

Proyecto Educativo del Programa



maestría en
diseño
+ creación interactiva



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



Contenido

UNIVERSIDAD DE CALDAS	5
Misión institucional Universidad de Caldas	5
Visión institucional Universidad de Caldas	5
OBJETO DE ESTUDIO	7
JUSTIFICACIÓN	9
PLAN DE FORMACIÓN	11
a) Propósitos que orientan la formación	11
b) Objetivos de formación	11
c) Fundamentación teórica, práctica y metodológica del programa	11
d) Fundamentación teórica, práctica y metodológica de la evaluación del aprendizaje	12
e) Perfil del egresado	12
f) Competencias de formación	12
g) Modelo pedagógico y curricular	13
h) Formación investigativa	13
i) Proyección social	14
j) Autoevaluación	15
PLAN GENERAL DE ESTUDIOS	17
PLAN DE ESTUDIOS	19
Núcleo de Investigación	19
Núcleo de Teorías del Diseño y la Creación	19
Núcleo de Aplicaciones y Tecnologías	19



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



maestría en
diseño
+ creación interactiva



PROYECTO EDUCATIVO DEL PROGRAMA –PEP–

INFORMACIÓN GENERAL:

Institución: Universidad de Caldas

Institución Acreditada: Resolución No. 11564 del 17 de Julio de 2018 (6 años), Ministerio de Educación Nacional.

Posgrado: Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Título: Magíster en Diseño y Creación Interactiva

Ubicación: Manizales

Dirección: Universidad de Caldas, Sede Principal Calle 65 N° 26-10 Edificio Orlando Sierra Hernández - Bloque C. Tel.: 8781500 Ext. 12606

Correo electrónico: secretaria.maestriadisen@ucaldas.edu.co

Página web: maestriadisen.artesyhumanidades.ucaldas.edu.co

Fecha de creación: Acuerdo de Aprobación - 18. 29/09/2005 Consejo Superior Universidad de Caldas y se inicia en Agosto de 2007. Resolución Primer Registro Calificado - 1142 del 13 de marzo de 2007. Ministerio de Educación Nacional.

Duración estimada: 2 años

Número de créditos académicos: 50 créditos

Jornada: Diurna. Presencial (concentrada 3 a 4 días al mes)

Modalidad: Investigación

Número de estudiantes por cohorte: 25

Registro Calificado: Resolución 9903 del 31 de julio de 2013 Ministerio de Educación Nacional

Código SNIES: 52659

The background of the image is a photograph of a large, modern university building with a grid of windows. The entire image is overlaid with a semi-transparent orange filter. Several thin, white geometric lines are drawn across the image, including a prominent diagonal line from the top-left to the bottom-right, and a horizontal line that intersects the main text.

UNIVERSIDAD DE CALDAS

UNIVERSIDAD DE CALDAS

Misión Institucional

La Universidad de Caldas en cumplimiento de la función social que corresponde a su naturaleza pública, tiene la misión de generar, apropiar, difundir y aplicar conocimientos mediante procesos curriculares, investigativos y de proyección, para formar integralmente ciudadanos comprometidos con la sociedad y la cultura, aportar soluciones a los problemas regionales, nacionales e internacionales y contribuir al desarrollo sustentable.

Visión Institucional

- Una Universidad efectiva, visible por la calidad de sus aportes al desarrollo, en un contexto global caracterizada por:
- Un ambiente agradable, basado en el respeto a la vida y a la diferencia, la solidaridad, la responsabilidad, el orden, la tolerancia y la participación.
- Unos procesos curriculares flexibles, contextualizados y articulados, para contribuir a la formación integral de personas autónomas, agentes de práctica social.
- Una investigación que produce y recrea conocimiento, generado en comunidades científicas, centrada en escuelas de pensamiento, que fundamenta el desarrollo de programas de posgrado.
- Un compromiso social expresado en propuestas de solución, a los problemas que plantea el desarrollo sustentable.
- Unos procesos administrativos y financieros autocontrolados, en una estructura organizacional moderna.
- Una inserción creativa en los procesos de globalización del conocimiento.



OBJETO DE ESTUDIO

OBJETO DE ESTUDIO

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva tiene como objeto de estudio el conocimiento del diseño, la reflexión teórica, conceptual y metodológica de la práctica y la investigación de la comunicación y la información con medios interactivos y audiovisuales. Para esto profundiza en la innovación desde el arte, la ciencia y la tecnología para un adecuado desarrollo de procesos transformadores basados en herramientas de creación proyectual, que integran a los actores sociales en los espacios de interacción físicos y virtuales.



JUSTIFICACIÓN



JUSTIFICACIÓN

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva surge como respuesta a la necesidad de formar profesionales con conocimientos integrales en las áreas del diseño, la creación y la comunicación audiovisual, capacitados para asumir los retos y los nuevos roles frente a los cambios tecnológicos, económicos, sociales y ambientales en la contemporaneidad.

Los múltiples cambios ocasionados por el avance tecnológico en la sociedad de la información requieren estudios especializados hacia campos que integren múltiples disciplinas y competencias en diversas áreas del diseño y la comunicación audiovisual, acordes con un avance ecológico balanceado entre el ser humano y su contexto natural y sociocultural. En este sentido, la formación integral de la Maestría ofrece un perfil profesional con posibilidades de desempeño laboral en el campo académico, en la investigación aplicada a la industria y las empresas y en el desarrollo de proyectos sociales, culturales, educativos y recreativos que propendan por una mejor y más sostenible actuación del diseño y del arte en los procesos de innovación al servicio de la sociedad actual, para un mejor y más adecuado manejo de la información y la comunicación mediática e interactiva.

La Maestría tiene su origen en investigaciones previamente desarrolladas en el Departamento de Diseño Visual, en los diagnósticos locales y en la invitación formulada por la UNESCO (Programa DigiArts) y MECAD (ESDI-España), para apoyar estudios de postgrados en nuevas tecnologías que se lleven a cabo en Latinoamérica.

El programa surge del Departamento de Diseño Visual y se integra con los programas de la Facultad de Artes y Humanidades, con otras Facultades de la Universidad de Caldas y con las universidades de la ciudad y la región, para consolidar un espacio diferencial de investigación y desarrollo en medios digitales en el país, en el cual los docentes y estudiantes provenientes de diferentes ciudades desarrollan proyectos adecuados al contexto. De igual manera, los conocimientos se amplían a través del curso on-line y se articula los dos últimos períodos con el Doctorado en Diseño y Creación, para posibilitar la continuidad hacia estudios avanzados. El programa además ofrece intercambio de conocimientos por medio de los convenios internacionales que benefician el desarrollo de tesis de maestría, con la experiencia de investigadores de otras instituciones de formación e investigación avanzada en Colombia y en el mundo.

Si bien en el contexto nacional e internacional este tipo de formación avanzada se orienta de manera muy especializada, la Maestría también tiene la intención de vincular profesionales de diversas áreas del conocimiento, con enfoques y temáticas que integren en su formación una visión holística del mundo contemporáneo que exige conocimientos integrales relacionados.

De otra parte, la Maestría aborda la problemática latinoamericana por medio de la investigación audiovisual, el diseño, la creación con tecnologías interactivas y el estudio de la sociedad del conocimiento en el ámbito local y global.

The image features a 3x4 grid of 12 video call thumbnails. Each thumbnail shows a different person in a video call window, with a dark, semi-transparent overlay across the entire grid. The text 'PLAN DE FORMACIÓN' is centered in large, white, bold, sans-serif font. The background is dark, and there are some yellow and white geometric shapes in the bottom-left corner.

PLAN DE FORMACIÓN

PLAN DE FORMACIÓN

a) Propósitos que orientan la formación

El principal propósito de la Maestría es contribuir a la formación avanzada de profesionales que desde diversas disciplinas relacionadas con el objeto de estudio del diseño, el arte y la comunicación audiovisual, se incorporen en los procesos investigativos, de creación y desarrollo con medios digitales e interactivos, con el fin de crear una comunidad académica que en el ámbito nacional y con enfoque latinoamericano, posibilite la consolidación de un espacio académico y de investigación, con visión integral y de responsabilidad frente al impacto de la información y la comunicación en la sociedad contemporánea.

b) Objetivos de formación

El objetivo general de la Maestría es formar investigadores y profesionales con capacidad para generar iniciativas que integren el conocimiento, las teorías y las metodologías del diseño y la creación interactiva, aplicables al desarrollo de proyectos innovadores que integren la experimentación, la sistematización, la conceptualización y la práctica tecnológica, donde el saber y el hacer se conjuguen para responder a las dinámicas del contexto local en el escenario global.

En tal sentido, los objetivos específicos de la misma son:

- Abordar los conceptos, las teorías y las prácticas que hacen parte del diseño y la innovación tecnológica y social, a través de metodologías y herramientas de creación proyectual con medios interactivos.
- Profundizar en los conocimientos vigentes del diseño, el arte, la ciencia y la tecnología, para favorecer el análisis y el pensamiento crítico sobre el proyecto como puente entre la información y la transmisión del conocimiento útil para la sociedad contemporánea.

c) Fundamentación teórica, práctica y metodológica del programa

La Maestría profundiza en la investigación en diseño, a partir de los nuevos paradigmas de la interactividad y estudia las implicaciones que los medios ejercen en los ámbitos de la imagen, los

artefactos, los lugares, las experiencias estéticas expandidas y las prácticas postdigitales. Teniendo en cuenta la innegable importancia que la tecnología digital ejerce sobre los ámbitos de la creación, y dada la facilidad que las nuevas herramientas tecnológicas brindan en la construcción y definición de procesos, la Maestría estudia las relaciones entre la información, la comunicación y los usuarios, mediada por la construcción de la interfaz que posibilita la interacción, sea esta real o virtual.

Las herramientas tecnológicas están transformando las estructuras sociales, económicas y culturales, que facilitan al ser humano tejer redes, para encontrar soluciones sostenibles y responsables con el medio ambiente y la sociedad, proveer mejores condiciones de habitabilidad, accesibilidad e inclusión social, que potencian la capacidad de desarrollar inteligencia colectiva para modelar redes y sistemas que amplían el conocimiento.

La formación avanzada en el diseño y la creación con medios digitales contribuye a la construcción de nuevo conocimiento que permite:

- La ampliación de las posibilidades de la creación proyectual, para modelar sistemas alternativos de información y comunicación, que aportan nuevos atributos como la interactividad, la hipermedialidad o transmedialidad, en los entornos físicos y digitales integrados.
- La consolidación de la investigación, la creación y la conceptualización de obras y sistemas de información y comunicación, desde la implementación metodológica del diseño de interfaces y la aplicación de las ciencias cognitivas, que posibiliten al ser humano diversificar las formas de percepción, de pensamiento asociativo y significativo.
- La implementación de estrategias de diseño que aportan desde la planeación en prospectiva, a la construcción de objetos sonoros, táctiles y visuales, para una adecuada usabilidad, accesibilidad y apropiación tecnológica, de diversidad de sujetos interactores.

d) Fundamentación teórica, práctica y metodológica de la evaluación del aprendizaje

Para la evaluación de los fundamentos teóricos, el programa se basa en dos principios fundamentales:

uno, orientado a los resultados y otro, a los procesos y actitudes. Respecto al primero, se evalúa el dominio ganado en relación con los aspectos teóricos y metodológicos del diseño y la creación; y en cuanto al segundo, se evalúa la actitud desde la cual se emprende el estudio y la investigación aplicada. Los criterios más puntuales de evaluación que orientan el programa son:

- **Comprensión de textos:** Se espera que los estudiantes estén en condiciones de enfrentar la lectura de textos especializados, y que sean capaces de contextualizarlos; esto es, que los comprendan y los relacionen con el conjunto de temas, problemas y autores más relevantes del campo disciplinar específico, tanto de la tradición como actuales.

- **Escritura de textos:** El estudiante debe estar en condiciones de escribir textos especializados. Esto significa que tenga un manejo adecuado de las normas estandarizadas para la presentación de trabajos escritos (de la bibliografía, de las citas y referencias, de la estructura formal, etc.) y que éstos posean una estructura argumental definida y coherente.

- **Dominio de los elementos básicos de una investigación:** Que involucre elementos como búsqueda de una bibliografía adecuada y suficiente respecto de un tema de investigación y la elaboración de un anteproyecto y de una tesis.

- **Construcción de preguntas y problemas:** Este criterio está estrechamente vinculado a los dos anteriores. Se refiere fundamentalmente a la capacidad del estudiante para leer y escribir en función de la identificación y la elaboración de preguntas y problemas. Es de advertir que como es de importante la coherencia formal que garantiza la lógica proposicional, lo es la apertura y creatividad para encontrar preguntas allí donde todo ya parece resuelto.

- **Manejo de los elementos fundamentales del diseño y la creación, teóricos y prácticos:** Se espera que el estudiante esté en condiciones de identificar, comprender y contextualizar los diferentes temas, problemas y autores que constituyen paradigmas disciplinares.

e) Perfil del egresado

El perfil del egresado, de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva está orientado a ampliar y desarrollar sus conocimientos investigativos en el área del diseño y la creación, para la estructuración de sistemas de información y comunicación con herramientas digitales y metodologías del diseño, aplicables a proyectos innovadores, que fomenten su capacidad para el razonamiento lógico, con espíritu crítico y reflexivo frente a los fenómenos del cambio tecnológico y cultural que implica la sociedad en red.

f) Competencias de formación

Las competencias generales que el programa busca fomentar y consolidar en los estudiantes son:

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. Se espera ofrecer estas capacidades al estudiante mediante la articulación de tres núcleos, los cuales presentan vínculos entre los aspectos prácticos, los elementos conceptuales y la investigación.

- **Núcleo teorías del diseño y la creación**
- **Núcleo de aplicaciones y tecnologías**
- **Núcleo de investigación**

Las estrategias que buscan el logro de estas competencias están centradas en la fundamentación teórica de cada una de las actividades académicas, el concepto de competencia se determina por lo que un individuo puede hacer bien como resultado de la integración de sus conocimientos, habilidades, actitudes y cualidades personales; de ellas interesan las de tipo profesional, las cuales garantizan al individuo cumplir con las tareas y responsabilidades de su ejercicio profesional.

g) Modelo pedagógico y curricular

El soporte pedagógico de la Maestría se fundamenta en un modelo constructivista en el que tienen presencia de otros modelos tales como el experimental, reflexivo conceptual e investigativo. Implementa su plan de estudios mediante la metodología del Seminario y el Taller en los núcleos Teorías del Diseño y la Creación, Aplicaciones y Tecnologías e Investigación.

Dada la naturaleza del objeto de estudio, son de especial importancia los talleres prácticos donde se da el entrenamiento para adquirir habilidades y destrezas y seminarios teóricos, donde se estudian los aspectos cognitivos y se hace reflexión conceptual y metodológica de la actividad proyectual. Los mencionados componentes teóricos y prácticos se integran en el Seminario de Investigación el cual transversaliza la propuesta curricular de la Maestría. En síntesis, el modelo pedagógico propuesto integra aportes teóricos y metodológicos provenientes de diferentes perspectivas teóricas y prácticas con el propósito de aportar a la formación disciplinar y humana de los estudiantes de la Maestría.

La Política Curricular de la Universidad de Caldas establece como sus principios curriculares lo siguientes:

Flexibilidad, entendida como las opciones y oportunidades académico administrativas múltiples y variadas para que cada uno de los miembros de la comunidad universitaria decida con objetividad, autonomía y libertad los caminos pertinentes para el cumplimiento de su proyecto de vida académica.

Pertinencia, entendida como la adecuación a los avances del conocimiento y a las necesidades, características y retos derivados del contexto social, cultural, ambiental y económico.

Coherencia, entendida como la articulación, coexistencia e interdependencia de los elementos constitutivos del currículo de tal manera que se propicie el diálogo de saberes y el encuentro de las disciplinas a la vez que se garantice la armonía entre la docencia, la investigación y la proyección, la correspondencia entre la teoría y la práctica y la interacción entre la academia y la sociedad.

Intencionalidad, entendida como el compromiso institucional con la formación integral de los estudiantes, la generación de currículos homologables internacionalmente y a la inclusión de la dimensión ambiental en el proceso formativo.

Construcción Social, entendido como el trabajo colaborativo de diversos actores e instancias institucionales para la planeación, organización, desarrollo, seguimiento y evaluación de sus actividades en pro de lograr validez social y reconocimiento institucional.

h) Formación investigativa

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva, ofrece una formación investigativa en diseño, arte y comunicación audiovisual, tomando como base la industria, la innovación, las tecnologías de la información y las políticas tecnológicas desarrolladas en Colombia. Los procesos investigativos de la Maestría se articulan transversalmente de principio a fin con los diferentes seminarios y talleres, constituyendo el principal eje del trabajo académico del programa con las siguientes actividades:

Las líneas de investigación determinan la orientación de los seminarios teóricos y los talleres prácticos del programa y los seminarios de investigación fundamentan epistemológicamente los proyectos en diseño y creación y confluyen en los seminarios dictados en los dos últimos períodos por doctores, para el desarrollo investigativo de la tesis de maestría y su posibilidad de continuar los estudios en el Doctorado en Diseño y Creación.

Las asesorías en los procesos investigativos con seminarios permanentes, mediante tutorías de

profesores como una oportunidad de reflexión crítica, discusión y producción intelectual referente a temas generales de la Maestría y particulares de cada énfasis. Este espacio exige cualificar a los docentes de la Maestría en temas y lenguajes comunes para brindar asesoría en los distintos niveles y grupos de investigación.

La participación con ponencias que se presentan como resultados de investigación de los estudiantes, ante la comunidad académica nacional e internacional, en el Coloquio en Diseño y Creación y el Foro Académico de Internacional, que se lleva a cabo cada año en el marco del Festival Internacional de la Imagen, en el cual se seleccionan los mejores trabajos para publicación en memorias digitales e impresas. Los estudiantes también pueden participar en la muestra monográfica de media art, y en las exposiciones que se realizan cada año en el marco del evento.

La presentación de avances de investigación con el fin de cualificar contenidos y metodologías en busca de una adecuada orientación teórica y de aplicación de los desarrollos investigativos, en espacios donde se debaten los temas que interesan a la Maestría con la comunidad académica nacional e internacional.

La publicación de los resultados de investigación en una revista indexada, como requisito de grado, para lo cual los estudiantes tienen la oportunidad de aspirar a la publicación de sus artículos en la Revista Kepes, indexada por COLCIENCIAS en categoría A.

i) Proyección social

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva se inserta dentro de las Políticas Nacionales en Ciencia y Tecnología, y por esta razón vincula al estudiante desde la academia en proyectos insertos en contextos regionales y nacionales. La ciencia y la tecnología modifican, transforman y condicionan profundamente la sociedad y, por tanto, es responsabilidad de la Universidad contribuir a hacer accesible el conocimiento a los futuros Magíster para proyectarlos al medio.

La producción del conocimiento científico se relaciona con la construcción social y cada realidad social aporta a esa construcción desde su propia dinámica y experiencia. Por tanto, la estrategia fundamental adoptada desde la Maestría es imaginar el conocimiento impartido como un espacio privilegiado para interrelacionar muchos

escenarios, donde docentes y alumnos jueguen un rol en la construcción de la realidad social, y donde se aprendan no sólo los conceptos fundamentales de la ciencia sino también su proyección, a través de la experiencia directa.

La Maestría en Diseño se apoya en los proyectos del Plan de Acción del Departamento de Diseño Visual y de la Facultad de Artes y Humanidades, que se encuentran inscritos en el Plan de Desarrollo de la Universidad de Caldas. Estos proyectos son:

-Festival Internacional de la Imagen. Hace parte estructural de los créditos académicos del programa, con la participación en el Seminario Internacional, los Talleres Especializados y el Foro Académico Internacional. www.festivaldelaimagen.com

-Encuentro de Estudios Teóricos en Diseño.

-MediaLab. Espacio para la experimentación mediática. Ciclo internacional de talleres.

-KEPES. Revista de Imagen, Diseño y Comunicación, indexada por COLCIENCIAS categoría A. <http://kepes.ucaldas.edu.co/>

- IMAGOTECA. Centro de Documentación en Diseño e Imagen

-SensorLab, Laboratorio de Investigación en imagen, sonido, háptica y control. www.sensorlab.co

-Laboratorio de Imagen Móvil. Exploración de nuevos soportes, narrativas y formatos audiovisuales.

-Consultorio de Diseño. Consultoría y prestación de servicios de diseño.

-Incubadora de Empresas Culturales. Apoyo a iniciativas a partir de resultados de investigación aplicada en el contexto cultural regional.

- Cátedra de Interculturalidad. Seminarios y talleres de co-diseño para crear y pensar en la diversidad.

-ClústerLab. Plataforma de intercambio y formación para las comunidades creativas y las industrias culturales del Eje Cafetero. <http://clusterlab.co/>

-Vivelab Manizales. Centro tecnológico que impulsa la formación especializada e investigación en contenidos digitales.

-Centro de Ciencia Francisco José de Caldas. Laboratorios abiertos de experimentación y creación para aprender haciendo.

-Centro Cultural Rogelio Salmona. Lugar de encuentro con el conocimiento y las artes que alberga Biblioteca, Conservatorio de Música y espacios complementarios.

-Coloquio en Diseño y Creación. Espacio de socialización y difusión de los proyectos investigativos de los estudiantes y la comunidad académica de los posgrados en Diseño y Creación.

j) Autoevaluación

Mediante el Acuerdo 027 de diciembre del 2004, del Consejo Superior, se adoptó el SIAC, Sistema de Autoevaluación y Aseguramiento de Calidad, el cual explicita el compromiso de la Universidad con la calidad en el desarrollo de las funciones que le son propias. Así mismo, se establece la autoevaluación como una práctica permanente, que le permita a la Institución auto-reflexionarse y mirar la forma en que realiza sus diferentes tareas con el propósito de identificar y potenciar sus fortalezas y convertirlas en opciones de desarrollo, al igual que superar sus debilidades, mediante la ejecución de planes de mejoramiento elaborados a partir del proceso de auto-reconocimiento. Este acuerdo expresa el compromiso institucional con la calidad que le ha permitido acreditar y reacreditar varios de sus programas académicos, obtener la reacreditación institucional y la certificación de calidad basadas en las normas ISO 9001:2008 y NTCGP 1000:2004 ICONTEC e IQNet– de su Sistema Integrado de Gestión. De igual forma, se constituyó una Oficina de Evaluación y Calidad Académica, adscrita a la Vicerrectoría Académica, desde donde se abordan los estudios de pertinencia de los programas académicos, se adelantan procesos autónomos de evaluación de departamentos y se gestionan las herramientas de calidad, tales como: las pruebas Saber Pro, los registros calificados y los procesos de acreditación. A propósito de estos últimos, tras el levantamiento de los procesos respectivos, se han incorporado los compromisos con las necesarias acciones de mejora desde las diferentes instancias

responsables, con el propósito de garantizar una dinámica permanente de cambio orientado a cualificar los procesos y, por ende, mejorar sus respectivos resultados. Ver procesos:

<http://sig.ucaldas.edu.co/gestionDocumental/consultaProcesos.php?codProceso=DC>

El Sistema de Autoevaluación y Aseguramiento de la Calidad se ha incorporado al Sistema Integrado de Gestión (SIG) mediante la generación de consultas de percepción a la comunidad académica sobre la calidad de los servicios y los diferentes factores y características adoptados por el Consejo Nacional de Acreditación -CNA- para efecto de la autoevaluación institucional y de programas. Estas consultas se desarrollan a través de encuestas que son objeto de análisis por parte de la alta dirección y las unidades responsables de los diferentes temas allí indicados, lo cual se constituye en un insumo para orientar acciones correctivas, preventivas y de mejora. También se cuenta con un sistema de información en línea que permite orientar la gestión académica y administrativa, y monitorear en forma permanente el cumplimiento de las metas, propósitos y procesos institucionales para facilitar los procesos de autoevaluación, planeación, autorregulación y la respectiva toma de decisiones.

Ver: <http://sig.ucaldas.edu.co/gestionDocumental/lupa/principal.php>

Este Sistema de Información direcciona la información institucional: estadística, documental y de percepción (o de encuestas) con las metas e indicadores contenidos en el Plan de Desarrollo y los Planes de Acción y con los procedimientos y la normatividad institucional. Con ello se busca una mirada holística e integral sobre la Institución, conducente a una gestión informada que opere con procedimientos claramente perfilados, orientados sobre criterios de calidad y eficiencia.



PLAN GENERAL DE ESTUDIOS

Plan de Estudios Maestría en Diseño y Creación Interactiva – Plan 577

Semestre	Núcleo	Seminario	Créditos		
1	Núcleo de Investigación Núcleo de Aplicaciones y Tecnologías	Revisión de Literatura	2		
		Redes y Conocimiento	2		
		Diseño Interactivo	2		
		Creación Audiovisual	2		
		Diseño y Sostenibilidad	2		
		Diseño Sonoro	2		
			12		
Semestre	Núcleo	Seminario	Créditos		
2	Núcleo de Investigación Núcleo de Teorías del Diseño y la Creación	Problemas de Investigación	2		
		Fundamentos de Diseño de Investigación	2		
		Redes Interfaces y Tecnologías Programa Artes Mediales: 1. Curso Interactividad 2. Curso Tecnología y Creación Sonora 3. Curso Audiovisual Extendido 4. Curso Estética Digital y Cibercultura	6		
		Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología	4		
					14
		Semestre	Núcleo	Seminario	Créditos
3	Núcleo de Investigación Núcleo de Teorías del Diseño y la Creación	Seminario de Investigación I	2		
		Diseño de Investigación	2		
		Tópicos Avanzados en Diseño y Creación	4		
		Seminario Electivo	4		
					12
		Semestre	Núcleo	Seminario	Créditos
4	Núcleo de Investigación Núcleo de Teorías del Diseño y la Creación	Seminario de Investigación II	2		
		Tesis	6		
		Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología I	4		
					12
		TOTAL CRÉDITOS			50

The image features a black background with abstract geometric elements. A thick yellow diagonal bar is in the top-left corner. A white line forms a large, irregular shape that frames the text. A grey arrow-like shape points towards the text. Another yellow diagonal bar is in the bottom-left corner. The text 'PLAN DE ESTUDIOS' is centered in a bold, yellow, sans-serif font.

PLAN DE ESTUDIOS

PLAN DE ESTUDIOS

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva implementa su plan de estudios mediante la metodología del Seminario y el Taller en los núcleos:

- Investigación
- Teoría del Diseño y la Creación
- Aplicaciones y Tecnologías

Núcleo de Investigación

En el ajuste curricular aprobado en el primer semestre de 2016 se desagregaron los créditos del núcleo de investigación dando mayor énfasis a las diferentes etapas o momentos del componente investigativo, el cual cuenta con 18 créditos de un total de 50 créditos del programa. Este núcleo se aborda en forma de seminarios que profundizan en los proyectos de investigación de los grupos y las líneas del Departamento de Diseño Visual. Estos son:

- Revisión de Literatura
- Problemas de Investigación
- Fundamentos de Diseño de investigación
- Seminario de Investigación I
- Seminario de Investigación II
- Diseño de Investigación
- Tesis

Núcleo de Teorías del Diseño y la Creación

Este núcleo cuenta con 22 créditos y se dicta mediante la técnica de seminario presencial y no presencial, el cual se realiza de forma virtual y contempla cuatro cursos los cuales incluyen el desarrollo de actividades sincrónicas y asincrónicas con los docentes e instructores, lectura y revisión de material de forma individual, así como ejercicios individuales y grupales.

Para la realización conjunta del Programa On-Line en Artes Mediales que hace parte del núcleo de

teorías del diseño y la creación, el programa cuenta con un proyecto de extensión.

- <https://maestriadisenio.artesyhumanidades.ucaldas.edu.co/curso-artes-mediales/>

El componente no presencial

• Redes Interfaces y Tecnologías. Está conformado por asignaturas on-line que se imparten con profesores latinoamericanos:

- Curso Interactividad
- Curso Tecnología y Creación Sonora
- Curso Audiovisual Extendido
- Curso Estética Digital y Cibercultura

El componente presencial tiene como objetivo sintetizar los conocimientos adquiridos en los seminarios on-line y en las teorías del diseño. Las asignaturas son:

- Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología
- Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología I
- Tópicos Avanzados en Diseño y Creación
- Seminario Electivo

Núcleo de Aplicaciones y Tecnologías

Este componente cuenta con 10 créditos y se basa en la aplicación práctica de conocimientos para capacitar a los estudiantes en temáticas específicas sobre las cuales versa la Maestría y desarrollar en ellos las competencias sistémicas y constructivas. Debido a la particularidad de este núcleo, la mediación pedagógica escogida es la del taller, que permite una integración y articulación de conocimientos a manera de eje transversal. Los cursos que componen este núcleo son:

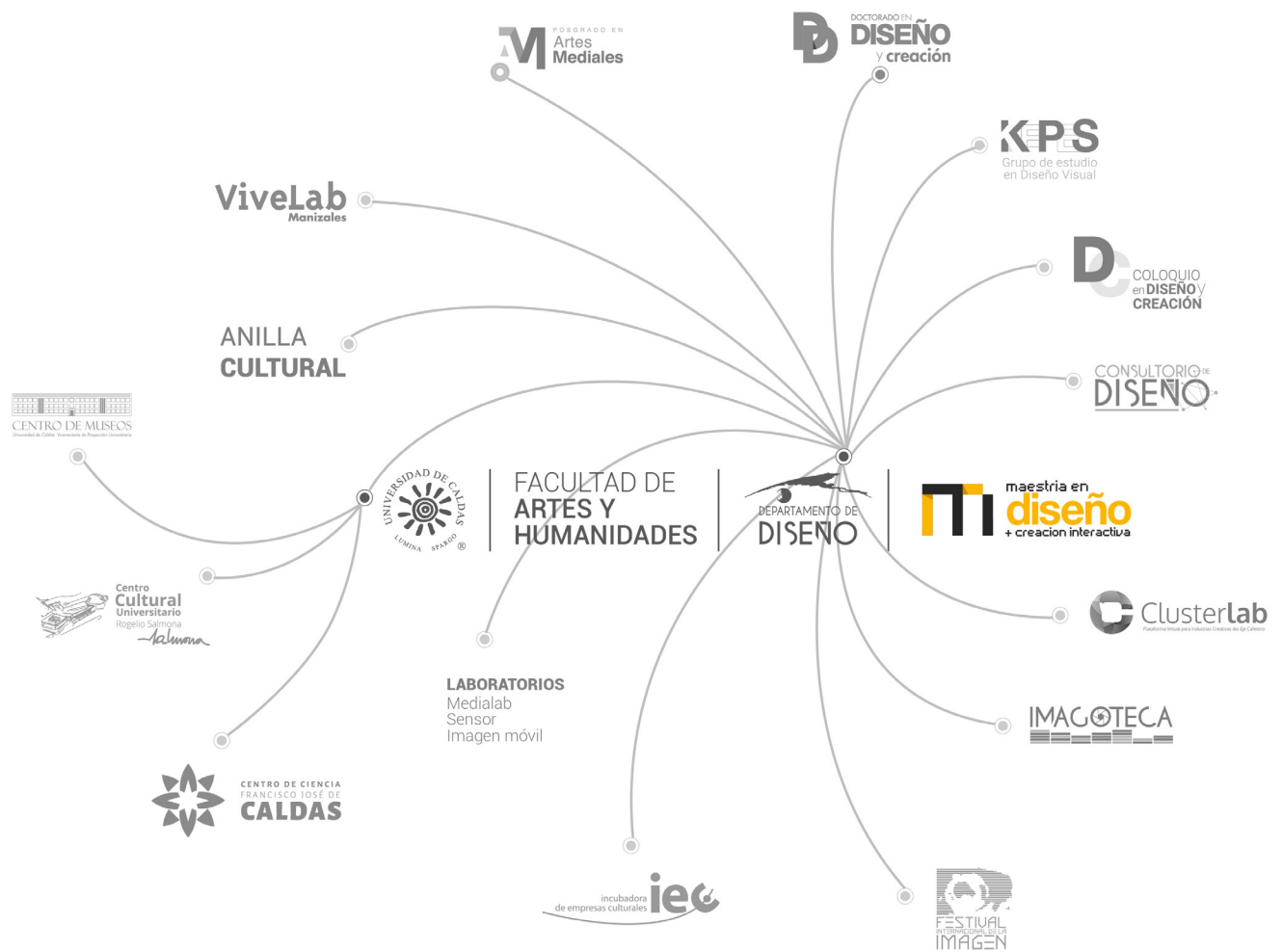
- Redes y Conocimiento
- Diseño Interactivo
- Creación Audiovisual
- Diseño y Sostenibilidad
- Diseño Sonoro

INTERRELACIÓN CON EL ENTORNO



ECOSISTEMA DE PROGRAMAS ESPECIALES

Adscritos al Departamento de Diseño





FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



maestría en
diseño
+ creación interactiva

