, la creación interactiva y el manejo de tecnologías en áreas específicas de la sociedad de la información que se relacionan con la imagen fija, ambiental y móvil.

La Maestría, en conjunto con el Laboratorio de Entornos Virtuales (MEDIA LAB) brindará el espacio para el desarrollo de la investigación científica en creación interactiva y sociedad del conocimiento e integrará los recursos que posee el medio, a través de las universidades y su infraestructura tecnológica. Así mismo, se fortalecerá con los convenios que actualmente se llevan a

cabo con centros de investigación en diferentes partes del mundo, como se describe más adelante. La investigación que desarrollará el Laboratorio, en convenio con estos centros de investigación se orientará a la producción de conocimiento, que estará enfocado a las necesidades locales y el desarrollo regional y nacional.

En síntesis, la Maestría se propone como un espacio de investigación científica en medios digitales, donde se desarrollen proyectos adecuados para el contexto, se brinde la posibilidad de aprovechar la experiencia de investigadores de otras instituciones de formación e investigación de Colombia y el mundo, y donde se brinde una formación científica en temas relacionados con desarrollo de software y creación con tecnologías interactivas y sociedad del conocimiento.

Competencias profesionales del Magister en Diseño

Es necesario plantear la significación del concepto de competencia, el cual puede determinarse así: Lo que un individuo puede hacer bien como resultado de la integración de sus conocimientos, habilidades, actitudes y cualidades personales, de entre las cuales se pueden establecer que las que aquí interesan son las de tipo profesional, las cuales garantizan al individuo cumplir con las tareas y responsabilidades de su ejercicio profesional.

Una vez aclarado el concepto de competencias, se revisan las que se han establecido para la maestría en diseño:

Competencias cognoscitivas: investigación y creación.

- El egresado estará en capacidad de generar conocimiento y teorías desde sus saberes específicos, para aplicarlos en proyectos de diseño y creación interactivos.

Competencias sistémicas: creación.

- Desde el pensamiento en red, el egresado sistematizará el conocimiento por medio de herramientas conceptuales y tecnológicas, que permitan la generación, comparación y desarrollo del saber en sus objetos de estudio específicos.

Competencias constructivas: Habilidades (mentales) y destrezas (motoras).

• El egresado, a partir de los saberes adquiridos, conjugará en el espacio experimental, sus habilidades y destrezas para el desarrollo de proyectos de diseño y creación interactivos.

Competencias proyectuales: Coordinación de proyectos.

- Desde el reconocimiento de la sociedad y su contexto inmediato, el egresado integrará su saber y su hacer en proyectos innovadores de desarrollo, creación y diseño, acordes a la dinámica del escenario global.

Estas capacidades se esperan brindar al estudiante mediante la articulación de tres núcleos, los cuales presentan vinculaciones entre los aspectos prácticos, los elementos conceptuales y la investigación:

- Núcleo de estética de los medios digitales y teorías del diseño.

- Núcleo de aplicaciones y tecnologías.

- Núcleo de investigación.

Cada uno de los núcleos anteriores exige una didáctica puntual.

Estrategias y medios de apoyo y seguimiento al programa.

264

Una de las necesidades primordiales de Manizales y de la región centro-occidente de Colombia, es la formación de recursos humanos para promover la investigación y el desarrollo de nuevas tecnologías y su implicación en los sistemas de información y comunicación. Estas tecnologías tienen como objetivo final el de fomentar el incremento en la productividad y confiabilidad de los procesos, el incremento en la calidad de los dispositivos electrónicos manufacturados en el país, la promoción y el uso eficiente de las telecomunicaciones y de esquemas de competencia en tecnologías de la información.

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva se inserta en las disposiciones internas que contiene la filosofía institucional descrita en el Proyecto Educativo Institucional (PEI) 1996 - 2010

y se propone como el marco a partir del cual se llevarán a cabo una serie de estrategias que permitirán, a corto plazo, consolidar el Departamento en el campo académico del Diseño, como espacio común donde interactúan factores estéticos, formales y funcionales, desde una perspectiva interdisciplinaria.

La Maestría se apoya en el convenio Universidad de Caldas-UNESCO y MECAD/ESDi que propone realizar, conjuntamente con tres universidades de América Latina, estudios de postgrado en el ámbito del arte y las nuevas tecnologías. El objeto del convenio es atender a una creciente demanda, por parte de estudiantes y profesionales de América Latina, de formación especializada en el ámbito de la creación con el uso de los nuevos medios. Por otro lado, dado el elevado coste que suelen tener los cursos de formación especializada (másters y postgrados), UNESCO pretende apoyar a la iniciativa, a fin de mantener niveles de coste aceptables, volviendo más accesibles este tipo de formación para jóvenes de América Latina.

Otra finalidad importante es fomentar la colaboración entre los países y el intercambio inter-universitario, a fin de potenciar la futura creación de una red de investigadores y centros vinculados al tema de la creación con las nuevas tecnologías. A través de MECAD y UNESCO, se pretende incrementar las relaciones entre los diferentes países de América Latina y Europa.

En la etapa de formación on-line de la Maestría, participan UNESCO/Portal del Conocimiento, DigiArts, MECAD\Media Centre d'Art i Disseny de ESDi, de Barcelona, España, los Departamentos de Diseño Visual e Ingeniarías de la Universidad de Caldas, la Facultad de Artes de la Universidad de Chile, y el Doctorado en Arte de la Universidad Nacional de Córdoba en Argentina, con quienes se firma un convenio colaborativo.

La Maestría también se integra a otros convenios adelantados con otras instituciones y programas como el Laboratorio de Investigaciones Audiovisuales de la Universidad de Toulouse Le Mirail en Francia, la Maestría en Diseño de la Universidad Pablo de Olavide en España, el Master Internacional Semipresencial Diseño de Aplicaciones Multimedia y Espacios Internet, de la Universitat Politècnica de Catalunya, y el Máster Internacional de Creación y Diseño en Sistemas Interactivos del MECAD\Media Centre d'Art i Disseny de la Escola Superior de Disseny ESDI, entre otros, para generar un espacio académico abierto, que facilitará a los estudiantes la posibilidad de establecer intercambios con otras instituciones y confrontar sus investigaciones con pares académicos que enriquecerán los proyectos.