

AUTOEVALUACIÓN CON FINES DE REACREDITACIÓN DE ALTA CALIDAD



maestría en
diseño
+ creación interactiva



Primer posgrado con ACREDITACIÓN DE **ALTA CALIDAD**
Universidad de Caldas



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES

INFORME DE AUTOEVALUACIÓN CON FINES DE REACREDITACIÓN DE ALTA CALIDAD 2018-2022

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN DISEÑO Y CREACIÓN INTERACTIVA



UNIVERSIDAD DE CALDAS
MANIZALES, CALDAS, COLOMBIA - 2023

DIRECTIVAS INSTITUCIONALES

Fabio Hernando Arias Orozco

Rector

Paula Viviana Agudelo Franco

Secretaria General

Germán Gómez Londoño

Vicerrector Académico

Sandra Montoya Barreto

Vicerrectora de Proyección Universitaria

Héctor Fabio Torres Cardona

Vicerrector de Investigaciones y Posgrados

Paula Andrea Chica Cortés

Vicerrectora Administrativa

Yamile Uribe Valencia

Jefe de Oficina Asesora de Planeación y Sistemas

Germana Carolina Soler Millán

Decana Facultad de Artes y Humanidades

Juliana Castaño Zapata

Directora Programa Maestría en Diseño y Creación Interactiva

COMITÉ DE EVALUACIÓN Y ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD

Jefe Oficina de Evaluación y Calidad Académica, Vicerrectoría Académica

Julián Orozco Ospina

Docente de Apoyo a Procesos de Acreditación, Vicerrectoría Académica

Sonia Inés Betancur López

Coordinadora del proceso de autoevaluación con fines de reacreditación

Liliana María Villescás Guzmán

Profesional de Apoyo a Procesos de Acreditación, Facultad de Artes y Humanidades

Juan Carlos González Tobón

Profesional de Apoyo a Procesos de Acreditación, Programa Maestría en Diseño y
Creación Interactiva

Lina Marcela Molina Giraldo

Revisión general del documento maestro

Liliana María Villescás Guzmán

Auxiliar Administrativa

Tatiana Salazar Márquez

Factor 1. Proyecto Educativo del Programa e Identidad Institucional

Liliana María Villescás Guzmán (coordinadora)

Factor 2. Estudiantes

Óscar Darío Villota Cuáquer (coordinador)

Factor 3. Profesores

Mario Valencia García (coordinador) Juan Carlos González Tobón

Factor 4: Egresados

Jorge Enrique González Granados (coordinador)

Factor 5: Aspectos académicos y resultados de aprendizaje

Felipe César Londoño López (coordinador)

Factor 6: Permanencia y graduación

Juan Diego Gallego Gómez (coordinador) Lina Marcela Molina Giraldo

Factor 7: Interacción con el entorno nacional e internacional

Carolina Salguero Mejía (coordinadora) Adriana Gómez Alzate

Factor 8: Aportes de la investigación, la innovación, el desarrollo tecnológico y la creación asociados al Programa académico

Beatriz del Carmen Peralta Duque (coordinadora) Jaime Pardo Gibson

Factor 9: Bienestar de la comunidad académica

Margarita María Villegas García (coordinadora)

Factor 10: Medios educativos y ambientes de aprendizaje

César Augusto Arias Peñaranda (coordinador)

Factor 11: Organización Administrativa y financiera del Programa

Paula López Chica (coordinadora) Carolina Montoya Ballesteros

Factor 12: Recursos físicos y tecnológicos

Yolima Sánchez Royo (coordinadora)

Tabla de contenido

DIRECTIVAS INSTITUCIONALES	2
COMITÉ DE EVALUACIÓN Y ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD	3
INTRODUCCIÓN	12
<u>FACTOR 1</u>	
1.1. EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN	19
1.2. RESULTADOS Y ANÁLISIS	20
CARACTERÍSTICA 1. PROYECTO EDUCATIVO DEL PROGRAMA.....	20
CARACTERÍSTICA 2. RELEVANCIA ACADÉMICA Y PERTINENCIA SOCIAL DEL PROGRAMA	22
1.3. SÍNTESIS DEL FACTOR.....	25
1.4. JUICIO CRÍTICO	27
1.5. PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 1.....	27
<u>FACTOR 2</u>	
2.1 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN	28
2.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS	28
CARACTERÍSTICA 3. PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES DE FORMACIÓN INTEGRAL	28
CARACTERÍSTICA 4. ORIENTACIÓN Y SEGUIMIENTO A ESTUDIANTES.....	33
CARACTERÍSTICA 5. CAPACIDAD DE TRABAJO AUTÓNOMO	36
CARACTERÍSTICA 6. REGLAMENTO ESTUDIANTIL Y POLÍTICA ACADÉMICA	38
CARACTERÍSTICA 7. ESTÍMULOS Y APOYOS PARA ESTUDIANTES	40
2.3. SÍNTESIS DEL FACTOR.....	43
2.4. JUICIO CRÍTICO	45
2.5. PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 2.....	46
<u>FACTOR 3</u>	
3.1 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN	47
3.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS	48
CARACTERÍSTICA 8. SELECCIÓN, VINCULACIÓN Y PERMANENCIA.....	48
CARACTERÍSTICA 9. ESTATUTO PROFESORAL	57
CARACTERÍSTICA 10. NÚMERO, DEDICACIÓN, NIVEL DE FORMACIÓN Y EXPERIENCIA.....	63
CARACTERÍSTICA 11. DESARROLLO PROFESORAL.....	76
CARACTERÍSTICA 12. ESTÍMULOS A LA TRAYECTORIA PROFESORAL	82

CARACTERÍSTICA 13. PRODUCCIÓN, PERTINENCIA, UTILIZACIÓN E IMPACTO DEL MATERIAL DOCENTE.....	88
CARACTERÍSTICA 14. REMUNERACIÓN POR MÉRITOS.....	93
CARACTERÍSTICA 15. EVALUACIÓN DE PROFESORES.....	95
3.3 SÍNTESIS DEL FACTOR.....	98
3.4 JUICIO CRÍTICO	99
3.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 3.....	102
FACTOR 4	
4.1 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN	103
4.2. RESULTADOS Y ANÁLISIS	104
CARACTERÍSTICA 16. SEGUIMIENTO DE LOS EGRESADOS.....	104
CARACTERÍSTICA 17. IMPACTO DE LOS EGRESADOS EN EL MEDIO SOCIAL Y ACADÉMICO	111
4.3 SÍNTESIS DEL FACTOR.....	117
4.4 JUICIO CRÍTICO	119
4.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 4.....	122
FACTOR 5	
5.1. EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN	123
5.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS	123
CARACTERÍSTICA 18. INTEGRALIDAD DE LOS ASPECTOS CURRICULARES	123
CARACTERÍSTICA 19. FLEXIBILIDAD DE LOS ASPECTOS CURRICULARES.....	130
CARACTERÍSTICA 20. INTERDISCIPLINARIEDAD	134
CARACTERÍSTICA 21. ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS.....	137
CARACTERÍSTICA 22. SISTEMA DE EVALUACIÓN DE ESTUDIANTES.....	142
CARACTERÍSTICA 23. RESULTADOS DE APRENDIZAJE.....	146
CARACTERÍSTICA 24. COMPETENCIAS	157
CARACTERÍSTICA 25. EVALUACIÓN Y AUTORREGULACIÓN DEL PROGRAMA ACADÉMICO	158
CARACTERÍSTICA 26. VINCULACIÓN E INTERACCIÓN SOCIAL.....	160
5.3 SÍNTESIS DEL FACTOR.....	164
5.4 JUICIO CRÍTICO	166
5.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 5.....	167
FACTOR 6	
6.1 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN	168
6.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS	168

CARACTERÍSTICA 27. POLÍTICAS, ESTRATEGIAS Y ESTRUCTURA DE LA PERMANENCIA Y LA GRADUACIÓN.....	168
CARACTERÍSTICA 28. CARACTERIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y SISTEMAS DE ALERTA TEMPRANAS.....	174
CARACTERÍSTICA 29. AJUSTES A LOS ASPECTOS CURRICULARES.....	181
CARACTERÍSTICA 30. MECANISMOS DE SELECCIÓN.....	182
6.3 SÍNTESIS DEL FACTOR.....	186
6.4 JUICIO CRÍTICO.....	187
6.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 6.....	188
FACTOR 7	
7.1 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN.....	189
7.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS.....	189
CARACTERÍSTICA 31. INSERCIÓN DEL PROGRAMA EN CONTEXTOS ACADÉMICOS NACIONALES E INTERNACIONALES.....	189
CARACTERÍSTICA 32. RELACIONES EXTERNAS DE PROFESORES Y ESTUDIANTES.....	218
CARACTERÍSTICA 33. HABILIDADES COMUNICATIVAS EN UNA SEGUNDA LENGUA.....	222
7.3 SÍNTESIS DEL FACTOR.....	223
7.4 JUICIO CRÍTICO.....	224
7.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 7.....	225
FACTOR 8	
8.1 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN.....	227
8.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS.....	230
CARACTERÍSTICA 34. FORMACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN, LA INNOVACIÓN, EL DESARROLLO TECNOLÓGICO, LA CREACIÓN.....	230
CARACTERÍSTICA 35. FORMACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN, LA INNOVACIÓN, EL DESARROLLO TECNOLÓGICO, LA CREACIÓN.....	243
8.3 SÍNTESIS DEL FACTOR.....	264
8.4 JUICIO CRÍTICO.....	265
8.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 8.....	266
FACTOR 9	
9.1 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN.....	267
9.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS.....	267
CARACTERÍSTICA 36. PROGRAMAS Y SERVICIOS.....	267
CARACTERÍSTICA 37. PARTICIPACIÓN Y SEGUIMIENTO.....	273

9.3 SÍNTESIS DEL FACTOR	279
9.4 JUICIO CRÍTICO	280
9.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 9.....	281
<u>FACTOR 10</u>	
10.1 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN	282
10.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS	283
CARACTERÍSTICA 38. ESTRATEGIAS Y RECURSOS DE APOYO A PROFESORES...	283
CARACTERÍSTICA 39. ESTRATEGIAS Y RECURSOS DE APOYO A ESTUDIANTES ..	295
CARACTERÍSTICA 40. RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS Y DE INFORMACIÓN	307
10.3 SÍNTESIS DEL FACTOR.....	313
10.4 JUICIO CRÍTICO	314
10.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 10.....	316
<u>FACTOR 11</u>	
11.1 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN	317
11.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS	317
CARACTERÍSTICA 41. ORGANIZACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DEL PROGRAMA	317
CARACTERÍSTICA 42. DIRECCIÓN Y GESTIÓN	320
CARACTERÍSTICA 43. SISTEMAS DE COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN	323
CARACTERÍSTICA 44. ESTUDIANTES Y CAPACIDAD INSTITUCIONAL.....	327
CARACTERÍSTICA 45. FINANCIACIÓN DEL PROGRAMA ACADÉMICO	328
CARACTERÍSTICA 46. ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD Y MEJORA CONTINUA...	330
11.3 SÍNTESIS DEL FACTOR.....	332
11.4 JUICIO CRÍTICO	333
11.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 11.....	335
<u>FACTOR 12</u>	
12.1 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN	336
12.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS	336
CARACTERÍSTICA 47. RECURSOS DE INFRAESTRUCTURA FÍSICA Y TECNOLÓGICA	336
CARACTERÍSTICA 48. RECURSOS INFORMÁTICOS Y DE COMUNICACIÓN.....	389
12.3 SÍNTESIS DEL FACTOR.....	400
12.4 JUICIO CRÍTICO	401
12.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 12.....	402

Índice de gráficos

Gráfico 3.1. Resultados de la encuesta a profesores de la Universidad de Caldas sobre los procesos de selección y permanencia de profesores.....	55
Gráfico 3.2. Resultados de la encuesta sobre el estatuto profesoral.	63
Gráfico 3.3. Resultados de la encuesta de apreciación sobre la infraestructura física para la formación académica.....	77
Gráfico 3.4. Resultados de la encuesta de percepción sobre los mecanismos de evaluación de profesores.	81
Gráfico 3.5. Resultados de la encuesta de apreciación a profesores sobre la remuneración por la actividad docente.	87
Gráfico 3.6. Resultados de la encuesta a profesores sobre la calidad del material de apoyo académico.....	92
Gráfico 3.7. Resultados de la encuesta a profesores sobre la eficacia del material de apoyo académico.....	93
Gráfico 3.8. Resultados de la encuesta a los profesores sobre la correspondencia entre la remuneración y la actividad docente.	94
Gráfico 3.9. Resultados de la encuesta de apreciación sobre los criterios para la evaluación de profesores.	111
Gráfico 7.1. Promoción de las conferencias organizadas por la Maestría en alianza con la Imagoteca, Ricardo Dal Farra, Argentina.	234
Gráfico 7.2. Promoción de la exposición “Verde” de Federico Rios Escobar.	235
Gráfica 8.1. Escala de valoración	251
Gráfica 8.2. Pertinencia del Currículo. Resultados Estudiantes	234
Gráfica 8.3. Currículo: Uso digital de la enseñanza. Resultados Estudiantes.....	234
Gráfica 8.5. Pasantías con Grupos de Investigación.....	236
Gráfica 8.6. Institución donde labora	238
Gráfica 8.7. Equivalencia de la remuneración con los méritos académicos.....	238
Gráfica 8.8. Interdisciplinariedad del Currículo	239
Gráfica 8.9. Fomento de capacidades en investigación	239
Gráfica 8.10. Ocupación Laboral / Misión y Visión Universidad de Caldas	241
Gráfica 8.11 Calidad de la formación investigativa.....	241
Gráfica 8.12. Producción investigativa.....	242
Gráfico 8.14. Red Semántica 1: Distinciones otorgadas, línea de investigación, enfoque y tipo de estudio	253
Gráfico 8.15. Red Semántica 2. Trabajos de Grado 2019: Distinciones otorgadas, línea de investigación, enfoque y tipo de estudio	254
Gráficos 9.1, 9.2, 9.3, 9.4. Sobre el conocimiento, calidad, pertinencia y difusión de los programas y servicios.....	270

Gráficos 9.5, 9.6, 9.7, 9.8. Sobre la actualización, suficiencia, utilización y disponibilidad de los equipos y apoyo.....	271
Gráficos 9.9, 9.10, 9.11. Sobre la divulgación, calidad y efectividad de los servicios de Bienestar.....	272
Gráfico 9.12. Relación de los servicios y actividades con participación de administrativos. ...	274
Gráfico 9.13. Participación de administrativos por año.....	275
Gráfico 9.14. Relación de servicios y actividades con participación de docentes.....	275
Gráfico 9.15. Participación de docentes por año.....	276
Gráfico 9.17. Participación de estudiantes por año.....	277
Gráfico 10.1. Valoración de los recursos computacionales que posee la Universidad de Caldas.....	292
Gráfico 10.2. Valoración de los laboratorios de la Universidad de Caldas.....	292
Gráficos 10.3 y 10.4. Valoración de la planta física de la Biblioteca de la Universidad de Caldas.....	293
Gráfico 10.5. Valoración de los equipos audiovisuales de apoyo académico.....	294
Gráfico 10.7. Edificio Orlando Sierra, Bloque C, pisos 2, 3 y 4.....	297
Gráfico 10.8. Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona.....	300
Gráfico 10.9. Planimetría Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona.....	301
Gráfico 10.10. Grado de satisfacción de los estudiantes sobre la utilidad y pertinencia de las estrategias y recursos de apoyo.....	302
Gráfico 10.11. Apreciación de estudiantes y docentes acerca de la pertinencia, actualización y suficiencia del material bibliográfico.....	311
Gráfico 12.1. Resultados de la encuesta a estudiantes sobre la planta física de la Universidad.....	340
Gráfico 12.2. Espacios institucionales de uso de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva Centro de Ciencia Francisco Jose de Caldas - CFJC.....	343
Gráfico 12.3. Encuesta Estudiantes, Valoración de los laboratorios respecto al número de estudiantes inscritos a la Maestría en Diseño y Creación interactiva.....	344
Gráfico 12.4. Encuesta Estudiantes, calificación laboratorios con que cuenta la Universidad de Caldas.....	345
Gráfico 12.5. Ingreso Sistema SIA 2019 (Sistema de Información Académica).....	346
Gráfico 12.6. Infraestructura Física Centro de Bibliotecas, Universidad de Caldas.....	347
Gráfico 12.7. Imagoteca, Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona, Universidad de Caldas.....	348
Gráfico 12.8. Talleres y conversatorios Proyecto Imagoteca, Departamento de diseño, Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona, Universidad de Caldas.....	349
Gráfico 12.9. Resultado encuesta graduados, valoración, grado de satisfacción y suficiencia de los recursos informáticos y sistemas de comunicación e información.....	350

Gráfico 12.10. Encuentro de egresados del posgrado Maestría en Diseño y creación interactiva (invitación).	351
Gráfico 12.11. Resultado encuesta estudiantes, valoración, frecuencia actualización y suficiencia con que usted utiliza los recursos bibliográficos disponibles.	352
Gráfico 12.12. Resultados encuesta estudiantes, valoración de la eficiencia y calidad de los servicios de biblioteca.	361
Gráfico 12.13. Estadísticas de uso en Bases de datos Maestría en Diseño y Creación interactiva.	368
Gráfico 12.14. Adecuación Espacios comunes Campus Central, Universidad de Caldas.	385
Gráfico 12.15. Espacios Académicos comunes Sede Sancancio, Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona, Universidad de Caldas.	385
Gráfico 12.16. Percepción de estudiantes sobre la actualización, suficiencia, utilización y disponibilidad de los equipos audiovisuales de apoyo académico.	386
Gráfico 12.17. Resultado encuesta estudiantes, Valoración de los recursos informáticos y de comunicación.	391
Gráfico 12.18. Oferta Académica posgrados, pagina posgrados www.udecaldas.edu.co	393
Gráfico 12.19. Página de home y pantalla de ingreso “Curso Online en Artes Mediales”, Maestría en Diseño y Creación interactiva	394
Gráfico 12.21. Boletín informativo posgrados, Maestría en Diseño y Creación Interactiva y Doctorado en Diseño y creación.	396
Gráfico 12.22. Mailing de invitación a sustentaciones Maestría en Diseño y Creación.	397
Gráfico 12.23. Historia Instagram posgrados Facultad de Artes y Humanidades, Maestría en Diseño y Creación.	398
Gráfico 12.24. Resultados de la evaluación a los estudiantes sobre los recursos de apoyo digitales y bibliográficos.	399

Índice de tablas

Tabla 1.1. Coherencia entre el PEP y el PEI de la Universidad de Caldas.	21
Tabla 2.1. Valoración de los estudiantes sobre actividades de formación integral, grupos de investigación y semilleros, proyectos sociales, de experimentación, de desarrollo empresarial y otras actividades ofrecidas por la institución y el programa.	29
Tabla 2.2. Participación de estudiantes y egresados de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva en eventos académicos organizados por el Departamento de Diseño de la Universidad de Caldas entre 2018 y 2022.	30
Tabla 2.3. Ocupación laboral y profesión de los estudiantes. Encuesta estudiantes 2023.	34
Tabla 2.4. Apreciación de los estudiantes sobre el cumplimiento de los procesos de acompañamiento. Encuesta estudiantes 2023.	35
Tabla 2.5. Institución donde labora y ciudad de residencia de los estudiantes. Encuesta estudiantes 2023.	37
Tabla 2.6. Estudiantes graduados de la maestría entre 2018 y 2022.	38
Tabla 2.7. Apreciación de los estudiantes sobre la aplicación y la vigencia del reglamento estudiantil y las políticas académicas. Encuesta Estudiantes 2023.	39
Tabla 2.8. Apreciación de los estudiantes sobre las estrategias de divulgación del reglamento estudiantil y las políticas académicas.	40
Tabla 2.9. Estudiantes que optaron por el plan coterminal para conectar pregrado con la maestría entre 2018 y 2022.	41
Tabla 2.10. Estudiantes que optaron por homologar créditos de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva en su ingreso al doctorado entre 2018 y 2022.	42
Tabla 2.11. Apreciación de los estudiantes sobre la implementación de estímulos académicos y apoyos socioeconómicos en la matrícula y otros aspectos por parte del programa o institución, así como el cumplimiento institucional de estas medidas.	43
Tabla 3.1. Docentes de planta de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.	50
Tabla 3.2. Docentes de Cátedra y Ocasionales del Programa Maestría en Diseño y Creación Interactiva.	52
Tabla 3.3. Apreciación de estudiantes sobre la suficiencia del número de profesores para atender la totalidad de los estudiantes admitidos.	56
Tabla 3.4. Profesores que han recibido estímulos durante los últimos 5 años.	58
Tabla 3.5. Profesores de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva que recibieron un ascenso.	59
Tabla 3.6. Distinciones otorgadas a profesores de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva en diferentes años y países.	60
Tabla 3.7. Estadística de profesores con diferente tipo de vinculación que han tenido año sabático y ascensos durante la ventana de observación año 2018 - 2022.	62
Tabla 3.8. Contratación de profesores.	64
Tabla 3.9. Docentes de planta del programa Maestría en Diseño y Creación Interactiva.	67
Tabla 3.10. Profesores Internacionales que participan en el Programa Artes Mediales.	69

Tabla 3.11. Apreciación de estudiantes sobre las competencias pedagógicas del grupo de profesores del programa.....	71
Tabla 3.12. Apreciación de estudiantes sobre la calidad del proceso de acompañamiento de los tutores en su proceso de formación.....	72
Tabla 3.13. Docentes, títulos y líneas de investigación.....	72
Tabla 3.14. Grupos de investigación y producción académica vinculada.....	73
Tabla 3.15. Comparación de estudiantes y profesores en la Maestría en Diseño e Interacción Creativa.....	74
Tabla 3.16. Participación de profesores en el Foro Académico Internacional y el Coloquio en Diseño y Creación.....	80
Tabla 3.17. Profesores reconocidos por la FAH del programa de Maestría.....	83
Tabla 3.18. Evidencia de la permanencia de los profesores del programa de Maestría en Diseño y Creación Interactiva en los últimos 5 años.....	85
Tabla 3.19. Profesores y citas en la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.....	88
Tabla 3.20. Algunas producciones académicas de los docentes del programa de Maestría en Diseño y Creación interactiva.....	89
Tabla 3.21. Apreciación de estudiantes sobre la eficiencia de los procedimientos de evaluación que periódicamente los estudiantes realizan a sus docentes.....	96
Tabla 4.2. Valoración de los egresados de la Maestría a las competencias específicas del programa.....	107
Tabla 4.3. Valoración de los empleadores a las competencias institucionales de los egresados de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.....	108
Tabla 4.4. Valoración de los empleadores de los egresados a las competencias específicas del programa.....	109
Tabla 4.5. Apreciación de los egresados sobre la formación recibida.....	110
Tabla 4.6. Nuevos campos hacia donde se mueve la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.....	116
Tabla 5.1. Resultados de la encuesta de apreciación de los estudiantes.....	138
Tabla 5.2. Correspondencia entre el perfil, objetivos, competencias y resultados de aprendizaje.....	148
Tabla 5.3. Estrategias de enseñanza y de evaluación.....	154
Tabla 6.1 Estructura matriculados, egresados, deserción y movilidad.....	171
Tabla 6.2. Tasa de graduación acumulada del programa.....	172
Tabla 6.3. Descuentos en matrículas y recibos de pago, estudiantes y tesis, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, Universidad de Caldas.....	174
Tabla 6.4. Aspirantes que quieren ingresar a la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.....	183
Tabla 6.5. Comportamiento de solicitudes, admisiones y matrículas por cohorte.....	184
Tabla 6.6. Procedencia de los estudiantes Maestría en Diseño y Creación Interactiva.....	184

Tabla 7.1. Estudiantes que se encuentran matriculados actualmente y trabajan en universidades nacionales.....	191
Tabla 7.2. Directores y jurados de tesis participantes de la maestría (2018-2022).....	191
Tabla 7.3. Docentes Internacionales Festival Internacional de la Imagen.....	196
Tabla 7.4. Estudiantes, egresados y docentes participantes de la Maestría en el Foro Académico Internacional en los últimos 5 años en diferentes modalidades.....	197
Tabla 7.5. Estudiantes, egresados y docentes participantes de la Maestría en el Coloquio en Diseño y Creación 5 años.....	198
Tabla 7.6. Participantes internacionales del Foro Académico Internacional a través del PDC 2020.....	199
Tabla 7.7. Docentes participantes del seminario Redes, Interfaces y Tecnologías.....	201
Tabla 7.8. Docentes participantes en apertura de cohorte y seminarios electivos.....	202
Tabla 7.9. Participación internacional en el Coloquio de Diseño y Creación.....	203
Tabla 7.10. Publicaciones en la Revista Kepes de la comunidad académica del programa de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.....	204
Tabla 7.11. Participación en redes (docentes, egresados y estudiantes).....	220
Tabla 8.1. Experiencias significativas en investigación.....	228
Tabla 8.2. Apreciaciones de los estudiantes sobre la formación para la Investigación (2018 – 2022).....	232
Tabla 8.3. Apreciaciones de los profesores sobre la formación para la Investigación (2018 – 2022).....	236
Tabla 8.4. Apreciaciones de los egresados sobre la formación para la Investigación (2018 – 2022).....	240
Tabla 8.5. Evidencia de resultados de investigación, desarrollo tecnológico, innovación o creación de los profesores del programa.....	248
Tabla 8.6. Trabajos de grado 2018 – 2022.....	255
Tabla 10.1. Grado de satisfacción de los estudiantes sobre las estrategias de apoyo a los profesores implementadas por el programa.....	284
Tabla 10.2. Grado de satisfacción de los estudiantes sobre los recursos de apoyo.....	287
Tabla 10.3. Área de predios, área construida y área libre por Campus.....	296
Tabla 10.4. Infraestructura Departamento de Diseño Visual.....	298
Tabla 10.5. Grado de satisfacción sobre recursos educativos actualizados en el programa.....	302
Tabla 10.6. Recursos tecnológicos.....	303
Tabla 10.7. Disponibilidad y capacidad de espacios.....	305
Tabla 10.8. Espacios generales Universidad de Caldas.....	306
Tabla 10.9. Recursos bibliográficos por áreas temáticas de la Universidad de Caldas.....	307
Tabla 10.10. Distribución de las colecciones bibliográficas para la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.....	308

Tabla 10.11. Capacitaciones programadas por el Centro de Bibliotecas para los estudiantes de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.	310
Tabla 10.12. Número de capacitaciones programadas por temática.	310
Tabla 10.13. Informe Bases de datos para Maestría en Diseño y Creación Interactiva.....	312
Tabla 12.1. Área construida de los distintos Campus Universidad de Caldas.	337
Tabla 12.2. Espacios institucionales compartidos y espacios asignados para la Maestría en Diseño y Creación Interactiva 2023.	339
Tabla 12.3. Espacios asignados para la Maestría en Diseño y Creación Interactiva – Facultad de Artes y Humanidades.....	341
Tabla 12.4. Bases de datos especializadas nacionales e internacionales, Centro de Bibliotecas, Universidad de Caldas.	355
Tabla 12.5. Listado Bases de datos, Facultad de Artes y Humanidades 2018-2019	355
Tabla 12.6. Listado de consulta Bases de datos, Maestría en Diseño y Creación interactiva. Desde el énfasis de búsqueda "Creation Methods" OR "Creation Theories"	359
Tabla 12.7. Listado de consulta Bases de datos, Maestría en Diseño y Creación interactiva. 2019-2021	360
Tabla 12.8. Número de préstamos y descargas de títulos por tipo de usuarios consolidado 2016-2019, Maestría en Diseño y Creación interactiva.	362
Tabla 12.9. Estadísticas de uso en Bases de datos Maestría en Diseño y Creación interactiva	366
Tabla 12.10. Redes académicas nacionales e internacionales, Centro de Bibliotecas, Universidad de Caldas.....	369
Tabla 12.11. Número de documentos en Revista Electrónicas nacionales e internacionales, Centro de Bibliotecas, Universidad de Caldas.....	370
Tabla 12.12. Títulos por colección, Centro de Bibliotecas, Universidad de Caldas.....	372
Tabla 12.13. Plan maestro proyectos estratégicos que integra a la Facultad de Artes y Humanidades. Comité de Infraestructura y Oficina de Planeación Universidad de Caldas. Universidad de Caldas.....	375
Tabla 12.14. Proyectos estratégicos que integran a la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.	381
Tabla 12.15. Espacios Académicos Maestría de Diseño y Creación interactiva.	383
Tabla 12.16. Tabla de ingresos generados en la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, Departamento de Diseño Visual.	387
Tabla 12.17. Instalaciones Físicas, Maestría en Diseño y Creación Interactiva.....	388
Tabla 12.18. Asignación de aulas Departamento de Diseño Visual.....	390

INTRODUCCIÓN

La Universidad de Caldas es una institución de Educación Superior fundada el 24 de mayo de 1943, de régimen público y destacada como una de las mejores universidades públicas del país, se le ha otorgado la "Acreditación de Alta Calidad", por el Consejo Nacional de Acreditación, mediante Resolución 17202 del 2018, por ocho años. Durante sus 80 años de existencia ha entregado importantes desarrollos de conocimiento, investigación y académicos, así, como el impacto de este saber en los contextos regional y nacional desde los campos de las Ciencias de la Salud, Ciencias Agropecuarias, Ciencias de la Tierra, Ciencias Jurídicas y Sociales, Educación, Ingenierías y Artes y Humanidades, Facultad a la cual se encuentra adscrito el programa de Maestría en Diseño y Creación Interactiva que convoca este documento. Para efecto, de la Reacreditación de Alta Calidad, el colectivo de docentes, estudiantes y egresados han constituido pilares del proceso de autoevaluación para el seguimiento administrativo, académico y financiero, atendiendo a los lineamientos estipulados por el Consejo Nacional de Acreditación CNA para maestrías y doctorados de acuerdo a la actualización presentada por el CESU el 5 de octubre de 2022.

En este orden de ideas, la Universidad ofrece 46 programas de pregrado y 69 programas de posgrado en 6 Facultades: Artes y Humanidades, Ciencias Exactas y Naturales, Ciencias Agropecuarias, Ciencias Jurídicas y Sociales, Ciencias para la Salud e Ingenierías.

Por ello, la autoevaluación de sus programas es de vital importancia para el mejoramiento de la formación académica verificando sus condiciones de Alta Calidad exigidas por el Consejo Nacional de Acreditación CNA.

Se precisa indicar que la pandemia Covid – 19 dificulta el avance de la evaluación propuesta, un momento complejo para el mundo en que el programa padeció el fallecimiento de profesores y estudiantes. No obstante, el uso de las TIC permitió captar la recolección de datos y mantener la comunicación con los actores centrales y aportantes al programa. Siendo la Maestría en Diseño y Creación Interactiva uno de los pocos programas de la Universidad de Caldas que ofrece créditos de manera virtual.

A continuación, se describen los datos generales del Programa:

Ficha de identificación del Programa Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Nombre del Programa	Maestría en Diseño y Creación Interactiva
Título que otorga	Magíster en Diseño y Creación Interactiva
Objeto de estudio del programa	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 que garantiza 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.
Ubicación	Manizales, Caldas (Colombia)
Nivel del programa	Maestría
Modalidad	Investigación
Metodología	Presencial (concentrada 3 ó 4 días al mes)
Registro Calificado	Resolución Registro Calificado No. 006603 del 26 de junio del 2019 / MEN por 7 años
Acreditación de Alta Calidad	Resolución No. 11564 del 17 de julio de 2018 / MEN por 6 años
Número de créditos académicos	50
Estudiantes por Cohorte	25
Duración estimada del programa	4 semestres
Valor de la matrícula	7,5 SMMLV por semestre
Dependencias de apoyo al Programa	Facultad de Artes y Humanidades y Nivel Central de la Universidad de Caldas

Proceso de autoevaluación para la renovación de la acreditación de Alta Calidad

Para el proceso de autoevaluación con fines de reacreditación de Alta Calidad del programa de Maestría en Diseño y Creación Interactiva, se ha comparado, descrito y valorado las condiciones entre los años 2018 y 2022, luego de haber obtenido la Acreditación de Alta Calidad por un período de 6 años mediante la Resolución No. 11564 del 17 de julio de 2018 del MEN. Este proceso ha sido liderado por la directora del programa, Liliana María Villescás Guzmán (2014-2023), en conjunto con el Comité de Autoevaluación y Aseguramiento de la Calidad del programa, y ha contado con el apoyo de la Oficina de Evaluación y Calidad Académica de la Vicerrectoría Académica y la Facultad de Artes y Humanidades.

Es importante destacar que el Comité de Autoevaluación y Aseguramiento de la Calidad del programa ha desarrollado estrategias de trabajo para consolidar la información proporcionada por las diferentes unidades involucradas, como la Vicerrectoría Académica, Vicerrectoría de Proyección, Facultad de Artes y Humanidades, Oficina de Egresados, Oficina de Internacionalización, Oficina de Admisiones y Registro Académico, entre otras. Estas unidades han facilitado la entrega de los datos requeridos para llevar a cabo la consolidación de los 12 factores de Autoevaluación con fines de Reacreditación de Alta Calidad del Programa. Las fuentes de información utilizadas incluyen datos estadísticos recopilados por la Oficina de Evaluación y Calidad Académica y la Oficina de Planeación y Sistemas, así como fuentes documentales como Estudio de Pertinencia, Normograma, Actas y otros. Además, se han utilizado encuestas obtenidas del Sistema de Información y Gestión (SIG) y encuestas elaboradas directamente por el programa.

El presente análisis forma parte del proceso de autoevaluación con fines de reacreditación de alta calidad, el cual es imperativo para el Programa de Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas durante el período comprendido entre 2018 y 2022. El objetivo es evidenciar la reflexión constante de los procesos y la consolidación de la estructura curricular del programa.

La conformación del Comité de Evaluación con fines de Renovación de la Acreditación de Alta Calidad en sus 12 factores fue socializada y aprobada en

una reunión del Colectivo Docente del Departamento de Diseño de la Universidad de Caldas, como consta en el Acta 21 del 5 de septiembre de 2022, mediante oficio del 6 de octubre de 2022, la Facultad de Artes y Humanidades oficializó la conformación del Comité de Autoevaluación y el cronograma de actividades de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva. A partir de esta oficialización y constitución de los equipos de trabajo, se ha procedido a la revisión del plan de mejoramiento anterior, la recolección y validación de la información, la definición del nuevo plan de mejoramiento, la consolidación del informe y la socialización del mismo.

El informe de acreditación anterior y la comisión evaluadora

A continuación, se presentan las fortalezas y recomendaciones del CNA enunciadas en la Resolución de Acreditación de Alta Calidad y las observaciones realizadas por los pares académicos en visita realizada al programa en el proceso de la acreditación de alta calidad entre el 24 y el 26 de agosto de 2017, así como las acciones adelantadas por nuestra institución al respecto:

Fortalezas destacadas por el CNA:

- El cumplimiento de los objetivos de formación. El programa ha evidenciado una alta capacidad para lograr los objetivos propuestos y se ha convertido en un referente en la comunidad académica del diseño a nivel nacional e internacional.
- El cuerpo docente del Programa está constituido por 11 profesores de tiempo completo con contrato indefinido, para atender una población aproximada de 33 estudiantes, para alcanzar una proporción aproximada de 1:3.
- Los seis grupos de investigación que soportan la actividad científica del Programa, clasificados por Colciencias en las siguientes categorías: cuatro en categoría A (COL0002617, COL0016372, COL0030629), uno en categoría B (COL0057526) y uno en categoría C (COL0065143).

- La integralidad e interdisciplinariedad del Programa, con una variada oferta de cursos, seminarios y conferencias, los cuales también reflejan el interés por tratar aspectos sociales, culturales, económicos y de desarrollo a nivel local, nacional e internacional.
- Los convenios activos con los que cuenta el Programa con diferentes universidades extranjeras al servicio de profesores y estudiantes, que han permitido el desarrollo de intercambios académicos y de investigaciones. Entre otros, con *Bauhaus _ Universitat Weimar*, *Universidad de Salamanca*, *Universidad De Toulouse Le Mirail*, *Universidad Nacional de Córdoba*, *Universidad de Ljubljana*, *Universidad de Buenos Aires*, *Universidad Pablo de Olavide*, *Universidad Politécnica de Cataluña*, *Universidad Complutense de Madrid* y *Universidad Pompeu Fabra*.
- La movilidad estudiantil entre programas curriculares nacionales e internacionales, la cual ha permitido la homologación de créditos.
- El número de profesores visitantes extranjeros provenientes de Alemania, Argentina, Brasil, Canadá, Chile, Eslovenia, España, Italia, y México, entre otros.
- Los bajos índices de deserción del Programa, como resultado de estrategias implementadas tanto por la institución como por el Programa.
- El reconocimiento y prestigio de los egresados del Programa.

Aspectos para garantizar un mejoramiento continuo por parte del CNA:

- Revisar y mejorar el componente de flexibilidad curricular que señalan los pares en el informe de evaluación externa.
- Mantener los procesos de consolidación de los grupos de investigación, dado que se identifica una leve tendencia a la disminución en la obtención de productos de generación de nuevo

conocimiento en los productos registrados en Colciencias de los grupos de categoría A.

- De manera prioritaria, implementar estrategias orientadas a resolver las causas que originan los bajos índices de graduación.
- Fortalecer el vínculo de los docentes de las líneas específicas de los grupos de investigación con la naturaleza propia del programa.
- Dar mayor difusión a los programas de Bienestar existentes y generar estrategias para incrementar el número de estudiantes beneficiados del Programa.

Los procesos de autoevaluación y reacreditación cumplen un papel esencial para reflexionar sobre los logros obtenidos, las áreas que requieren mejoras y evaluar el impacto de las estrategias implementadas a lo largo del tiempo. A medida que estos procesos identifiquen debilidades y posibilidades de progreso, las fortalezas de la Maestría seguirán consolidándose y evolucionando. Para ello, es importante mantener una comunicación constante y fluida entre la comunidad académica (estudiantes, profesores, administrativos), permitiendo así un intercambio de ideas y retroalimentación que contribuya al crecimiento colectivo y al mejoramiento continuo del programa. La Maestría presenta múltiples fortalezas, como un destacado cuerpo docente, proyectos innovadores y una serie de eventos y actividades que proporcionan a los estudiantes valiosas oportunidades de crecimiento y aprendizaje, tales como la relación con otros programas y proyectos del Departamento de Diseño y la participación en eventos importantes como el Festival Internacional de la Imagen. Estos aspectos se ven enriquecidos por la diversidad de los alumnos, quienes provienen de diferentes regiones del país y tienen antecedentes profesionales y disciplinarios variados, así como intereses investigativos diversos.

Ponderaciones por factores y características

#	FACTOR	CARACTERÍSTICAS	PONDERACIÓN POR FACTOR (Entre 0% y 100%) (Asignada por el programa)	POBILITACIÓN POR CARACTERÍSTICA (Entre 0% y 100%) (Asignada por el programa)	CALIFICACIÓN POR CARACTERÍSTICA (Entre 0,0 y 5,0) (Asignada por el programa)	% CUMPLIMIENTO PONDERACIÓN CARACTERÍSTICAS	CUMPLIMIENTO PONDERADO FACTOR	% CUMPLIMIENTO PORCENTUAL FACTOR					
1	PROYECTO EDUCATIVO DEL PROGRAMA E IDENTIDAD INSTITUCIONAL	1. Proyecto educativo del programa	5	50	4,8	48%	4,7	94%					
		2. Relevancia académica y pertinencia social del programa		50	4,6	46%							
		TOTAL FACTOR 1		100		94%							
2	ESTUDIANTES	3. Participación en actividades de formación integral	10	20	4,7	19%	8,8	88%					
		4. Orientación y seguimiento a estudiantes		10	4,7	9%							
		5. Capacidad de trabajo autónomo		30	4,5	27%							
		6. Reglamento estudiantil y política académica		20	4,0	16%							
		7. Estímulos y apoyos para estudiantes		20	4,3	17%							
		TOTAL FACTOR 2		100		88%							
		3		PROFESORES	8. Selección, vinculación y permanencia	10			10,0	4,8	10%	9,1	91%
9. Estatuto profesoral	10,0		4,5		9%								
10. Número, dedicación, nivel de formación y experiencia	20,0		4,7		19%								
11. Desarrollo profesoral	10,0		4,2		8%								
12. Estímulos a la trayectoria profesoral	5,0		4,7		5%								
13. Producción, pertinencia, utilización e impacto del material docente	10,0		4,3		9%								
14. Remuneración por méritos	5,0		4,6		5%								
15. Evaluación de profesores	30,0		4,6		28%								
TOTAL FACTOR 3	100				91%								
4	EGRESADOS		16. Seguimiento de los egresados		10		40	4,6	37%	9,4	94%		
			17. Impacto de los egresados en el medio social y académico				60	4,8	58%				
			TOTAL FACTOR 4				100		94%				
5	ASPECTOS ACADÉMICOS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE		18. Integralidad de los aspectos curriculares		10		10	4,7	9%	9,3	93%		
			19. Flexibilidad de los aspectos curriculares				20	4,5	18%				
			20. Interdisciplinariedad				10	4,7	9%				
		21. Estrategias pedagógicas	10	4,8		10%							
		22. Sistema de evaluación de estudiantes	10	4,8		10%							
		23. Resultados de aprendizaje	10	4,4		9%							
		24. Competencias	10	4,8		10%							
		25. Evaluación y autorregulación del programa académico	10	4,5		9%							
		26. Vinculación e interacción social	10	4,8		10%							
		TOTAL FACTOR 5	100			93%							
6	PERMANENCIA Y GRADUACIÓN	27. Políticas, estrategias y estructura de la permanencia y la graduación	5	30	4,4	26%	4,5	90%					
		28. Caracterización de los estudiantes y sistemas de alertas tempranas		30	4,4	26%							
		29. Ajustes a los aspectos curriculares		20	4,8	19%							
		30. Mecanismos de selección		20	4,5	18%							
		TOTAL FACTOR 6		100		90%							
7	INTERACCIÓN CON EL ENTORNO NACIONAL E INTERNACIONAL	31. Inserción del programa en contextos académicos nacionales e internacionales	15	50	5,0	50%	14,2	95%					
		32. Relaciones externas de profesores y estudiantes		30	4,5	27%							
		33. Habilidades comunicativas en una segunda lengua		20	4,4	18%							
		TOTAL FACTOR 7		100		95%							
8	APORTES DE LA INVESTIGACIÓN, LA INNOVACIÓN, EL DESARROLLO TECNOLÓGICO Y LA CREACIÓN, ASOCIADOS AL PROGRAMA ACADÉMICO	34. Formación para la investigación, la innovación, el desarrollo tecnológico y la	15	50	4,4	44%	13,2	88%					
		35. Compromiso con la investigación, la innovación, el desarrollo tecnológico y la		50	4,4	44%							
		TOTAL FACTOR 8		100		88%							
9	BIENESTAR DE LA COMUNIDAD ACADÉMICA DEL PROGRAMA	36. Programas y servicios	5	50	4,0	40%	4,0	80%					
		37. Participación y seguimiento		50	4,0	40%							
		TOTAL FACTOR 9		100		80%							
10	MEDIOS EDUCATIVOS Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE	38. Estrategias y recursos de apoyo a profesores	5	20	4,7	19%	4,6	92%					
		39. Estrategias y recursos de apoyo a estudiantes		40	4,6	37%							
		40. Recursos bibliográficos y de información		40	4,6	37%							
		TOTAL FACTOR 10		100		92%							
11	ORGANIZACIÓN, ADMINISTRACIÓN Y FINANCIACIÓN DEL PROGRAMA ACADÉMICO	41. Organización y administración del programa	5	30	4,8	29%	4,6	93%					
		42. Dirección y gestión		20	4,6	18%							
		43. Sistemas de comunicación e información		10	4,8	10%							
		44. Estudiantes y capacidad institucional		10	4,9	10%							
		45. Financiación del programa académico		20	4,3	17%							
		46. Mejoramiento de la calidad y mejora		10	4,5	9%							
TOTAL FACTOR 11	100		93%										
12	RECURSOS FÍSICOS Y TECNOLÓGICOS	47. Recursos de infraestructura física y	5	50	4,6	46%	4,6	91%					
		48. Recursos informáticos y de comunicación		50	4,5	45%							
		TOTAL FACTOR 12		100		91%							
CALIFICACIÓN TOTAL			100			91,1	91%						

Fuente: Comisión de Autoevaluación Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2022

FACTOR 1. PROYECTO EDUCATIVO DEL PROGRAMA E IDENTIDAD INSTITUCIONAL

1.1. EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN

- Flexibilidad de los aspectos curriculares, cambio de malla curricular, articulación con el Doctorado en Diseño y Creación.
- Interdisciplinariedad del programa gracias a la formación de los profesores de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.
- 5 tesis laureadas, una patente de invención resultado de una Tesis de Grado, titulada “Sistema de simulación para la enseñanza de angiografía coronaria”. Clasificación IPC: G09B 23/00, G09B 23/28 y 18 tesis meritorias.
- La rúbrica, formato de calificación cuantitativa para otorgar distinciones de tesis de grado, provee la posibilidad de conjugar lo cualitativo y lo cuantitativo para evaluar la teoría, la metodología y las obras de investigación-creación, mediante un método transparente y eficaz. Aprobada mediante el Acta 04 del Consejo de Facultad de Artes y Humanidades, del Acuerdo 31 de 2019 del Consejo Académico, acatando el Reglamento Estudiantil, el cual indica que se debe diseñar un formato de calificación cuantitativa para otorgar distinciones a las tesis de posgrado.
- Interacción del programa con el entorno a través de proyectos de extensión social como el Festival Internacional de la Imagen, el Foro Académico Internacional de Diseño y Creación, el Coloquio en Diseño y Creación, la Imagoteca, la Colección Editorial en Diseño Visual, el ViveLab, entre otros
- El fortalecimiento de los proyectos de investigación-creación a través de los proyectos de extensión a los cuales se encuentra vinculado el programa.
- Desde la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, y en enlace con el grupo de investigación DICOVI (A1 MinCiencias), se han formulado y ejecutado proyectos relevantes en el ámbito de la proyección y la apropiación social de la ciencia, la tecnología y la innovación. Uno de ellos es el Centro de Ciencia Francisco José de Caldas, que inició su funcionamiento en el 2018.
- Actualización y reglamentación de la Política de Posgrados a nivel institucional, la cual tiene como propósito la articulación de los programas de posgrado con la política nacional y regional de Ciencia, Tecnología e Innovación.

1.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS

CARACTERÍSTICA 1. PROYECTO EDUCATIVO DEL PROGRAMA

- 1. Demostrar coherencia del Proyecto Educativo del Programa (PEP) o el que haga sus veces, con los lineamientos y políticas institucionales, así como en la definición de objetivos de formación y resultados de aprendizaje y la manera cómo el PEP ha ido mejorando, como resultado de los procesos de aseguramiento de la calidad, la consolidación de la identidad institucional y la relación que mantiene con la comunidad y sus grupos de interés.**

El Proyecto Educativo del Programa (PEP) de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva ha sido objeto de un análisis continuo por parte del Comité Curricular desde 2018. A través de reuniones sistemáticas, se ha trabajado en su actualización, centrándose en la elaboración de los Resultados de Aprendizaje. Con el acompañamiento de la Oficina de Evaluación Académica de la Universidad de Caldas, hemos avanzado hacia una versión preliminar en diciembre de 2022. En el PEP actual se evidencia una estrecha relación con los objetivos, la misión y la visión del Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la Universidad de Caldas. La misión de la Universidad de Caldas se enfoca en generar, apropiar, difundir y aplicar conocimientos a través de procesos curriculares, investigativos y de proyección, con el fin de formar integralmente ciudadanos útiles a la sociedad, ofrecer soluciones a los problemas regionales y nacionales, y contribuir al desarrollo sustentable y la integración del centro-occidente colombiano.

Tabla 1.1. Coherencia entre el PEP y el PEI de la Universidad de Caldas.

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL - PEI	PROYECTO EDUCATIVO DEL PROGRAMA - PEP
<p>MISIÓN DE LA UNIVERSIDAD</p>	<p>FINALIDADES, PROPÓSITO Y OBJETIVOS DE FORMACIÓN DEL PROGRAMA</p>
<p>Generar, apropiar, difundir y transmitir conocimientos, mediante procesos curriculares, investigativos y de proyección, para contribuir a formar integralmente ciudadanos útiles a la sociedad, aportar soluciones a los problemas regionales y nacionales y contribuir al desarrollo sustentable y a la integración del centro occidente colombiano.</p>	<p>La Maestría en Diseño y Creación Interactiva define como objetivo general el formar investigadores y profesionales con capacidad para generar iniciativas que integren el conocimiento, las teorías y metodologías del diseño y la creación interactiva, aplicables al desarrollo de proyectos innovadores que incorporen la experimentación, la sistematización, la conceptualización y la práctica tecnológica, donde el saber y el hacer se conjugan para responder a las dinámicas del contexto local en el escenario global.</p>
<p>VISIÓN DE LA UNIVERSIDAD</p>	<p>FINALIDADES, PROPÓSITO Y OBJETIVOS DE FORMACIÓN DEL PROGRAMA</p>
<p>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.</p>	<p>[...] 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 a 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 (PEP. Anexo 1).</p>

OBJETIVOS DE LA UNIVERSIDAD	OBJETIVOS DEL PROGRAMA MAestrÍA EN DISEÑO Y CREACIÓN INTERACTIVA
<ul style="list-style-type: none"> - Propender por la formación integral de los colombianos. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar por la creación, el desarrollo y la transmisión del conocimiento en todas sus formas y expresiones. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 (PEP. Anexo 1).
<ul style="list-style-type: none"> - Promover el desarrollo de una cultura política y el respeto a los derechos humanos y del ciudadano. 	
<ul style="list-style-type: none"> - Ser factor de desarrollo científico, cultural, económico, político y ético a nivel regional y nacional. 	

Calificación de la Característica 1.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,8

CARACTERÍSTICA 2. RELEVANCIA ACADÉMICA Y PERTINENCIA SOCIAL DEL PROGRAMA

2. Estudios sobre las tendencias, necesidades y líneas de desarrollo de disciplina o profesión, a nivel local, regional, nacional o internacional.

En el análisis de estudios sobre las tendencias, necesidades y líneas de desarrollo de la disciplina o profesión, se destacan los resultados obtenidos de la encuesta de pertinencia realizada en 2019 a la comunidad académica de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva. Según los egresados encuestados,

un significativo 85,1% considera que el programa está avanzando hacia nuevos campos de desempeño. Además, se reconoce la importancia de la innovación visual como un factor enriquecedor que fortalece el componente de diseño de productos y servicios. Estos resultados reflejan una perspectiva alineada con la relevancia y pertinencia del programa en el contexto actual.

En el Plan de Desarrollo de nuestra Universidad, se resalta la relevancia social como una variable estratégica para la oferta de programas académicos. En este sentido, se entiende la pertinencia como la función social que permite abordar los diversos problemas sociales, económicos, políticos y culturales a nivel local, regional, nacional e internacional. La universidad asume su responsabilidad en la simbiosis Universidad-Sociedad, promoviendo ambientes y escenarios de enseñanza y aprendizaje caracterizados por la diversidad, la dialogicidad y la interculturalidad. Esta visión se refuerza en la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, demostrando su compromiso con la realidad y necesidades del entorno.

En cuanto a la utilidad del programa, los egresados valoran positivamente su impacto tanto en el desarrollo profesional como en el desarrollo personal. Un 63% de los encuestados considera que la Maestría ha brindado oportunidades para el crecimiento profesional, incluyendo ascensos y capacitación. Además, un significativo 81% destaca la contribución del programa en su desarrollo personal. Estos datos respaldan la relevancia y pertinencia de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva en el cumplimiento de sus propósitos formativos.

Finalmente, en la percepción de los empleadores, los egresados de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva son valorados positivamente por poseer las competencias necesarias para enfrentar los desafíos del entorno laboral. Un destacado 90.9% de los empleadores considera que los egresados cuentan con las habilidades requeridas, lo que evidencia el reconocimiento de la Maestría como un programa que forma profesionales altamente capacitados y pertinentes a las demandas del campo laboral.

3. Estudio de la pertinencia social del programa desde la perspectiva de la comunidad académica y de sus grupos de interés con el fin de identificar necesidades y requerimientos del entorno local, regional o nacional en términos productivos y de competitividad, tecnológicos, culturales, científicos y de talento humano

La encuesta de pertinencia realizada en 2019 a la comunidad académica de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva refleja la alineación del programa con el Proyecto Educativo Institucional de la Universidad. Este proyecto plantea la participación activa de la universidad en beneficio de los sectores sociales que componen la nación colombiana, así como su vinculación con los procesos económicos, culturales, sociales, políticos, gremiales y comunitarios tanto a nivel regional como nacional.

En cuanto a la valoración de la utilidad del programa, un significativo 66.7% de los egresados considera que la Maestría en Diseño y Creación Interactiva contribuye de manera significativa al desarrollo económico y social del país. Asimismo, el 85.2% de los egresados afirma que el trabajo de grado que realizaron tuvo un impacto en el ámbito social, político, económico o académico de Colombia. Estos resultados evidencian el compromiso de la Maestría en responder a las necesidades y desafíos del entorno.

Una competencia fundamental evaluada en los estudiantes de la Maestría es su responsabilidad social y compromiso ciudadano. Según el 74.1% de los egresados, esta competencia es calificada como alta o muy alta, lo que indica que los estudiantes han desarrollado un sentido de responsabilidad hacia la sociedad y un compromiso activo con su comunidad. Esta calificación también es respaldada por el 100% de los empleadores, quienes consideran que los egresados poseen una alta o muy alta competencia en este aspecto, tanto en lo que la universidad ha aportado como en lo que el medio laboral exige.

4. Evidencia de las transformaciones sociales pertinentes para el contexto y el territorio en el que se ofrece el programa académico, y del entorno tanto nacional como internacional.

En este aspecto a evaluar se destaca que el programa académico responde a las necesidades locales, regionales, nacionales o internacionales, en línea con el nivel de formación ofrecido. La encuesta de pertinencia realizada a la comunidad académica de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva en 2019 refuerza este enfoque.

En la sociedad actual, se espera que los programas académicos satisfagan las necesidades e intereses de la sociedad y que los egresados, a través de la aplicación responsable del conocimiento adquirido, tengan un impacto en el

entorno social, político, cultural y económico. La calidad y pertinencia de los programas son conceptos interdependientes, ya que no se puede hablar de calidad si la pertinencia para el contexto social es cuestionable, ni se puede considerar un programa pertinente si su calidad es deficiente.

La Universidad de Caldas, en su compromiso social arraigado, establece redes y colabora estrechamente con entidades gubernamentales y organizaciones sociales. Participa activamente en diversos comités de la ciudad y la región, como el Clúster de Educación Superior, coordinado por la universidad, que busca fortalecer y consolidar la educación superior rural para generar transformaciones sociales y económicas significativas. Asimismo, la universidad trabaja en conjunto con aliados regionales, como el Comité Universidad, Empresa, Estado, Manizales Campus Universitario, SUMA y Educación para la Competitividad. Estas acciones demuestran la constante interacción de la comunidad académica con su entorno social, cultural y productivo, y su compromiso en la consolidación de transformaciones sociales.

En la Revista KEPES, en su volumen 19 - número 25 del 2022, el egresado Jorge Enrique González-Granados publicó el artículo "Pensamiento de diseño como agente de transformación en los procesos formativos". Esta publicación evidencia la relevancia y el impacto del programa de Maestría en Diseño y Creación Interactiva en el campo académico, al contribuir al desarrollo de conocimientos y perspectivas innovadoras.

Calificación de la Característica 2.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,6

1.3 SÍNTESIS DEL FACTOR

1.3.1 FORTALEZAS

En primer lugar, destaca su enfoque continuo de mejora, basado en referentes filosóficos, pedagógicos y organizacionales coherentes, plasmados en los lineamientos y políticas institucionales. Esto garantiza una sólida base para el desarrollo del programa y contribuye a mantener una cultura de excelencia académica.

Otra fortaleza importante es la coherencia entre el Proyecto Educativo del Programa (PEP) y el Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la Universidad de Caldas. La Maestría en Diseño y Creación Interactiva ha trabajado en la actualización de su PEP desde 2018, asegurando que los objetivos de formación y los resultados de aprendizaje estén alineados con la misión y visión de la institución. Esta alineación garantiza una formación integral y pertinente para los estudiantes, en consonancia con las necesidades locales, regionales, nacionales e internacionales.

Además, la flexibilidad en los aspectos curriculares y la estrecha articulación con el Doctorado en Diseño y Creación son fortalezas destacables. Estas características permiten adaptar el programa a las demandas y avances del campo del diseño y la creación interactiva, fomentando la interdisciplinariedad y enriqueciendo la experiencia académica de los estudiantes. Asimismo, se evidencia un sólido respaldo a la investigación-creación, con logros significativos como tesis laureadas, una patente de invención y el uso de una rúbrica de calificación cuantitativa que combina lo cualitativo y lo cuantitativo de manera transparente y eficaz.

Finalmente, la Maestría en Diseño y Creación Interactiva evidencia su estrecha interacción con el entorno y su compromiso con la proyección y apropiación social de la ciencia, la tecnología y la innovación. A través de proyectos de extensión social y su participación en iniciativas como el Festival Internacional de la Imagen y el Centro de Ciencia Francisco José de Caldas, el programa demuestra su relevancia académica y pertinencia social al beneficiar a los sectores sociales y vincularse con diferentes ámbitos y comunidades.

1.3.2 OPORTUNIDADES DE MEJORA

Gestionar un registro calificado único que permita implementar diversas modalidades en el programa, tales como presencial, a distancia, virtual, dual u otros desarrollos que combinen e integren las anteriores modalidades, con el fin de diversificar la oferta de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, atendiendo al contexto y las posibilidades de la región. Asimismo, velar por el aseguramiento externo de la calidad apostando por una acreditación regional internacional.

1.4 JUICIO CRÍTICO

El primer aspecto evaluado, que corresponde al Proyecto Educativo del Programa, obtuvo una calificación de A (Se cumple plenamente) con un puntaje de 4,8. Esto indica que el Proyecto Educativo del Programa (PEP) de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva está sólidamente establecido y ha sido objeto de análisis constante por parte del Comité Curricular. La actualización del PEP desde 2018 ha permitido alinear los Resultados de Aprendizaje con los objetivos, misión y visión del Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la Universidad de Caldas. Esta coherencia entre el PEP y el PEI garantiza una formación integral y un enfoque continuo de mejora en el programa académico.

El segundo aspecto evaluado es la relevancia académica y la pertinencia social del programa. Este también recibió una calificación de A (Se cumple plenamente) con un puntaje de 4,6. La encuesta de pertinencia realizada en 2019 respalda la alineación del programa con el PEI de la Universidad y muestra que la Maestría en Diseño y Creación Interactiva responde a necesidades locales, regionales, nacionales e internacionales. La participación activa de la universidad en beneficio de los sectores sociales y su vinculación con diferentes ámbitos, como los procesos económicos, culturales, políticos y comunitarios, demuestran la relevancia y pertinencia del programa.

El Factor correspondiente al Proyecto Educativo y la Identidad Institucional obtiene una calificación positiva y satisfactoria. La solidez del Proyecto Educativo del Programa, su alineación con el PEI de la Universidad y su continua actualización demuestran un compromiso con la calidad académica.

1.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 1.

SITUACIÓN A INTERVENIR	ACTIVIDAD O ACCIÓN DE MEJORA	RESPONSABLE	FECHA	
			INICIO	FIN
Flexibilización de la modalidad de oferta del programa por la diversidad del origen geográfico de los estudiantes	Gestionar un registro calificado único que permita implementar diversas modalidades en el programa	Dirección de programa	*2023-2	2025-2

*CORTO PLAZO 6 MESES, MEDIANO PLAZO 12 MESES, LARGO PLAZO 18 MESES

FACTOR 2. ESTUDIANTES

2.1 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN

- Destacada participación de estudiantes en actividades de investigación y apropiación social del conocimiento organizadas por la Maestría en Diseño y Creación Interactiva y el Departamento de Diseño Visual.
- Articulación del plan de estudios de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva con el Doctorado en Diseño y Creación.
- Incremento en los reconocimientos de becas, logros profesionales y distinciones obtenidas por los estudiantes del programa.
- Descuento del 10% para egresados de la Universidad de Caldas y 10% de descuento adicional en el valor de la matrícula, posterior a la pandemia COVID-19.
- Múltiples posibilidades de diálogo alrededor del Diseño y la Creación, teniendo en cuenta las diferentes disciplinas base de las que provienen los estudiantes.
- Grado póstumo del estudiante Luis Astorquiza, quien falleció por COVID-19.

2.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS

CARACTERÍSTICA 3. PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES DE FORMACIÓN INTEGRAL

- 5. Apreciación de los estudiantes en relación con su participación en las actividades de investigación, desarrollo tecnológico, creación artística, culturales, deportivas y de extensión, que contribuyen a su formación integral, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.**

La percepción general de las actividades de formación integral ofrecidas por institución y el programa por parte de los estudiantes es alta, aunque la valoración se ve reducida cuando se pregunta por cada área de estas actividades. Las notas más bajas son las de “proyectos de desarrollo empresarial/emprendimiento” y las de “proyectos sociales”.

Teniendo en cuenta la buena percepción general de las actividades entre los estudiantes, y la existencia de espacios para el desarrollo empresarial, que se comentan en el punto tres del presente aspecto, así como espacios dentro del Departamento de Diseño avocados al tema social, como el ViveLab o la Cátedra de Interculturalidad, se hace evidente la necesidad de una continua socialización de estas actividades, para que puedan ser integrados en las actividades y proyectos de los estudiantes.

Tabla 2.1. Valoración de los estudiantes sobre actividades de formación integral, grupos de investigación y semilleros, proyectos sociales, de experimentación, de desarrollo empresarial y otras actividades ofrecidas por la institución y el programa.

Nombres y apellidos	Actividades de formación integral ofrecidas por institución y programa	Grupos de investigación y semilleros	Proyectos sociales	Proyectos de experimentación	Proyectos de desarrollo empresarial, emprendimiento	Otras actividades culturales distintas a la docencia
Ángela María Bacca Martínez	4	1	1	1	1	1
Sara Camila Gómez Toro	5	1	1	1	1	1
Juanita Valencia Aristizábal	5	2	2	4	3	3
John Fernando Suárez Suárez	4	4	3	3	3	4
Manuela Arias Ospina	4	0	0	0	0	4
Andrés Felipe de los Ríos Arce	5	3	3	3	0	5
Promedio	4,5	1,8	1,7	2	1,3	3

Fuente: Elaboración propia, 2023

6. Resultados del análisis de la participación y principales logros de los estudiantes en actividades de investigación, desarrollo tecnológico, innovación, creación artística, culturales y deportivas.

Los principales resultados que atienden a la participación de actividades organizadas por la Maestría y el Departamento de Diseño Visual, tienen que ver con el desarrollo académico de los estudiantes, en lo cual demuestran mayor interés. Los eventos organizados —puntualmente el Foro Académico Internacional de Diseño y Creación en el marco del Festival Internacional de la imagen y el Coloquio en Diseño y Creación— se han posicionado como escenarios de discusión académica donde los estudiantes socializan sus avances en su proceso investigativo, aprenden de los aportes y proyectos de sus compañeros. Adicionalmente, se crea una comunidad académica activa alrededor de la investigación en Diseño y Creación, que integra a los estudiantes de la Maestría con egresados del programa, estudiantes del Doctorado e investigadores externos. Entre 2018 y 2022, la participación de estudiantes y egresados de la Maestría fue la siguiente:

Tabla 2.2. Participación de estudiantes y egresados de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva en eventos académicos organizados por el Departamento de Diseño de la Universidad de Caldas entre 2018 y 2022.

	2018		2019		2020		2021		2022	
	Estudiantes	Egresados								
Foro Académico Internacional en el marco del Festival Internacional de la imagen	9	10	15	9	0	9	6	9	1	11
Coloquio en Diseño y Creación	11	7	6	0	21	5	8	4	0	4

Fuente: Elaboración propia, 2023

7. Resultados del análisis de la participación y principales logros de los estudiantes en proyectos de desarrollo empresarial, relacionamiento nacional e internacional.

En este apartado, es importante señalar el Mercado de Diseño, Arte Electrónico y Tecnología, que hace parte del Festival Internacional de la Imagen, evento en el cual los estudiantes tienen la oportunidad de asistir y participar de:

- Encuentros: plataformas y festivales para la circulación de contenidos creativos y culturales.
- Charlas detonantes: experiencias significativas de emprendimientos creativos y culturales, espacios para la reflexión y discusión sobre los retos que trae consigo la circulación de contenidos creativos para su exhibición y comercialización.
- Showcases: espacio de promoción, difusión e intercambio.

Adicionalmente, los estudiantes se han destacado en áreas propias de acuerdos institucionales, espacios investigativos, así como en su ejercicio profesional. La variedad de los tipos de reconocimientos y participaciones es un reflejo de la variedad en los perfiles que acoge la Maestría. A continuación se hace una relación de las principales becas, logros profesionales y distinciones obtenidos por los estudiantes del programa entre 2018 y 2022:

Ganadores Beca Manizales Más Innovadora

Esta beca tiene como propósito incrementar la investigación aplicada a la solución de las necesidades de desarrollo sostenible en Manizales y está dirigido a estudiantes que estén cursando programas de Maestría en cualquiera de las instituciones que hacen parte del Sistema Universitario de Manizales, convenio SUMA (Universidad de Caldas, Universidad Católica de Manizales, Universidad Católica Luis Amigó, Universidad de Manizales, Universidad Nacional de Colombia, Universidad Autónoma de Manizales). En el periodo de tiempo analizado, dos estudiantes de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva obtuvieron la beca:

1. María Luisa Castillo Osorio / 2021
2. José Wilmar Echeverri Guastar / 2022

Reconocimientos y premios profesionales

Carlos Dussan Gómez:

El estudiante Carlos Dussan ha tenido una serie de reconocimientos por su desempeño profesional como director creativo de Cactus Taller Gráfico, de la ciudad de Cali:

1. Grammy Award for Best Recording Package 60th Grammy Awards, 2018.
2. Nominee for Album Packaging at the 16th Independent Music Awards, 2018.
3. Nominee for Best Recording Package at the 20th Latin Grammy Awards, 2019.
4. Nominee for Best Recording Package at the 62nd Grammy Awards, 2020.

Sebastián Valencia Zamora:

1. Participación en el VIII Congreso Virtual - Tendencias DC - Digitales, Escénicas y Audiovisuales, organizado por la Universidad de Palermo de Argentina, llevado a cabo del 8 al 12 de marzo de 2021.
 2. Miembro de la Red de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo en Argentina, donde presentará sus avances de investigación el 1 de marzo de 2023.
- 8. Resultados del análisis de la participación y principales logros de los estudiantes en otras acciones de formación complementaria, que promuevan la comprensión de la realidad social, la empatía, la ética, habilidades blandas, así como el relacionamiento con otras culturas y lenguas, de acuerdo con el nivel de formación y la modalidad del programa.**

A continuación se referencian los estudiantes que han obtenido logros significativos en actividades de formación complementaria, desarrollando así habilidades blandas para la comprensión del contexto:

Ángela María Bacca Martínez:

1. Proyecto CERARCO - Cerámica Arqueológica de Colombia, como dibujante y profesional para la catalogación de las piezas cerámicas. 2017 al 2023
2. Miembro de Fundación Urcullaqta, conmemorando durante cinco años el evento de la "Navidad Negra" 2016 -2017-2018-2019-2020.
3. Coautora del libro: Métodos para la Caracterización de la Cerámica Arqueológica. Año 2021.
4. Ganadora beca del Ministerio de Cultura año 2022, para implementar proyectos sobre la apropiación de parques arqueológicos, llamado Semillero de Fotografía para el Parque de Santa María de la Antigua.

Óscar Darío Villota:

1. Participación con la charla Emprendimiento cultural, de lo local o lo global, junto con la emprendedora Tatiana Gutiérrez, gestora de la Editorial Pispirispis, proyecto independiente. Evento organizado por la Imagoteca, centro de documentación en diseño e imagen de la Universidad de Caldas.

Calificación de la Característica 3.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4.7

CARACTERÍSTICA 4. ORIENTACIÓN Y SEGUIMIENTO A ESTUDIANTES

9. Evidencia de los efectos en la formación de los estudiantes, a partir de los procesos de orientación y seguimiento de los estudiantes, teniendo como referencia sus características de ingreso.

En la siguiente tabla se presenta la relación de los estudiantes, su ocupación laboral y profesión de base:

Tabla 2.3. Ocupación laboral y profesión de los estudiantes. Encuesta estudiantes 2023.

Nombres y apellidos	Fecha de ingreso al programa	Ocupación laboral	Profesión
Andrés Felipe de los Ríos Arce	07-13-2022	Docente	Arquitecto - Universidad del Valle / Magíster en Arquitectura
Ángela María Bacca Martínez	13 julio 2022	Arquitecta	Arquitecta - Universidad Nacional de Colombia
Sara Camila Gómez Toro	Julio 2022	Antropóloga y Fotógrafa	Antropóloga - Universidad de Caldas
Juanita Valencia Aristizábal	13 julio 2022	Diseñadora	Diseño Visual
John Fernando Suárez Suárez	Julio 2021	Instructor SENA	Ingeniero en multimedia
Manuela Arias Ospina	enero de 2017	Profesora de inglés	Diseño Visual / Lenguas y literatura - Universidad de Caldas

Fuente: Elaboración propia, 2023

Los aspirantes provienen de diferentes disciplinas, debido a la naturaleza multidisciplinar de la Maestría, donde convergen distintos aspectos del diseño y la creación. Entre los estudiantes se encuentran profesionales del diseño visual, la arquitectura, la antropología, la ingeniería multimedia, entre otros. Estos perfiles son considerados desde el proceso de ingreso, y una vez aceptados, son clave para la orientación de la elección del tema de investigación y su inscripción en una de las cuatro líneas de investigación:

- Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología.
- Diseño y desarrollo de productos interactivos.
- Gestión y transmisión del conocimiento.
- Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente.

La variedad de los enfoques en las líneas, que tocan temas cruciales para el diseño, constituyen una fortaleza al permitir una especificidad mayor en los proyectos. Además, son clave para la orientación y seguimiento de los estudiantes, ya que se articulan en encuentros periódicos, donde sus temas de investigación son presentados y discutidos por pares con una orientación

temática cercana. En dichos encuentros, los directores de línea hacen un seguimiento directo y personalizado de los procesos investigativos de los estudiantes, y las discusiones y aportes de sus compañeros de Maestría (así como de estudiantes de Doctorado, con quienes comparten algunos seminarios) constituyen un aporte vital para una constatación y contraste continuo de los hallazgos.

Una evidencia de lo anterior fue la sesión final del Noveno Coloquio en Diseño y Creación, realizado el 30 de septiembre de 2022, donde se hizo la presentación de los resultados de los últimos encuentros de línea. Entre las conclusiones, se discutió el interés, tanto de estudiantes como profesores, de ampliar los encuentros de línea, ya sea en frecuencia o intensidad horaria, reconociendo el apoyo que estos representan para las investigaciones de estudiantes, tanto de Maestría como de Doctorado.

Dichas conclusiones pueden verse en el siguiente video: [Noveno Coloquio en Diseño y Creación - 30 de Septiembre](#)

Tabla 2.4. Apreciación de los estudiantes sobre el cumplimiento de los procesos de acompañamiento. Encuesta estudiantes 2023.

Estudiante	¿Se da cumplimiento a los procesos de acompañamiento?	¿Por qué?
Ángela María Bacca Martínez	Si	Hasta ahora los profesores han evaluado y generado varios aportes a los proyectos individuales.
Sara Camila Gómez Toro	Si	Durante los seminarios se acompaña de buena manera.
Juanita Valencia Aristizábal	Si	Los profesores siempre estuvieron pendientes a cualquier duda o carencia que tuviera.
John Fernando Suárez Suárez	Si	El acompañamiento es productivo para enriquecer los proyectos.
Manuela Arias Ospina	Si	Los profesores, en su mayoría, prestan su asesoría y acompañamiento.

Estudiante	¿Se da cumplimiento a los procesos de acompañamiento?	¿Por qué?
Andrés Felipe de los Ríos Arce	Si	Asesoría permanente en los horarios pactados.

Fuente: Elaboración propia, 2023

Adicionalmente, y tras analizar las respuestas de los estudiantes respecto a su apreciación sobre el tema, se concluye que perciben un cumplimiento positivo en los procesos de acompañamiento por parte de los profesores, quienes realizan evaluaciones y aportes significativos a los proyectos individuales. El acompañamiento es considerado como un apoyo permanente que se desarrolla en los horarios pactados.

Calificación de la Característica 4.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4.7

CARACTERÍSTICA 5. CAPACIDAD DE TRABAJO AUTÓNOMO

10. Evidencia de los resultados de las estrategias de seguimiento y evaluación de los resultados de aprendizaje en el desarrollo de capacidades para el trabajo autónomo del estudiante.

Para el análisis de esta característica, es preciso señalar que la Maestría cuenta, en gran parte, con estudiantes de diversas partes del país, quienes se desplazan a Manizales durante la duración de los seminarios presenciales. Esto implica que la capacidad de trabajo autónomo es clave en su proceso, pues si bien poseen un acompañamiento constante por parte de profesores durante los seminarios y encuentros de línea y fuera de ellos con sus directores de tesis, son ellos quienes deben llevar a cabo el trabajo de campo, revisión de bibliografía y ejercicio de escritura de manera mayormente autónoma.

Tabla 2.5. Institución donde labora y ciudad de residencia de los estudiantes.
Encuesta estudiantes 2023.

Nombres y apellidos	Institución donde labora	Ciudad de residencia
Andrés Felipe de los Ríos Arce	Universidad Del Valle	Palmira
Ángela María Bacca Martínez	Icanh	Bogotá
Sara Camila Gómez Toro	Universidad de Caldas	Manizales
Juanita Valencia Aristizábal	Hirender	Manizales
John Fernando Suárez Suárez	SENA - Centro de Electricidad Electrónica y Telecomunicaciones	Bogotá
Manuela Arias Ospina	Independiente	Manizales

Fuente: Elaboración propia, 2023

A esta condición del trabajo investigativo, se suma que muchos de los temas de investigación se relacionan directamente con su contexto, sea orientado a la comunidad con la que se relacionan o a la institución académica o empresarial donde laboran.

Debido a lo anterior, el seguimiento al trabajo autónomo de los estudiantes constituye parte importante de los seminarios y encuentros de líneas, en donde los profesores toman en cuenta la revisión del material bibliográfico suministrado con antelación, y también los avances y desarrollo de cada uno de los proyectos de investigación. Este seguimiento puede evidenciarse en el número de estudiantes graduados entre 2018 y 2022, que presenta un flujo constante de culminación de tesis, lo cual permitió que estudiantes que venían represados de años anteriores pudieran graduarse.

Tabla 2.6. Estudiantes graduados de la maestría entre 2018 y 2022.

Año	Nº de estudiantes que egresaron	Tiempo en años total estudiantes	Promedio en años
2018	16	91	5,6
2019	9	48	5,3
2020	10	61	6,1
2021	12	66	5,5
2022	6	37	6,1
Total	53	303	5,7

Fuente: Elaboración propia, 2023

Calificación de la Característica 5.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4.5

CARACTERÍSTICA 6. REGLAMENTO ESTUDIANTIL Y POLÍTICA ACADÉMICA

11. Apreciación de estudiantes y profesores del programa sobre la pertinencia, vigencia y aplicación del reglamento estudiantil y las políticas académicas y, sobre las estrategias de divulgación de dicha reglamentación, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

El reglamento estudiantil de la Universidad de Caldas, establece los criterios y requisitos de admisión, la estructura curricular del programa, las políticas académicas relativas a asistencia, evaluación y graduación, así como los derechos y responsabilidades de los estudiantes. Estas directrices y normativas garantizan un ambiente propicio para el aprendizaje, la investigación y el

desarrollo personal de los estudiantes en su camino hacia la obtención del título de la Maestría.

El reglamento estudiantil se comparte con los estudiantes a través de la secretaría del programa, en cada apertura de cohorte (Acuerdo 049 de 2007).

Tabla 2.7. Apreciación de los estudiantes sobre la aplicación y la vigencia del reglamento estudiantil y las políticas académicas. Encuesta Estudiantes 2023.

Estudiante	Aplicación del reglamento estudiantil y las políticas académicas	Vigencia del reglamento estudiantil y las políticas académicas
Ángela María Bacca Martínez	5	5
Sara Camila Gómez Toro	4	5
Juanita Valencia Aristizábal	5	5
John Fernando Suárez Suárez	4	4
Manuela Arias Ospina	3	4
Andrés Felipe de los Ríos Arce	4	4
Promedio	4.16	4.5

Fuente: Elaboración propia, 2023

La encuesta demuestra una percepción entre alta (4) y muy alta (5) tanto de la aplicación como la vigencia del reglamento estudiantil y las políticas académicas entre el estudiantado.

12. Evidencia de los mecanismos para la aplicación, actualización y divulgación del reglamento estudiantil.

La Universidad de Caldas, ha desarrollado diversas estrategias para la divulgación del reglamento estudiantil, en el momento de la apertura de cohorte se invita a los diferentes estamentos a hacer una mini inducción donde se orienta sobre la forma de consulta en especial para los programas de posgrado.

Tabla 2.8. Apreciación de los estudiantes sobre las estrategias de divulgación del reglamento estudiantil y las políticas académicas.

Estudiante	Estrategias de divulgación del reglamento estudiantil y las políticas académicas
Ángela María Bacca Martínez	5
Sara Camila Gómez Toro	3
Juanita Valencia Aristizábal	3
John Fernando Suárez Suárez	2
Manuela Arias Ospina	3
Andrés Felipe de los Ríos Arce	4
Promedio	3.3

Fuente: Elaboración propia, 2023

La encuesta demuestra una percepción entre media (3) y alta (4) de las estrategias de divulgación del reglamento estudiantil y las políticas académicas.

Calificación de la Característica 6.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
B	Se cumple en alto grado	4.0

CARACTERÍSTICA 7. ESTÍMULOS Y APOYOS PARA ESTUDIANTES

13.Evidencia de los beneficios generados por el otorgamiento de estímulos académicos y apoyos socioeconómicos a los estudiantes.

En cuanto a los estímulos académicos, la Maestría cuenta con la modalidad de “coterminal”, que permite que estudiantes que están finalizando una carrera de pregrado dentro de la Universidad de Caldas puedan cursar el primer semestre del programa a modo de Trabajo de Grado. Esta modalidad contempla el rendimiento académico y el perfil de los estudiantes candidatos, lo cual es un

incentivo para que continúen con su formación académica en Diseño. Durante el periodo en cuestión, siete estudiantes optaron por esta modalidad de la siguiente manera:

Tabla 2.9. Estudiantes que optaron por el plan coterminal para conectar pregrado con la maestría entre 2018 y 2022.

Año	Cohorte	Coterminal
2018	XII	1
2019	XIII	1
2020	XIV	1
2021-1	XIV	
2021-2	-	0
2022-1	-	0
2022-2	XV	4
Total		7

Fuente: Elaboración propia, 2023

En el mismo sentido, también existe la posibilidad de que los estudiantes que culminan el programa conecten con el Doctorado, teniendo en cuenta que el tercer y cuarto semestre de la Maestría corresponden al primer año del Doctorado, aporte significativo de la Maestría, que es posible gracias a la articulación y flexibilidad de la malla curricular entre ambos programas, permitiendo que los estudiantes continúen su formación académica, lo que también permite un ahorro en tiempo y costos del Doctorado para el estudiante. Durante el periodo en cuestión, los siguientes estudiantes optaron por esta posibilidad:

Tabla 2.10. Estudiantes que optaron por homologar créditos de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva en su ingreso al doctorado entre 2018 y 2022.

2018	2019	2020	2021	2022
-	-	-	Adriana Castrillón Arango	Óscar Darío Villota Cuásquer
-	-	-	Sandra Mercedes Calvachi Arciniegas	-
-	-	-	Juan Alejandro López Carmona	-

Fuente: Elaboración propia, 2023

En cuanto a los estímulos socioeconómicos, es necesario aclarar que el programa, al ser autogestionado y ser parte de una institución pública, no está en posibilidad de otorgar estímulos o descuentos especiales directos. Sin embargo, la Universidad otorga 10% de descuentos a los egresados de sus programas, y durante la pandemia, se otorgó un descuento adicional en las matrículas de los posgrados para todos los estudiantes, con el propósito de compensar el impacto socioeconómico de la emergencia sanitaria ([Consultar Acuerdo](#))

También se debe tener en cuenta el libre ingreso que los estudiantes de la Maestría tienen a los eventos del Festival Internacional de la Imagen, en donde pueden participar de espacios académicos y de creación, sea como asistentes, ponentes o creadores.

14. Apreciación de los estudiantes del programa frente a la aplicación de los estímulos académicos y apoyos socioeconómicos, y el cumplimiento institucional de estas medidas, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

Los estudiantes de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva valoraron los estímulos académicos y apoyos socioeconómicos de la siguiente manera:

Tabla 2.11. Apreciación de los estudiantes sobre la implementación de estímulos académicos y apoyos socioeconómicos en la matrícula y otros aspectos por parte del programa o institución, así como el cumplimiento institucional de estas medidas.

Estudiante	Aplicación en matrícula y otros por parte del programa o Institución, de los estímulos académicos y apoyos socioeconómicos y el cumplimiento institucional de las anteriores medidas.
Andrés Felipe de los Ríos Arce	5
Angela María Bacca Martínez	5
Sara Camila Gómez Toro	3
Juanita Valencia Aristizábal	5
John Fernando Suárez Suárez	4
Manuela Arias Ospina	5
Promedio	4.5

Fuente: Elaboración propia, 2023

La encuesta demuestra una percepción entre alta (4) y muy alta (5) de la aplicación de los estímulos académicos y apoyos socioeconómicos y el cumplimiento institucional de las anteriores medidas.

Calificación de la Característica 7.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
B	Se cumple en alto grado	4.3

2.3 SÍNTESIS DEL FACTOR

2.3.1 FORTALEZAS

Para el factor Estudiantes, y más allá del importante recorrido y dedicación de los docentes, las principales fortalezas de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva radican en el entramado de programas, proyectos y eventos académicos del Departamento de Diseño de la Universidad de Caldas, con los cuales la Maestría mantiene una estrecha sinergia.

En primer lugar, la relación con el programa de pregrado de Diseño Visual y el Doctorado en Diseño y Creación, con los cuales existe posibilidad de empalme, sitúan a la Maestría en medio de un recorrido académico de pregrado a doctorado, bajo características que la hacen única en el país. Gracias a esto, los estudiantes del programa comparten seminarios y espacios académicos con estudiantes de Doctorado de manera regular, lo cual los relaciona directamente con pares de más recorrido, quienes aportan retroalimentación y experiencias valiosas para sus proyectos.

En segundo lugar, el Festival Internacional de la Imagen se reafirma como un escenario clave para relacionarse con invitados internacionales a nivel académico y empresarial, y compartir experiencias de investigación en temas de diseño y creación. El recorrido del evento y su importancia en términos de intercambio académico a nivel nacional e internacional, lo convierten en un elemento esencial en la formación de los estudiantes de la Maestría.

Finalmente, la apertura de la Maestría a una amplia variedad de perfiles de estudiantes, tanto en el área profesional de base como de su región de procedencia, abre la posibilidad de diálogos con múltiples miradas del Diseño, que lejos de la centralidad, permiten contrastar, abrir perspectivas y fortalecer los resultados del programa. Los estudiantes tienen la posibilidad de inscribirse y desarrollar sus intereses entre distintas líneas de investigación, que a su vez posibilitan una diversidad de temas a investigar. Todo lo anterior nutre la posibilidad de intercambios y relaciones interinstitucionales entre los estudiantes, que junto a los egresados del programa, van tejiendo una red dedicada al diseño y la creación en Manizales como un eje central.

2.3.2 OPORTUNIDADES DE MEJORA

En cuanto a las estrategias de divulgación y el interés en el reglamento estudiantil y las políticas académicas, es fundamental mejorar la comunicación y el alcance de la información. Esto puede incluir la utilización de diversos canales y medios, como redes sociales, correo electrónico, plataforma virtual y charlas presenciales. Además, la presentación de dicha información debe hacerse de manera cercana y fácil de asimilar, incentivando la participación activa de los estudiantes en su difusión y conocimiento.

En el mismo sentido, y teniendo en cuenta la existencia de espacios dedicados al desarrollo empresarial, como el Mercado de Diseño, Arte Electrónico y Tecnología, integrado en el Festival Internacional de la Imagen, así como áreas enfocadas en temas sociales como el ViveLab, resulta evidente la importancia de una socialización y promoción constante de estos espacios. Es importante que los estudiantes tengan conciencia de las posibilidades de actividades de formación integral adicionales a los seminarios, de modo que puedan ser incorporados en sus actividades y proyectos.

Por otro lado, considerando las fortalezas mencionadas anteriormente, el impulso a eventos e intercambios académicos se convierte en un medio efectivo para potenciar el proceso académico de los estudiantes de la Maestría. Establecer alianzas con otros programas de posgrado, como la Maestría en Arquitectura de la Universidad Nacional de Colombia sede Manizales o la Maestría en Educación y Arte de la Universidad Tecnológica de Pereira, se podría facilitar la organización de encuentros conjuntos o la inclusión de estos programas en espacios ya existentes, como el Foro Académico Internacional de Diseño y Creación y el Coloquio en Diseño y Creación.

2.4 JUICIO CRÍTICO

El programa se esfuerza por crear un ambiente dinámico en el cual estas oportunidades y características puedan ser aprovechadas de manera efectiva. No obstante, es fundamental mantener el camino y continuar desarrollando estrategias y enfoques que promuevan la participación activa de los estudiantes en las actividades y recursos que tanto el programa como la Universidad ofrecen. Esto, a través no solo de la socialización de la información, sino también fomentando una cultura de responsabilidad compartida y compromiso activo por parte de los estudiantes en la difusión y conocimiento de políticas, espacios y actividades.

En cuanto a la participación en actividades de formación integral, la orientación y seguimiento y la capacidad de trabajo autónomo de los estudiantes, la Maestría cumple plenamente con los objetivos propuestos. Cabe destacar que es crucial la articulación de las temáticas e intereses de las Líneas de Investigación del programa con eventos como el Festival Internacional de la Imagen, de modo que se fortalezca la relación con los objetivos académicos y de formación de la Maestría. Aunque la diversidad de perfiles de estudiantes

enriquece el programa, también implica desafíos en términos de cohesión y enfoque. Las líneas son el espacio donde estos temas diversos se articulan para dar respuesta a los retos, y su fortalecimiento y actualización, por tanto, debe constituir una prioridad.

Por otro lado, la aplicación del reglamento estudiantil, la política académica y la generación de estímulos y apoyos para los estudiantes se cumple en alto grado, aunque es esencial establecer alianzas con otros proyectos, eventos y programas de posgrado que sean mutuamente beneficiosos y se ajusten a los objetivos y expectativas de todos los involucrados. En este sentido, es importante no solo buscar alianzas, sino también monitorear y evaluar su efectividad a lo largo del tiempo, para garantizar que estas colaboraciones contribuyan significativamente al crecimiento y enriquecimiento de la experiencia académica de los estudiantes.

2.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 2.

SITUACIÓN A INTERVENIR	ACTIVIDAD O ACCIÓN DE MEJORA	RESPONSABLE	FECHA	
			INICIO	FIN
Fortalecimiento de las líneas de investigación	Discusión sobre la ampliación de frecuencia o duración de encuentros de línea. Revisión de sus procesos de actualización.	Comité de currículo de maestría Dirección del programa	*2023-2	2024-2
Fortalecimiento de los espacios de intercambio académico	Alianzas con otros programas de maestría para eventuales encuentros o su participación en los espacios actuales.	Dirección del programa	2023-2	2024-2

*CORTO PLAZO 6 MESES, MEDIANO PLAZO 12 MESES, LARGO PLAZO 18 MESES

FACTOR 3. PROFESORES

3.1 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN

- El programa de Maestría en Diseño y Creación Interactiva ofrece un curso online especializado en artes mediales. Los participantes adquieren habilidades en la creación de obras audiovisuales, telemáticas y multimedia, así como en el uso de herramientas y estrategias digitales.
- El programa organiza anualmente un Foro Académico Internacional que reúne a investigadores, profesionales, docentes y estudiantes de posgrado y pregrado.
- El Coloquio en Diseño y Creación es una plataforma de divulgación del conocimiento que destaca los procesos investigativos de los estudiantes y egresados del programa de Maestría en Diseño y Creación Interactiva, así como de otros posgrados relacionados.
- La Maestría en Diseño y Creación Interactiva tiene como objetivo el estudio del diseño, la reflexión teórica y la práctica de la comunicación y la información con medios interactivos y audiovisuales.
- El Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas organiza anualmente el Festival Internacional de la Imagen. Este evento ha logrado establecer una red internacional de instituciones, investigadores y creadores que intercambian experiencias y conocimientos en diseño, arte, ciencia y tecnología.
- El Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona es un espacio de conocimiento y participación ciudadana que promueve la co-creación contemporánea entre el arte, la ciencia y la tecnología.
- Los Conversatorios Imagoteca son espacios de encuentro y discusión en torno al diseño y la imagen. Los profesores de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva participan activamente en estos eventos, compartiendo sus conocimientos y experiencias con la comunidad académica.
- El programa cuenta con la colaboración del espacio ViveLab Manizales, que impulsa la formación especializada en contenidos digitales y promueve proyectos TIC y elaboración de prototipos.

- El Departamento de Diseño Visual lleva a cabo la Colección Editorial Diseño Visual, un proyecto que publica obras que contribuyen al avance del conocimiento en el campo y fortalecen los grupos de investigación relacionados con el programa.

3.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS

CARACTERÍSTICA 8. SELECCIÓN, VINCULACIÓN Y PERMANENCIA

15. Evidencia de la aplicación de los procesos de selección, vinculación y permanencia de los profesores, en coherencia con el nivel de formación, modalidad del programa académico y lugar de desarrollo.

La Universidad de Caldas ha establecido sus políticas de selección, renovación contratación de profesores, a través de su Estatuto docente, bajo el [Acuerdo 21, Actas 13, 14 y 15 del 5, 12 y 19 de noviembre de 2002](#), que en su Artículo 2 categoriza los docentes según su relación laboral con la institución. A su vez los Acuerdos 021 de 2002 del Consejo Superior, el 025, 026 de 2008 del Consejo Académico, el 022 del Consejo Superior se refieren a los criterios por los que se nombran profesores de planta, además de indicar cómo se evalúa a los profesores.

La Maestría se rige por lo descrito en el Acuerdo 21 de 2002 respecto de los tipos de vinculación, y cuenta entre sus docentes con:

- Profesores de planta: son docentes con contrato a término indefinido que realizan labores misionales de docencia, proyección e investigación, al orientar tesis de grado pueden aspirar a financiaciones de las vicerrectorías de proyección, investigación, o externas, para realizar labores sin mayor requerimiento, más que la dedicación a la docencia que está regida por el Estatuto.
- Profesores ocasionales: nombrados por períodos de hasta 11 meses con dedicación de medio o tiempo completo, contratados para orientar clases en pregrado y con posibilidades de realizar actividades complementarias a su contrato, estas pueden ser de investigación o de proyección.
- Profesores contratados por órdenes de servicio (ODS), o SAR con vinculaciones explícitas de 16, 24, 32 o 48 horas según lo requieran los cursos.

16. Evidencias de la aplicación de las políticas, condiciones y mecanismos para la selección, inclusión, evaluación y permanencia de sus profesores y su impacto en la calidad del proceso formativo.

La Universidad de Caldas ha establecido las políticas de selección, renovación contratación de profesores, a través del Estatuto Docente, bajo el [Acuerdo 21, Actas 13, 14 y 15 del 5, 12 y 19 de noviembre de 2002](#), en el que en el Artículo 2, especifica:

Artículo 2do. Modificado por el Acuerdo 11 de 2007. Para el desarrollo de sus actividades docentes, investigativas y de proyección, el personal docente de la Universidad estará conformado por profesores de carrera, en las categorías de auxiliar, asistente, asociado y titular y por profesores expertos, profesores especiales, profesores ocasionales, profesores ad-honorem, profesores visitantes.

La vinculación de docentes de planta se efectúa mediante concurso público de méritos en cumplimiento de lo legislado para las instituciones públicas y las normas internas de la Universidad de Caldas a saber:

- [Acuerdo 21 de 2002 del Consejo Superior](#). Por el cual se adopta el Estatuto del Personal Docente de la Universidad de Caldas.
- [Acuerdo 026 de 2008 del Consejo Académico](#). Por el cual se definen ponderaciones y criterios de los componentes de los factores de evaluación en el Concurso Público de Méritos de Relevamiento Generacional y posterior Ingreso a Carrera.
- [Acuerdo 025 del 2008 del Consejo Académico](#). Por el cual se definen ponderaciones y criterios de los componentes de los factores de evaluación en el Concurso Público de Méritos y posterior Ingreso a Carrera.
- [Acuerdo 022 del 2008 del Consejo Superior](#). Por el cual se establecen los criterios generales de la convocatoria a concurso público de méritos para la incorporación a la planta docente y posterior ingreso a carrera.
- [Acuerdo 017 del 2007 del Consejo Superior](#). Por el cual se adopta la Política Institucional de Relevamiento Generacional.

Tabla 3.1. Docentes de planta de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.

Docente	Título	Vinculación	Tiempo	Horas de dedicación al programa			Funciones al interior del programa
				Docencia	Investigación	Extensión	
Walter Castañeda Marulanda	Doctor	Docente Titular	Tiempo completo	248	88	356	Evaluador de tesis / Director de tesis de grado
Juan Diego Gallego Gómez	Doctor	Docente Asociado	Tiempo completo	264	96	238	Director línea de investigación / Evaluador de tesis / Director de tesis de grado
Mario Humberto Valencia García	Doctor	Docente Asociado	Tiempo completo	138	180	566	Profesor / Evaluador de tesis / Director de tesis de grado
Liliana María Villescás Guzmán	Magíster	Profesora Asociada	Tiempo completo	138	260	314	Directora MDCI / Evaluadora de tesis / Directora de tesis de grado
Carolina Salguero Mejía	Doctora	Profesora Asistente (período de prueba)	Tiempo completo	392	424	142	Directora línea de investigación / Evaluadora de tesis
Felipe César Londoño López	Doctor	Profesor Titular	Tiempo completo	90	0	0	Profesor / Director de tesis de grado

Docente	Título	Vinculación	Tiempo	Horas de dedicación al programa			Funciones al interior del programa
				Docencia	Investigación	Extensión	
Adriana Gómez Alzate	Doctora	Profesora Asociada	Tiempo completo	41	0	0	Directora línea de investigación / Directora de tesis de grado
Sergio Sierra Hernández	Doctor	Profesor Asociado	Tiempo completo	298	130	0	Director línea de investigación / Director de tesis de grado
Adolfo León Grisales Vargas	Doctor	Profesor Titular	Tiempo completo	370	80	116	Director línea de investigación / Director de tesis de grado
Jorge Andrés Rivera Pabón	Doctor	Profesor Asociado	Tiempo completo	250	360	20	Director línea de investigación
Héctor Fabio Torres Cardona	Doctor	Profesor Asociado	Tiempo completo	260	166	0	Director línea de investigación / Director de tesis de grado
Daniel Enrique Ariza Gómez	Doctor	Profesor Titular	Tiempo completo	322	42	144	Director línea de investigación / Director de tesis de grado
Óscar Eugenio	Doctor	Profesor Titular	Tiempo completo	312	140	0	Director línea de investigación /

Docente	Título	Vinculación	Tiempo	Horas de dedicación al programa			Funciones al interior del programa
				Docencia	Investigación	Extensión	
Tamayo Alzate							Director de tesis de grado

Fuente: Elaboración propia, 2023

La tabla presenta información sobre los docentes de planta de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, incluyendo su título, vinculación, tiempo de dedicación al programa, funciones al interior del programa y horas de dedicación al programa por año. Se puede observar que la mayoría de los docentes tienen un doctorado y que su vinculación al programa es de tiempo completo. También se puede ver que desempeñan diferentes funciones como evaluadores y directores de tesis de grado, directores de línea de investigación y directores del programa. En general, la tabla proporciona una visión detallada de los docentes de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva y sus roles en el programa.

Tabla 3.2. Docentes de Cátedra y Ocasionales del Programa Maestría en Diseño y Creación Interactiva.

Docente	Título	Vinculación	Tiempo	Horas contratadas
Aurelio Horta Mesa	Doctor	Gestión humana	Cátedra	32
Jaime Pardo Gibson	Doctor	Gestión humana	Cátedra	48
William Vásquez Rodríguez	Candidato a doctor	Gestión humana	Cátedra	32
Beatriz del Carmen Peralta Duque	Doctora	Gestión humana	Ocasional	32

Docente	Título	Vinculación	Tiempo	Horas contratadas
Carlos Roberto Torres Parra	Doctor	Gestión humana	Cátedra	32
Carmen Leonor Gil Vrolijk	Magíster	Gestión humana	Cátedra	32
D.A. Restrepo	Doctora	Gestión humana	Cátedra	32
Jaime Alejandro Rodríguez Ruíz	Doctor	Gestión humana	Cátedra	32
Roberto Cuervo Pulido	Doctor	Gestión humana	Cátedra	32
Arturo Escobar	Doctor	Gestión humana	Cátedra	32
Isidro Moreno Sánchez	Doctor	Orden de Prestación de Servicios	Cátedra	8
Guillaume Bruno Roux	Doctor	Gestión humana	Ocasional	24
María del Valle Ledesma	Doctora	Orden de Prestación de Servicios	Cátedra	32
Iliana Hernández	Doctora	Gestión humana	Cátedra	32
Gabriel Gallego Montes	Doctor	Docente de Planta	Tiempo Completo	24
Ricardo Dal Farra	Doctor	Gestión humana	Cátedra	32
Arnau Gifreu Castells	Doctor	Orden de Prestación de Servicios	Cátedra	8
Claudia Giannetti	Doctora	Orden de Prestación de Servicios	Cátedra	8
Rejane Cantone	Doctor	Orden de Prestación de Servicios	Cátedra	8

Docente	Título	Vinculación	Tiempo	Horas contratadas
Mark Michael Betts Alvear	Doctor	Gestión humana	Cátedra	32

Fuente: Elaboración propia, 2023 / Las horas corresponden al valor del último contrato

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas cuenta con un equipo docente altamente cualificado, compuesto por trece profesores, de los cuales doce poseen formación doctoral y dos cuentan con maestría. Asimismo, el programa dispone de un equipo de docentes ocasionales conformado por 21 profesionales a tiempo completo y 18 catedráticos, lo que suma un total de 34 profesores. Este equipo docente es altamente competente y comprometido con el objetivo de ofrecer una formación de calidad y excelencia a los estudiantes del programa de Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas. La combinación de un equipo docente de planta altamente cualificado y un equipo de docentes ocasionales con experiencia y conocimientos especializados garantiza una formación integral, actualizada y rigurosa en el área del diseño y la creación interactiva.

17. Apreciación de los profesores sobre la aplicación, pertinencia y vigencia de las políticas, normas y criterios académicos establecidos por la institución para su selección, vinculación y permanencia, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

La percepción general apunta a que los procesos de selección de profesores soportados en las diferentes políticas y normas de la Universidad de Caldas son claros, consistentes y sólidos, basados en los diferentes procesos que han otorgado la acreditación de alta calidad que tiene la Universidad de Caldas en la actualidad.

Gráfico 3.1. Resultados de la encuesta a profesores de la Universidad de Caldas sobre los procesos de selección y permanencia de profesores.



Fuente: Encuesta aplicada a profesores, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2022

La Universidad de Caldas tiene un proceso efectivo sobre la aplicación, pertinencia y vigencia de las políticas de selección, vinculación y permanencia de los profesores.

Se observa que la mayoría de los encuestados (el 64,3%) está de acuerdo en que la universidad tiene un proceso efectivo en este sentido, lo que puede indicar que la institución está trabajando adecuadamente en este aspecto. Sin embargo, se debe tener en cuenta que hay un pequeño porcentaje de encuestados que no está de acuerdo o no está calificado para comentar, lo que sugiere que la universidad podría seguir trabajando en la transparencia y la comunicación efectiva de sus políticas académicas a toda la comunidad. En cuanto a la pertinencia y vigencia del estatuto profesoral, se observa que la mayoría de los encuestados está de acuerdo en que es pertinente, vigente y se aplica, lo que sugiere que las políticas académicas de la universidad están actualizadas y adaptadas a las necesidades actuales.

Tabla 3.3. Apreciación de estudiantes sobre la suficiencia del número de profesores para atender la totalidad de los estudiantes admitidos.

Valore la suficiencia del número de profesores para atender la totalidad de los estudiantes admitidos	Profesores / Zona de satisfacción (Sumatoria de los porcentajes 3, 4 Y 5)			
	2020	2019	2018	2017
Estudiantes	88%	85 %	50%	93%

Fuente: Sistema de encuestas electrónicas Universidad de Caldas, 2023

Durante los últimos años, se han realizado encuestas a los estudiantes de la institución con el fin de evaluar su percepción en cuanto al número de profesores disponibles para impartir las clases en el programa académico. Los resultados obtenidos han sido altamente satisfactorios, generando una media del 79% de satisfacción entre los estudiantes encuestados. La tabla que se muestra refleja los resultados de las encuestas realizadas durante los últimos cinco años, en los que se ha mantenido una tendencia positiva en cuanto a cómo se puede observar en la tabla, el número de profesores ha ido aumentando, lo que ha permitido una mejora en la calidad de la enseñanza y ha generado una mayor satisfacción entre los estudiantes. El incremento en el número de profesores ha sido resultado de una política institucional que ha priorizado la contratación de profesionales altamente capacitados y comprometidos con la excelencia académica. Es importante destacar que, además del número de profesores, otros factores también influyen en la percepción de los estudiantes, como la calidad de la enseñanza, la actualización de los contenidos y la accesibilidad de los profesores para atender las necesidades y dudas de los estudiantes. Por lo tanto, es fundamental que la institución continúe trabajando en la mejora de estos aspectos para garantizar una formación integral y de calidad a los estudiantes.

Calificación de la Característica 8.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,8

CARACTERÍSTICA 9. ESTATUTO PROFESORAL

18. Evidencia que demuestren los resultados de la aplicación del estatuto profesoral, o el que haga sus veces, sobre la trayectoria profesoral, la inclusión, el reconocimiento de méritos y el ascenso en el escalafón, de acuerdo con el nivel de formación y la modalidad del programa.

Los requisitos para la promoción de los docentes están definidos en el [Estatuto Docente](#), en sus artículos 18, 19, 20, 21, 22 y 23.

Ingreso: Las condiciones de ingreso de los profesores a la Universidad de Caldas siguen los criterios y procedimientos que orientan las convocatorias de selección y nombramiento, definidas en el [Acuerdo 15 del 2004 del Consejo Superior](#). Respecto a los docentes catedráticos, su vinculación se realiza mediante la modalidad de un contrato laboral denominado “prestación de servicios” y se realiza por el periodo que dura el seminario o curso. En este último caso, prevalece como criterio de selección, el nivel de formación y la trayectoria del profesor en el tema de la asignatura. Este criterio se rige por el Acuerdo 15 del 2004 del Consejo Superior.

Permanencia: La permanencia de los profesores de planta responde a criterios contemplados en el Estatuto Profesoral conforme a la categoría en el escalafón que combina el tiempo en la universidad con una valoración de los niveles de productividad correspondientes a cada nivel de la carrera docente. Este criterio se reglamenta mediante el Acuerdo 21 del 2002 del Consejo Superior.

Formación: El profesor de planta tiene acceso a participar en los planes de Formación y capacitación, que cubre desde la asistencia a eventos de carácter académico -no formal hasta la formación de posgrado con apoyo económico y de tiempo, conforme a la naturaleza y duración del Programa. Opera con base en el Acuerdo 012 del 2003 del Consejo Académico. Los anteriores criterios se fundamentan en el Estatuto Docente, Acuerdo 21 del 2002 del Consejo Superior.

Capacitación: Para el proceso de capacitación de los docentes de la universidad estos pueden acceder a recursos para financiación en la educación continua y programas de educación formal. Los recursos son asignados para la universidad en el presupuesto asignado a la Vicerrectoría Académica y a la Vicerrectoría de Investigaciones en caso de solicitar patrocinio para presentar

un informe de investigación. Para acceder a los recursos para educación continua deben inscribir su propuesta en el plan de facultad al inicio de cada periodo académico para ser aprobado por el Consejo Académico, luego la Vicerrectoría Académica realiza convocatorias para asignar los recursos. Se financian cursos, pasantías, capacitación grupal, entre otros. Para el apoyo a la educación formal (posgrados) se exige que la propuesta de capacitación esté involucrada en el plan decenal del departamento donde está inscrito el profesor. Tanto la educación continua como la de apoyo para la educación formal están reglamentadas mediante [Acuerdo 012 del 2003 del Consejo Académico](#). Este acuerdo está sustentado por los artículos 41, 42, 43, 44, 45 del estatuto docente, acuerdo que se incluye en documentos.

Promoción: Los docentes de la Universidad de Caldas cuentan con la posibilidad de ascender por categoría en la carrera docente, de conformidad con los parámetros establecidos en el acuerdo 021 de 2002 del Consejo Superior.

Los requisitos para la promoción de los docentes están definidos en el [Estatuto Docente](#), en sus artículos 18, 19, 20, 21, 22 y 23.

Tabla 3.4. Profesores que han recibido estímulos durante los últimos 5 años.

Profesor	Estímulo / Departamento	Año
Héctor Fabio Torres Cardona	Ascenso de escalafón a profesor asociado	2020
Adriana Gómez Alzate	Año sabático	2020
Adriana Gómez Alzate	Reconocimiento a trayectoria Académica	2021
Carolina Salguero Mejía	En estudio de escalafón	2022

Fuente: Elaboración propia, 2023

Tabla 3.5. Profesores de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva que recibieron un ascenso.

Ascensos de los profesores del programa que subieron de categoría con respecto a la última Acreditación			
Daniel Enrique Ariza Gómez	Promoción a docente en categoría de profesor titular (Resolución 01 de 2020)	2020	Universidad de Caldas
Sergio Hernán Sierra Monsalve	Promoción a docente en categoría de profesor asociado (Resolución 25 de 2019)	2019	Universidad de Caldas
Adolfo León Grisales Vargas	Promoción a docente en categoría de profesor titular (Resolución 24 de 2022)	2022	Universidad de Caldas
Óscar Eugenio Tamayo Alzate	Promoción a docente en categoría de profesor titular (Resolución 05 de 2018)	2018	Universidad de Caldas
Jorge Andrés Rivera Pabón	Promoción a docente en categoría de profesor asociado (Resolución 18 de 2021)	2021	Universidad de Caldas
Juan Diego Gallego Gómez	Promoción a docente en categoría de profesor titular (Resolución 11 de 2020)	2020	Universidad de Caldas
Héctor Fabio Torres Cardona	Promoción a docente en categoría de profesor asociado (Resolución 41 de 2020)	2020	Universidad de Caldas

Fuente: Oficina de Desarrollo Docente, 2023

Las dos tablas presentan información sobre el desempeño y reconocimiento de los profesores de la Universidad de Caldas. La primera tabla muestra los estímulos otorgados a algunos profesores en los últimos cinco años, incluyendo ascensos de escalafón, reconocimientos por trayectoria académica y año sabático. La segunda tabla muestra los profesores que han sido promovidos a una categoría superior en el programa, como se puede observar en la tabla 3.4, un porcentaje bastante alto de profesores del programa, se encuentran en el máximo nivel del escalafón docente: titular. Esto hace que se cuente con

profesores altamente calificados y con una trayectoria muy amplia en el aula, es así como esta información sugiere que la Universidad de Caldas está implementando políticas para reconocer y promover el desarrollo académico de sus profesores, lo que puede ser beneficioso tanto para los docentes como para la institución en general.

19. Resultados en el mejoramiento de la calidad del programa, a partir de la aplicación de un estatuto que promueve la trayectoria profesoral, la inclusión, el reconocimiento de los méritos y el ascenso en el escalafón.

Según el ítem anterior, por su carácter de calidad académica e investigativa, en los últimos años el cuerpo docente ha merecido reconocimientos a su producción académica. La información que se entrega corresponde a la revisión de sus hojas de vida y a una encuesta aplicada a los docentes. La siguiente tabla relaciona las distinciones en cuestión:

Tabla 3.6. Distinciones otorgadas a profesores de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva en diferentes años y países

Profesor	Distinción otorgada	Año	Institución o Evento que otorga	País
Héctor Fabio Torres Cardona	Interpolation, a Model for Sound Representation based on BCI. Best Paper Award.	2019	13th International Conference on Augmented Cognition.	Estados Unidos
Mario Humberto Valencia García	Prototipos de creación telemáticas	2021	Conferencia TICAL2021 y 5° Encuentro Latinoamericano de e-Ciencia	Chile
Walter Castañeda Marulanda	Premio Ángela Restrepo, Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación	2022	Ministerio de Ciencias	Colombia
Juan Diego Gallego Gómez	Comisión sabios por Caldas	2020	Ministerio de Hacienda / Sector CTI Caldas	Colombia

Profesor	Distinción otorgada	Año	Institución o Evento que otorga	País
Carolina Salguero Mejía	Madrid y Zaragoza. Proyecto seleccionado para Residencia Iberoamericana en Innovación Ciudadana	2018	Secretaría General Iberoamericana	España

Fuente: Elaboración propia, 2023

La tabla presenta diversas distinciones otorgadas a profesores en diferentes años y países; en el caso de Héctor Fabio Torres Cardona, en el año 2019, recibió el Best Paper Award en la 13th International Conference on Augmented Cognition, en Estados Unidos, por su modelo de representación de sonido basado en BCI. Por su parte, Mario Humberto Valencia García obtuvo reconocimiento en el 2021 por sus prototipos de creación telemática en la Conferencia TICAL2021 y 5° Encuentro Latinoamericano de e-Ciencia, llevado a cabo en Chile. También en Colombia, en el año 2022, Walter Castañeda Marulanda fue galardonado con el Premio Ángela Restrepo, otorgado por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación. Juan Diego Gallego Gómez, por su parte, recibió reconocimiento en el año 2020 por parte de la Comisión de Sabios por Caldas, en Colombia, un reconocimiento otorgado por el Ministerio de Hacienda / Sector CTI Caldas. Por último, en España, Carolina Salguero Mejía fue seleccionada en el año 2018 para una residencia iberoamericana en Innovación Ciudadana en Madrid y Zaragoza, reconocimiento otorgado por la Secretaría General Iberoamericana. En general, esta tabla demuestra la calidad y el impacto de la labor de investigación y desarrollo llevada a cabo por los profesores mencionados en diversos países y eventos, lo que a su vez contribuye a la reputación y prestigio de sus instituciones y áreas de estudio. Asimismo, resalta la importancia de reconocer y valorar el trabajo y la dedicación de los profesores en el ámbito académico y científico, así como su contribución al avance del conocimiento en sus respectivas disciplinas.

Tabla 3.7. Estadística de profesores con diferente tipo de vinculación que han tenido año sabático y ascensos durante la ventana de observación año 2018 - 2022.

Contratación	Número de profesores	Porcentaje de ascensos
Profesor de carrera - Tiempo completo	10	80%
Profesor de carrera - Medio tiempo	N/A	N/A
Profesor ocasional a profesor de carrera tiempo completo	1	10%

Fuente: Elaboración propia, 2023

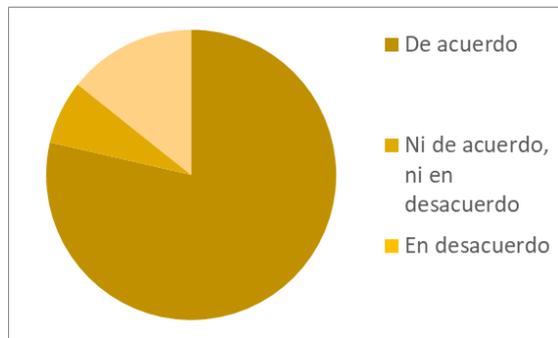
Cabe resaltar que en los últimos cinco años, el 80% de los profesores de carrera de tiempo completo han obtenido siete ascensos; un año sabático y dos comisiones de estudios, lo cual da fe de la calidad del cuerpo docente del programa.

20. Apreciación de los profesores sobre la aplicación y pertinencia del estatuto profesoral y de las políticas que establecen distinciones, estímulos que promueven la trayectoria profesoral, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

La encuesta muestra que la mayoría de los profesores encuestados (11 de 14) consideran que el estatuto profesoral es pertinente, vigente y se aplica. Esto sugiere que los profesores perciben que el estatuto profesoral es una herramienta importante para proteger sus derechos laborales y para garantizar que se cumplan los procedimientos y normas establecidos en relación con su trabajo y evaluación.

Gráfico 3.2. Resultados de la encuesta sobre el estatuto profesoral.

Es pertinente, vigente y se aplica el estatuto profesoral.



Fuente: Encuesta aplicada a profesores, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2022

Sería interesante obtener información adicional sobre la opinión de los directivos, ya que su perspectiva también es importante para comprender cómo se implementa y se cumple el estatuto profesoral en la institución. De esta manera, se podría tener una imagen más completa de la situación y hacer mejoras en caso de ser necesario.

Calificación de la Característica 9.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,5

CARACTERÍSTICA 10. NÚMERO, DEDICACIÓN, NIVEL DE FORMACIÓN Y EXPERIENCIA

21. Evidencia de la coherencia entre el número, dedicación, nivel de formación y experiencia de los profesores de tiempo completo, con el número de estudiantes, nivel de formación y modalidad del programa académico.

Los profesores de tiempo completo y con doctorado que orientan los seminarios dirigen y evalúan tesis en la Maestría en Diseño y Creación Interactiva provienen principalmente del Departamento de Diseño Visual. También

participan docentes de otros programas de la Universidad de Caldas tales como Filosofía y Letras, Historia y Geografía, Artes Escénicas y Trabajo Social, que junto con los profesores externos de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva cubren los objetivos y la meta de formación del perfil en el Programa con un criterio personalizado de atención a los estudiantes. En el periodo 2022-2 se tuvo un total de 21 estudiantes activos, 13 regulares y 8 tesistas.

Desde lo anterior, se puede evidenciar que el Programa de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva cuenta con el número adecuado de profesores de tiempo completo, con formación de nivel de maestría y doctorado. Por ende, son docentes con una completa experiencia en asesorías y dirección de trabajos de investigación en posgrados.

A continuación se presenta la tabla con los profesores de planta y ocasionales que han tenido a cargo, seminarios, direcciones de tesis o evaluación de las mismas.

Tabla 3.8. Contratación de profesores.

Docente	Título	Tiempo	Cargo
Andrés Uriel Pérez Vallejo	Doctor	Tiempo completo	Dirección de tesis
Adolfo León Grisales Vargas	Doctor	Tiempo completo	Director línea de investigación / Director de tesis
Felipe César Londoño López	Doctor	Tiempo completo	Profesor / Director de tesis
Beatriz del Carmen Peralta Duque	Doctora	Ocasional	Profesora / Directora de tesis
Walter Castañeda Marulanda	Doctor	Tiempo completo	Director de tesis
Daniel Enrique Ariza Gómez	Doctor	Tiempo completo	Director línea de investigación / Director de tesis
Liliana María Villescás Guzmán	Magíster	Tiempo completo	Directora programa / Directora de tesis

Docente	Título	Tiempo	Cargo
Adriana Gómez Alzate	Doctora	Tiempo completo	Directora línea de investigación / Directora de tesis
Héctor Fabio Torres Cardona	Doctor	Tiempo completo	Director línea de investigación / Director de tesis
Óscar Tamayo Alzate	Doctor	Tiempo completo	Director línea de investigación / Director de tesis
Sergio Hernán Sierra Monsalve	Doctor	Tiempo completo	Director línea de investigación / Director de tesis
César Augusto Arias Peñaranda	Magíster	Tiempo completo	Director de tesis
Mario Humberto Valencia García	Doctor	Tiempo completo	Profesor / Director de tesis

Fuente: Elaboración propia, 2023

La tabla muestra una lista de docentes con sus respectivos títulos, tiempo de dedicación y cargos dentro de la institución. La mayoría de los docentes tienen título de doctor y trabajan tiempo completo en la universidad, aunque también hay algunos que son ocasionales y otros que tienen título de maestría. Se destaca que varios de los docentes tienen roles como directores de tesis y/o línea de investigación, lo que sugiere que están altamente involucrados en el apoyo a la investigación y formación de nuevos investigadores. También es interesante ver que algunos docentes tienen un cargo como director de programa, lo que sugiere que tienen un papel importante en la administración y gestión de programas académicos. En general, la tabla refleja un equipo docente altamente calificado y comprometido con la formación y desarrollo de nuevos investigadores en la institución.

22. Evidencia de la existencia de un núcleo básico de profesores de tiempo completo, preferiblemente con contratación a término indefinido, y su relación con la formación de la comunidad académica del programa y el cumplimiento con alta calidad de las funciones esenciales del programa.

Dentro de los profesores del programa se encuentran los profesores adscritos a la institución que pertenecen tanto al departamento de diseño como a otros departamentos de la Facultad de Artes y Humanidades y de la universidad y los profesores invitados que son tanto de carácter nacional como internacional, la selección de estos profesores invitados se basa en las necesidades de formación y según el desarrollo de los contenidos curriculares, en áreas relacionadas con la malla curricular, y con las líneas de investigación del programa. Las vinculaciones mencionadas han permitido que la maestría y los docentes externos generen puentes de intercambio conceptual y de experiencias con sus Instituciones de origen, lo que se manifiesta en el fortalecimiento de redes interinstitucionales que proporcionan beneficios a los estudiantes para la realización de sus pasantías o la difusión de sus avances de tesis entre otras importantes ventajas académicas.

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva cuenta con un núcleo básico de profesores altamente cualificados, que pertenecen a diferentes departamentos dentro de la institución, como el Departamento de Diseño Visual, el Departamento de Filosofía, el Departamento de Artes Plásticas, el Departamento de Artes Escénicas y el Departamento de Historia y Geografía. Uno de los aspectos que destaca a este grupo de profesores es su excelente nivel de formación académica, en un alto porcentaje, los profesores del núcleo básico poseen el grado de Doctorado, lo que los convierte en expertos en sus respectivas áreas de conocimiento y les permite impartir una formación de alta calidad a los estudiantes del programa. Además, este grupo docente altamente cualificado dedica en promedio una parte significativa de su labor al servicio de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva. Estos profesores llevan a cabo labores de formación académica, investigación y proyección en favor del programa, lo que contribuye de manera significativa al desarrollo de los estudiantes y al crecimiento del programa en sí mismo.

Los profesores que sirven a la Maestría en Diseño y Creación Interactiva intervienen en actividades de formación, proyección e investigación regidas por

los parámetros contenidos en el Acuerdo 50 de 2018, del Consejo Académico. La participación de los profesores en estos tres componentes varía en cada semestre; sin embargo, todos tienen la responsabilidad de orientar actividades teórico prácticas relacionadas con la academia en los diferentes cursos o en las asesorías. En adición, los profesores están disponibles para dirigir tesis de grado, proyectos de proyección y desarrollar proyectos de investigación articulados a su labor académica en la institución.

Tabla 3.9. Docentes de planta del programa Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Docente	Título	Tiempo	% dedicación al programa
Walter Castañeda Marulanda	Doctor	Tiempo Completo	10%
Juan Diego Gallego Gómez	Doctor	Tiempo Completo	40%
Mario Humberto Valencia García	Doctor	Tiempo Completo	20%
Liliana María Villescás Guzmán	Magíster	Tiempo Completo	40%
Carolina Salguero Mejía	Doctora	Tiempo Completo	40%
Felipe César Londoño López	Doctor	Tiempo Completo	Comisión administrativa
Adriana Gómez Alzate	Doctora	Tiempo Completo	40%
Sergio Hernán Sierra Hernández	Doctor	Tiempo Completo	40%
Adolfo León Grisales Vargas	Doctor	Tiempo Completo	40%
Jorge Andrés Rivera Pabón	Doctor	Tiempo Completo	40%

Docente	Título	Tiempo	% dedicación al programa
Héctor Fabio Torres Cardona	Doctor	Tiempo Completo	40%
Daniel Enrique Ariza Gómez	Doctor	Tiempo Completo	40%
Óscar Eugenio Tamayo Alzate	Doctor	Tiempo Completo	40%

Fuente: Elaboración propia, 2023

La tabla presenta información sobre el título académico, el tiempo completo de dedicación y el porcentaje de dedicación al programa de maestría de varios profesores. Se puede observar que la mayoría de los profesores tienen un título de doctorado y cuentan con una dedicación de tiempo completo en la Universidad. Además, la mayoría de ellos dedica el 40% de su tiempo a la Maestría en Diseño y Creación Interactiva. En general se puede concluir que el programa cuenta con un equipo de profesores altamente calificados y dedicados, lo que asegura una formación académica de calidad para los estudiantes del programa.

Entre otras cosas, los docentes nacionales e internacionales abordan las formas expresivas que sirven al diseño y la creación contemporánea. En los seminarios, no solo se trabajan los conceptos con los que se da sustento a los contenidos que se correlacionan con otros soportes y que se integran con objetos digitales, sino que se entregan herramientas para que los estudiantes puedan ejecutar sus creaciones, en los casos en los que se realizan este tipo de investigaciones.

Tabla 3.10. Profesores Internacionales que participan en el Programa Artes Mediales

Nombre	Institución / país	Área / Formación	Período de vinculación
<u>Claudia Giannetti</u>	Doctora en Historia del Arte, Universidad de Barcelona. (España)	Investigadora en arte contemporáneo, estética, media art y la relación arte-ciencia-tecnología; teórica, escritora y comisaria de exposiciones.	2010 - 2022
<u>Gonzalo Biffarella</u>	Escuela de Artes, Universidad Nacional de Córdoba. (Argentina)	Compositor, profesor titular del Seminario de Composición con Nuevas Tecnologías, Escuela de Artes, Universidad Nacional de Córdoba	2010 - 2022
<u>Isidro Moreno</u>	Profesor titular, Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid. (España)	Doctor en Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid. Participó en otros seminarios como el Temático en Diseño y actualmente codirige una tesis	2010 - 2019
<u>José Manuel Berenguer</u>	Director de En Red O - Simposio de Música Electroacústica y codirector del Sonoscop de la Orquesta del Caos, con sede en el CCCB (Barcelona, España).	Doctor en Medicina. Músico y artista multimedia, Colabora con el Instituto International de Musique Electroacoustique de Bourges (Francia)	2010 - 2022
Felipe César Londoño López	Vicerrector Académico Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano / Profesor titular Universidad de Caldas (Colombia)	Doctor en Ingeniería Multimedia de la Universidad Politécnica de Cataluña (España)	2007 - 2022
D.A. Restrepo Quevedo	Profesor asociado, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano	Doctor en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas (Colombia)	2016 - 2022

Nombre	Institución / país	Área / Formación	Período de vinculación
Roberto Cuervo Pulido	Profesor asociado, Pontificia Universidad Javeriana	Doctor en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas (Colombia)	2016 - 2022
Sandra Silva Cañaveral	Profesora nombrada del Departamento de Artes Visuales y Estética, Universidad del Valle	Doctora en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas (Colombia)	2019 - 2020
<u>Arnau Gifreu</u>	Universidad Pompeu Fabra. Barcelona (España)	Doctor en comunicación, asesor de RTVE, miembro de la cátedra Latinoamericana de narrativas transmedia, sus investigaciones ofrecen un marco conceptual sobre el documental interactivo y la no ficción interactiva.	2019 - 2022
<u>Rejane Cantone</u>	Vicedecana Facultad de Matemáticas, Física y Tecnología, Pontificia Universidad Católica de Sao Paulo. (Brasil)	Post doctoranda del Departamento de Cine, Radio y Televisión, ECA, Universidad de Sao Paulo (FAPESP)	2010 - 2022
<u>Lucas Bambozzi</u>	Máster en Filosofía, Planetary Collegium, Universidad de Plymouth. (Brasil)	Desarrolló estudios y proyectos artísticos relacionados con la expresividad del lenguaje audiovisual, con énfasis en los medios electrónicos	2010 - 2022

Fuente: Elaboración propia, 2023

La tabla anterior presenta una lista de profesionales expertos en el campo de la comunicación, las artes y las tecnologías digitales, quienes tienen una sólida formación teórica y práctica en sus áreas de trabajo y una amplia visión de las tecnologías digitales y su impacto en la sociedad, además han trabajado en universidades y centros de investigación en varios países de Latinoamérica y Europa. En general, se puede observar que todos los profesionales tienen un alto nivel académico, con doctorados y posdoctorados en áreas relacionadas con la comunicación, el arte, la tecnología y la multimedia. Asimismo, muchos de ellos se han desempeñado como docentes y han participado en proyectos de investigación y creación artística, lo que sugiere que tienen una sólida

formación teórica y práctica en su campo de trabajo. Aunque los profesionales tienen diferentes áreas de formación y experiencia, muchos de ellos han trabajado en proyectos relacionados con la música, el arte digital, la comunicación audiovisual y la multimedia, lo que sugiere que tienen un enfoque multidisciplinario y una amplia visión de las tecnologías digitales y su impacto en la sociedad. En términos de periodos de vinculación, se puede observar que la mayoría de los profesionales estuvieron vinculados a sus instituciones durante la década del 2010, lo que sugiere que son expertos establecidos y experimentados en sus campos de trabajo.

23. Evidencia de la vinculación de una planta profesoral pertinente con el área disciplinar del programa con título de maestría y/o doctorado con experiencia o formación pedagógica, investigativa y profesional certificada y experiencia en investigación, que garantice el logro de los resultados de aprendizaje de los estudiantes y el cumplimiento de las funciones asignadas en condiciones de calidad, atendiendo a estándares internacionales, en coherencia con el nivel de formación y modalidad del programa.

Los estudiantes reciben clases magistrales con profesores de alto nivel, desarrollan actividades prácticas y debaten de manera intensiva cuestiones contemporáneas del diseño y la creación. Cada curso presenta desafíos particulares en lo pedagógico y lo didáctico, por lo tanto, los docentes y los estudiantes tienen diferentes modalidades de participación en foros, lecturas, discusiones, publicación de material que integran varios canales, conferencias sincrónicas y asincrónicas, entre otros.

Tabla 3.11. Apreciación de estudiantes sobre las competencias pedagógicas del grupo de profesores del programa.

Valore las competencias pedagógicas del grupo de profesores del programa	Profesores / Zona de satisfacción (Sumatoria de los porcentajes 3, 4 Y 5)			
	2020	2019	2018	2017
Estudiantes	87%	100 %	75%	93%

Fuente: Sistema de encuestas electrónicas UCaldas, 2023

Tabla 3.12. Apreciación de estudiantes sobre la calidad del proceso de acompañamiento de los tutores en su proceso de formación.

Valore la calidad del proceso de acompañamiento de los tutores en su proceso de formación	Profesores / Zona de satisfacción (Sumatoria de los porcentajes 3, 4 Y 5)			
	2020	2019	2018	2017
Estudiantes	88%	93 %	50%	93%

Fuente: Sistema de encuestas electrónicas UCaldas, 2023

Para programas de Maestría:

Nivel de formación: para las maestrías de investigación el docente deberá acreditar experiencia en investigación (demostrada con productos científicos, artísticos o culturales) o tener formación doctoral. Un número acorde a las necesidades según el número de estudiantes para garantizar el logro de los resultados de aprendizaje atendiendo a los estándares internacionales acorde con el nivel y la modalidad del programa.

Tabla 3.13. Docentes, títulos y líneas de investigación

Docente	Título	Línea Investigación	Ubicación
Oscar Eugenio Tamayo	Post doctor en Narrativa en Ciencias	Gestión y transmisión del conocimiento	Departamento de Estudios Educativos
Adriana Gómez	Doctora en Urbanismo	Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente	Departamento de Diseño
Juan Diego Gallego Gómez	Doctor en Diseño y Creación	Diseño y desarrollo de productos interactivos	Departamento de Diseño
Sergio Hernán Sierra	Doctor en lengua y literatura catalana y estudios teatrales	Diseño y desarrollo de productos interactivos	Departamento de Artes Escénicas
Adolfo León Grisales	Doctor en Filosofía	Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología / Gestión y transmisión del conocimiento	Departamento de Filosofía
Carolina Salguero	Doctora en Territorialidad	Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente	Departamento de Diseño

Docente	Título	Línea Investigación	Ubicación
Jaime Pardo Gibson	Doctorado en Diseño Industrial y Comunicaciones	Diseño y desarrollo de productos interactivos	Universidad Javeriana
Aurelio Horta Mesa	Doctor en Ciencias sobre arte	Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología	Universidad Nacional de Colombia
Héctor Fabio Torres Cardona	Doctor en Diseño y Creación	Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología	Universidad de Caldas
Daniel Enrique Ariza Gómez	Doctor en Diseño y Creación	Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología	Universidad de Caldas
Jorge Andrés Rivera Pabón	Doctor en Geografía, Planificación Territorial y Gestión Ambiental	Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente	Universidad de Caldas

Fuente: Elaboración propia, 2023.

Experiencia: para el caso de las maestrías de investigación, demostrar productos científicos, artísticos o culturales.

Tabla 3.14. Grupos de investigación y producción académica vinculada

Nombre Grupo	Nº Artículos	Nº Libros	Nº Registros	Nº Capítulos de libro
DICOVI - Diseño y cognición en entornos visuales y virtuales	25	5	15	10
Estéticas y sociales en Diseño Visual	16	2	3	5
Cognición y educación	20	3	0	5
Filosofía y cultura	13	1	0	5
Tecnología de la información y las Redes	79	0	12	0
Territorialidades	13	1	1	4

Fuente: Elaboración propia, 2023

Las tablas muestran la cantidad de artículos, libros, registros y capítulos de libro publicados por cada grupo de investigación. El grupo "Tecnología de la información y las redes - GITIR" se destaca por tener la mayor cantidad de artículos publicados, con un total de 79, mientras que el grupo "Investigaciones estéticas y sociales en Diseño Visual" tiene la mayor cantidad de registros (15). El grupo "Cognición y educación" publicó tres libros, lo que sugiere que están llevando a cabo investigaciones más extensas y profundas en su campo. En

cuanto a los capítulos de libro, el grupo "Tecnología de la información y las redes" no ha publicado ninguno, mientras que los grupos "Investigación en estéticas y sociales en Diseño Visual" y "Diseño y cognición en entornos virtuales y visuales - DICOVI" tienen la mayor cantidad, con 5 cada uno. Este último ha formulado y ejecutado proyectos relevantes en el ámbito de la proyección social, la ciencia, la tecnología y la innovación, uno de ellos es el Centro de Ciencia Francisco José de Caldas de la Universidad de Caldas. En general, se puede observar que los grupos de investigación están produciendo una cantidad significativa de publicaciones y proyectos, lo que sugiere que están activos y comprometidos con sus áreas de investigación.

Número: el programa cuenta con un grupo de docentes con una experiencia laboral e investigativa que contribuye al desarrollo de las actividades propuestas. Los docentes que orientan los seminarios, dirigen o evalúan tesis, provienen de los Departamentos de Diseño Visual, Ingenierías, Filosofía y Letras, Antropología y Sociología, Desarrollo Familiar, Trabajo Social, Música y Artes Escénicas de la Universidad de Caldas, que, junto con los profesores externos, cubren los objetivos y las metas de formación del perfil en la maestría, con un criterio de atención a los estudiantes que garantiza contacto constante y dedicado.

Desde lo anterior, se puede asegurar que la Maestría cuenta con el número adecuado de profesores de tiempo completo, por ende, son profesores con experiencia, pertinencia y disponibilidad para asesorar y orientar discusiones en los talleres y dirigir trabajos de tesis de grado.

Tabla 3.15. Comparación de estudiantes y profesores en la Maestría en Diseño e Interacción Creativa.

	2018	2019	2020	2021	2022
Estudiantes matriculados	12	16	7	2 / No se abrió cohorte	4
Profesores	9 seminarios MDCI / 9 Artes mediales / 3 seminarios electivos	7 seminarios MDCI / 6 Artes mediales / 3 seminarios electivos	9 seminarios MDCI / 9 Artes mediales / 3 seminarios electivos	10 seminarios MDCI / 3 seminarios electivos	10 seminarios MDCI / 3 seminarios electivos

Fuente: Elaboración propia, 2023

A partir de la información presentada, se puede hacer una serie de análisis y conclusiones:

Matrícula de estudiantes: se observa una disminución en la cantidad de estudiantes matriculados en el programa de 2020 a 2022, y una cohorte que no se abrió en 2021. Sin embargo, en 2022 hay un aumento en la matrícula con respecto al año anterior.

Cantidad de profesores y seminarios: a pesar de las variaciones en la cantidad de estudiantes matriculados, se puede ver que el número de profesores y seminarios se mantiene constante a lo largo de los años.

Electivos: a partir de 2016 y con el cambio de la malla curricular, se agregan seminarios electivos como opción para los estudiantes. Se mantiene una cantidad constante de 3 seminarios electivos por cada año.

Pandemia COVID-19: la disminución en la cantidad de estudiantes matriculados entre el 2020 y el 2021, responde a la crisis sanitaria y económica a nivel global ocurrida a causa de la pandemia COVID-19

Como análisis general se puede evidenciar que aunque hay algunas variaciones en la cantidad de estudiantes matriculados, la cantidad de profesores y seminarios se mantiene constante a lo largo de los años, lo que sugiere que el programa está bien establecido y cuenta con recursos suficientes para su funcionamiento. Sin embargo, sería importante seguir monitoreando la matrícula y estar atentos a cualquier posible problema y búsqueda de solución que pueda afectar la demanda del programa.

Calificación de la Característica 10.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,7

CARACTERÍSTICA 11. DESARROLLO PROFESORAL

24. Análisis de los resultados de la aplicación de políticas y estrategias institucionales en materia de desarrollo integral del profesorado, que incluya la capacitación y la actualización en los aspectos académicos, profesionales y pedagógicos relacionados con la naturaleza, nivel de formación y modalidad del programa.

El estatuto docente contempla estímulos para fomentar la producción académica entre ellos el ascenso al escalafón docente y el año sabático. Como una muestra de lo anterior se puede citar que entre los años 2017 a 2021 varios profesores recibieron algún tipo de promoción. Se citan a continuación: un profesor en año sabático, un profesor con comisión administrativa, cuatro profesores con promoción docente a categoría titular y tres profesores con promoción docente a categoría asociado.

El Acuerdo 44 de 2017 del Consejo Superior establece la forma de vinculación de los catedráticos, su labor académica y algunos aspectos de remuneración.

El Decreto 1279 del 19 de junio de 2002, por el cual se establece el régimen salarial y prestacional de los docentes de las Universidades Estatales, establece que los Consejos Superiores deben reglamentar los aspectos relacionados con la asignación de puntos salariales.

La siguiente es la discriminación de los puntos salariales por Posgrados.

- Especialización 10 puntos
- Maestría 40 puntos
- Doctorados 80 puntos

Además, para aquellos profesores que escriben libros o crean materiales didácticos, se les reconoce 20 puntos por cada nueva obra, en este rango también reciben reconocimientos las obras musicales. Los artículos publicados reciben puntos salariales discriminados de la siguiente manera.

Revistas con categoría:

- A1 15 puntos
- A2 12 puntos
- B 8 puntos
- C 3 puntos

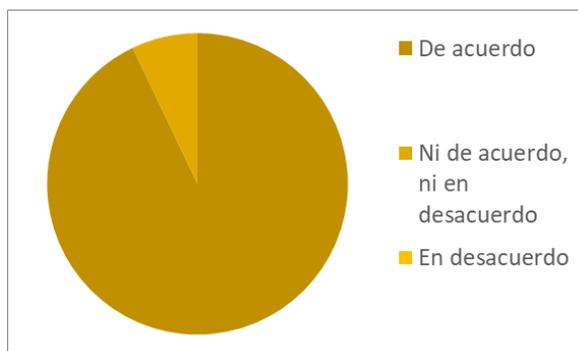
25. Evidencia de cómo el desarrollo profesoral atiende a la diversidad de los estudiantes, a las modalidades de la docencia y a los requerimientos de internacionalización y de inter y multiculturalidad de profesores y estudiantes.

La Universidad de Caldas y en particular la Facultad de Artes Humanidades con apoyo de la Facultad de Ingeniería, afrontó el reto de implementar políticas de enseñanza virtual, capacitando a los profesores en el uso de plataformas tecnológicas. Los profesores asumieron con responsabilidad y compromiso, la nueva dinámica de enseñanza, intentando conservar la misma calidad académica en las clases mediadas por TICs.

A raíz de la emergencia de salud pública de preocupación internacional, pandemia COVID-19, decretada por la Organización Mundial de la Salud - OMS el 30 de enero de 2020, se implementa en todas las universidades del país el uso de plataformas tecnológicas, que permitieron continuar con la educación de los estudiantes sin mayores traumatismos, intentando adaptar a profesores y estudiantes a esta nueva realidad, entendiendo que no todos los profesores contaban con la capacidad de manejar ese tipo de herramientas, se desarrollaron estrategias acordes a la situación. Cabe destacar que la Maestría en Diseño y Creación Interactiva ya contaba con la virtualización de algunos seminarios y créditos, lo que le permitió afrontar sin contratiempos la situación presentada.

Gráfico 3.3. Resultados de la encuesta de apreciación sobre la infraestructura física para la formación académica.

El programa tiene la adecuada infraestructura física y de recursos para garantizar la calidad de la formación académica.



Fuente: Encuesta aplicada a profesore, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2022

Por otro lado, para hacer más fácil y didáctica la enseñanza de las diferentes asignaturas, la Facultad de Artes y Humanidades diseñó ocho webinars para enseñar y fomentar el uso de las plataformas digitales de manera práctica y dinámica, se orientaron en el siguiente orden:

1. Using Google Drive to faster language.
2. ¿Cómo usar Google Drive?
3. ¿Cómo usar Google Drive parte II?
4. Introducción al Moodle
5. Herramientas digitales para el teletrabajo
6. ¿Cómo gestionar tu propia aula virtual?
7. ¿Cómo elegir los contenidos académicos de tus clases virtuales?
8. ¿Cómo usar plataformas para videoconferencias?

Los anteriores Webinars pueden encontrarse colgados en el canal YouTube de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de Caldas.

En particular la Maestría en Diseño y Creación Interactiva cuenta con los siguientes apoyos tecnológicos para sus estudiantes y profesores dentro de los que se encuentran:

El [sitio web de la Maestría](#), que compila información relevante del programa, entre la que se destaca el repositorio de resúmenes de tesis de grado de los estudiantes. Además, el programa cuenta con los Boletines informativos en diseño y creación, en los cuales se divulga información importante para la comunidad académica como convenios, becas, pasantías, artículos publicados y otros.

En el [canal de YouTube de la Facultad de Artes y Humanidades](#) se pueden encontrar transmisiones en vivo de eventos y actividades culturales, así como entrevistas y presentaciones de proyectos de investigación y creación.

La [lista de reproducción "postgrados FAH" del canal de YouTube](#), ofrece videos cortos sobre temas relacionados con la tecnología y la innovación en la educación, presentados por expertos y académicos de la universidad.

El [sitio web de investigación transmedia](#) de la Universidad de Caldas, se pueden encontrar recursos relacionados con la investigación multidisciplinaria, como publicaciones, proyectos y convocatorias, en su [apartado de aprendizaje](#)

[transmedia](#), se ofrecen recursos y cursos para la formación en competencias digitales, como "Innovación y herramientas digitales de docentes para docentes", "Propuesta de valor para el aula" y el curso "Identidad digital" estos se enfocan en la importancia de crear y mantener una presencia digital efectiva y segura en línea.

La Maestría también cuenta con una plataforma virtual artesmediales.disenovisual.com esta plataforma virtual de aprendizaje en línea que utiliza el software Moodle ofrece recursos de aprendizaje, evaluaciones y seguimiento del progreso de los estudiantes. Aquí se pueden encontrar los materiales y actividades de los seminarios del programa Artes Mediales, así como también herramientas para la comunicación y colaboración entre estudiantes y profesores.

Adicionalmente el programa cuenta con salas de Zoom que permiten a los estudiantes y profesores coordinar encuentros para asesorías, charlas y clases.

Los sitios web proporcionan una amplia gama de recursos y herramientas para la educación y la investigación en la Universidad de Caldas, proporcionando información y ayudas importantes para el programa de la maestría, incluidos en su estructura curricular, líneas de investigación y proyectos de los estudiantes. También se ofrece una plataforma en línea para el aprendizaje y la colaboración entre estudiantes y profesores. Estos recursos y herramientas ofrecidos en los sitios web de la Universidad de Caldas demuestran el compromiso de la institución con la educación, la investigación y la innovación.

La Universidad de Caldas apoya la participación de los profesores en los diferentes eventos académicos y de extensión que favorecen la internacionalización y la inter y multiculturalidad, especialmente los liderados por el Departamento de Diseño y la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.

Indicadores Foro Académico Internacional de Diseño y Creación:

Durante los años 2018 y 2019 las mesas temáticas del Foro Académico Internacional de Diseño y Creación guardaron correspondencia directa con las líneas de investigación del programa:

- Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología
- Gestión y transmisión del conocimiento

- Diseño y desarrollo de productos interactivos
- Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente

Tabla 3.16. Participación de profesores en el Foro Académico Internacional y el Coloquio en Diseño y Creación.

Profesores de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva ponentes en el Foro Académico Internacional de Diseño y Creación				
2018	2019	2020	2021	2022
7	11	-	11	8
Profesores de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva evaluadores en el Foro Académico Internacional de Diseño y Creación				
2018	2019	2020	2021	2022
-	15	4	4	4

Indicadores Coloquio en Diseño y Creación

Profesores de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva que han hecho parte del Coloquio en Diseño y Creación					
2018	2019	2020		2021	2022
4to. Coloquio	5to Coloquio	6to Coloquio	7mo Coloquio	8vo. Coloquio	9no.Coloquio
8	9	4	7	5	4

Fuente: Elaboración propia, 2023

Se puede observar que en general, la participación y apoyo a los profesores de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva en eventos académicos ha sido constante a lo largo de los años, estos indicadores muestran diferentes niveles de participación y compromiso de los profesores de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva en eventos académicos y de investigación, lo que genera la visibilidad y prestigio del programa en el ámbito académico y profesional.

26. Apresiasi3n de directivos y profesores del programa sobre los resultados que han tenido las acciones orientadas al desarrollo integral de los profesores, en el mejoramiento de las competencias pedag3gicas, cient3ficas y sociales para el sostenimiento de las

funciones misionales, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

En diálogos sostenidos con los directivos y profesores se evidencia que las acciones enfocadas al desarrollo profesoral han sido efectivas y han contribuido significativamente al enriquecimiento de la calidad del programa, lo que se evidencia a partir de diversos tipos de apoyo institucional que redundan en beneficios para los profesores permitiendo la mejora de su desempeño en el aula y, en última instancia, los estudiantes han recibido una educación de mayor calidad.

Gráfico 3.4. Resultados de la encuesta de percepción sobre los mecanismos de evaluación de profesores.



Fuente: Encuesta aplicada a profesores, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2022

La tabla muestra los resultados de una encuesta sobre la transparencia, equidad y eficacia de los criterios y mecanismos utilizados para la evaluación de profesores. De forma mayoritaria 71,4% de los profesores y directivos indicaron que los criterios y mecanismos son transparentes, equitativos y eficaces, mientras que el resto de los encuestados dio respuestas variadas, incluyendo la falta de calificación para responder o la falta de criterios claros establecidos por la universidad. El análisis sugiere que, aunque la mayoría de los encuestados considera que los criterios y mecanismos son transparentes y equitativos, existen ciertas preocupaciones en cuanto a la eficacia de la evaluación y la consistencia en su aplicación.

Calificación de la Característica 11.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
B	Se cumple en alto grado	4,2

CARACTERÍSTICA 12. ESTÍMULOS A LA TRAYECTORIA PROFESORAL

27. Evidencia de los efectos generados en el desempeño de las labores de docencia, investigación y extensión con el otorgamiento de estímulos a los profesores.

La Universidad propicia y exalta la excelencia académica de los profesores mediante estímulos académicos, a saber: la capacitación institucional, el año sabático, los reconocimientos en la hoja de vida y la asignación de recursos para el desarrollo de proyectos específicos. Tales estímulos se otorgarán teniendo en cuenta los méritos académicos. Para el otorgamiento del año sabático, la asignación de recursos para el desarrollo de proyectos específicos y la capacitación institucional, se tendrá en cuenta el área de competencia del profesor y la relación de las actividades autorizadas y apoyadas, con los programas y planes de las dependencias respectivas y de la universidad, si fuere el caso.

El año sabático es el periodo de doce (12) meses durante el cual, el profesor a quien se le reconoce este derecho se exonera de las labores académicas regulares para realizar actividades académicas especiales. No obstante, durante dicho periodo está sujeto a las inhabilidades e incompatibilidades establecidas por la ley, [Acuerdo 21 de 2002](#) Artículo 76.

En cuanto a la coherencia entre los méritos académicos, profesionales y la remuneración de los docentes, la Universidad se rige por lo estipulado en el Decreto 1279 de 2002 (Ministerio de Educación Nacional), por el cual se establece el régimen salarial y prestacional de las universidades estatales. En el documento se pueden encontrar las regulaciones con respecto a los puntos salariales iniciales para los profesores que ingresan a la carrera docente y también describe todos los estímulos por producción académica y por experiencia calificada y los requisitos para ascenso en el escalafón docente (Véase [Decreto 1279 de junio 19 de 2022](#)).

Por otro lado, la decanatura de la Facultad de Artes y Humanidades genera con regularidad algunos estímulos a docentes por su trayectoria, impacto y contribución. De hecho, en este modelo tenemos el ejemplo de una profesora que obtuvo dicho estímulo:

Tabla 3.17. Profesores reconocidos por la FAH del programa de Maestría

Nombre Profesor	Tipo de Reconocimiento Facultad de Artes y Humanidades	Año
Adriana Gómez Alzate	Resolución No. 002 Por medio de la cual se reconoce la trayectoria académica de la docente Adriana Gómez Alzate - Departamento de Diseño Visual de la Facultad de Artes y Humanidades.	2021

Fuente: Elaboración propia, 2023

La Maestría cuenta con los reconocimientos de tipo institucional contemplados en el Estatuto Docente; sin embargo, también se han tenido en cuenta estrategias para estimular la trayectoria de los docentes del programa como el apoyo a la inscripción y movilidad docente en actividades académicas de cohorte nacional e internacional.

La Universidad propicia y exalta la excelencia académica de los profesores mediante estímulos académicos, entre ellos, la capacitación institucional, el año sabático, los reconocimientos en la hoja de vida y la asignación de recursos para el desarrollo de proyectos específicos. Tales estímulos se otorgan teniendo en cuenta los méritos académicos, para acceder a estos estímulos se tendrá en cuenta el área de competencia del profesor y la relación de las actividades autorizadas y apoyadas, con los programas y planes de las dependencias respectivas y de la Universidad, si es el caso.

El año sabático es el período de doce (12) meses durante el cual, el profesor a quien se le reconoce este derecho se exonera de las labores académicas regulares, para realizar actividades académicas especiales. No obstante, durante dicho período está sujeto a las inhabilidades e incompatibilidades establecidas por la ley, Artículo 76, [Acuerdo 21 de 2002](#). A la fecha de corte del informe una profesora que presta sus servicios al programa accedió a este beneficio.

Los estímulos por labores académicas, docentes e investigativas, en los últimos cinco años de los profesores de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva han tenido una dinámica relativamente activa. La información recolectada corresponde a la revisión de sus hojas de vida, a los datos que estos depositan con sus informes semestrales y a las respuestas de primera mano de los profesores.

Es de destacar que tres profesores han recibido distinciones en diferentes momentos durante los últimos cinco años. El primer profesor mencionado recibió un reconocimiento de decanatura en 2015 por su gran contribución al departamento de la Universidad de Caldas en Colombia. El segundo profesor mencionado recibió dos reconocimientos por parte de la decanatura de Artes y Humanidades de la misma universidad, en 2017 y 2021 respectivamente. El primero de ellos fue un nombramiento en comisión administrativa, lo que sugiere que el profesor pudo haber asumido algún rol de liderazgo dentro del departamento o la universidad. El segundo reconocimiento fue por su contribución al departamento y al consejo de facultad. El tercer profesor mencionado fue promovido a la categoría de profesor titular en la misma universidad en el 2021, lo que indica un alto nivel de logro y reconocimiento dentro de la institución. En general, estas distinciones sugieren que los profesores del programa de Maestría en Diseño y Creación Interactiva han recibido reconocimientos significativos por su contribución al departamento y a la universidad en los últimos años. Además, la promoción de un profesor a la categoría de profesor titular es una señal de que la institución valora y reconoce el trabajo de sus profesores y les brinda oportunidades para avanzar en sus carreras académicas.

Los documentos que contemplan políticas de estímulos y reconocimiento se describen a continuación:

- [Acuerdo 03 de 2007 del Consejo Superior](#), política para reconocimiento y pago de incentivos monetarios no constitutivos de salario por concepto de la participación de investigación, reglamentado mediante [Resolución de Rectoría 085 de febrero de 2009](#).
- Artículo 40 del Estatuto de Personal Docente, capacitación institucional, el año sabático, los reconocimientos a la asignación de recursos para el desarrollo de proyectos específicos como estímulos académicos.
- [Acuerdo 046 de 2009 del Consejo Superior](#), lo reglamenta el Comité Interno de Asignación y Reconocimiento de Puntaje y la asignación de puntajes

salariales, productividad académica, por título, experiencia y ejercicio de cargos académico-administrativos, en consonancia con el Decreto 1279 de 2002.

Como se puede observar en la tabla 3.18, la permanencia de los profesores ha sido bastante alta en los últimos cinco años, lo cual da fe del sentido de pertenencia del profesorado con el programa y de la calidad del mismo. Además, se puede inferir a través de la tabla que se incentiva el progreso de los profesores del departamento ya que en varios casos, los profesores han ascendido en el escalafón docente y/o han sido promovidos a otros tipos de contratación con mejores condiciones.

Tabla 3.18. Evidencia de la permanencia de los profesores del programa de Maestría en Diseño y Creación Interactiva en los últimos 5 años

Permanencia de los profesores en el programa		
Profesor	Tiempo de permanencia en el departamento	Tipo de contratación
Walter Castañeda Marulanda	25 años	Tiempo completo
Juan Diego Gallego Gómez	22 años	Tiempo completo
Mario Humberto Valencia García	25 años	Tiempo completo
Liliana María Villescás Guzmán	28 años	Tiempo completo
Carolina Salguero Mejía	1 año	Hora Cátedra
Felipe César Londoño López	36 años	Tiempo completo
Adriana Gómez Alzate	36 años	Tiempo completo
Sergio Hernán Sierra Hernández	17 años	Tiempo completo
Adolfo León Grisales Vargas	24 años	Tiempo completo

Permanencia de los profesores en el programa		
Profesor	Tiempo de permanencia en el departamento	Tipo de contratación
Jorge Andrés Rivera Pabón	17 años	Tiempo completo
Héctor Fabio Torres Cardona	34 años	Tiempo completo
Daniel Enrique Ariza Gómez	19 años	Tiempo completo
Óscar Eugenio Tamayo Alzate	18 años	Tiempo completo

Fuente: Elaboración propia, 2023

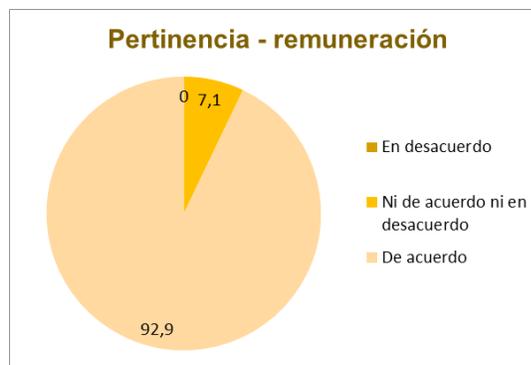
La tabla presenta la información de la permanencia de los profesores de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva en los últimos 5 años, destacando el tiempo de permanencia y el tipo de contratación de cada uno de ellos. Se observa que todos los profesores tienen una larga trayectoria en el Departamento. La mayoría de ellos (11 de 12) tienen una contratación de tiempo completo (TC), lo que indica un compromiso y dedicación a la institución y al programa. Además, la tabla muestra una estabilidad en la plantilla de profesores en el programa, lo que puede ser indicativo de un ambiente laboral favorable y una buena gestión institucional en cuanto a la contratación y retención de profesores. La información y la tabla evidencia la permanencia de profesores de larga trayectoria y dedicación al programa, lo que se traduce en una mayor calidad académica y una mejor formación para los estudiantes.

28. Apreciación de directivos y profesores del programa, sobre el efecto que ha tenido el régimen de estímulos al profesorado en el ejercicio cualificado de la docencia, la investigación, la innovación, la creación artística y cultural, la extensión o proyección social, en los aportes al desarrollo técnico y tecnológico y la cooperación internacional, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

De acuerdo a los resultados de la gráfica 3.5 es pertinente la correspondencia entre la remuneración y los méritos académicos,

pedagógicos y profesionales derivados de la actividad docente, investigativa, tecnológica, innovación, creación artística o cultural y proyección social.

Gráfico 3.5. Resultados de la encuesta de apreciación a profesores sobre la remuneración por la actividad docente.



Fuente: Encuesta aplicada a profesores, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2022

La información que se presenta indica que el 92,9% de los directivos y profesores del programa están de acuerdo en que el régimen de estímulos al profesorado ha tenido un impacto positivo en el enriquecimiento de la calidad del programa, lo que sugiere que el régimen de estímulos puede estar contribuyendo efectivamente a la motivación y compromiso de los profesores en su labor docente, investigación, innovación, creación artística y cultural, extensión o proyección social, aportes al desarrollo técnico y tecnológico, y cooperación internacional. Es importante destacar que no hubo ninguna respuesta en contra del régimen de estímulos.

Calificación de la Característica 12.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,7

CARACTERÍSTICA 13. PRODUCCIÓN, PERTINENCIA, UTILIZACIÓN E IMPACTO DEL MATERIAL DOCENTE

29. Evidencia de la efectividad de los criterios de evaluación del material producido por los profesores en la calidad de los aprendizajes de los estudiantes, de acuerdo con el nivel de formación y modalidad del programa académico.

La cantidad de citas es una métrica utilizada para medir la relevancia e impacto del trabajo de un académico en su campo de estudio. Una mayor cantidad de citas indica que el trabajo del profesor ha sido citado con frecuencia por otros académicos en sus publicaciones, lo que sugiere que el trabajo es importante y ha influido en el pensamiento y la investigación en su campo.

Tabla 3.19. Profesores y citas en la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.

Nombre del profesor	Número de citas
Walter Castañeda Marulanda	2
Juan Diego Gallego Gómez	1
Mario Humberto Valencia García	1
Liliana María Villescás Guzmán	3
Carolina Salguero Mejía	2
Felipe César Londoño López	8
Adriana Gómez Alzate	7
Sergio Hernán Sierra Hernández	3
Adolfo León Grisales Vargas	1
Jorge Andrés Rivera Pabón	6
Héctor Fabio Torres Cardona	1
Daniel Enrique Ariza Gómez	2
Óscar Eugenio Tamayo Alzate	4

Fuente: Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

En esta tabla, se observa que el profesor con mayor cantidad de citas es Felipe César Londoño López con 8, seguido por Adriana Gómez Alzate con 7 y Jorge Andrés Rivera Pabón con 6. Estos tres profesores son los que han recibido la mayor cantidad de citas, lo que sugiere que su trabajo ha tenido un impacto significativo en su campo. Por otro lado, hay varios profesores que han recibido una cantidad menor de citas, lo que puede indicar que su trabajo no ha sido tan influyente en su campo de estudio. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la cantidad de citas no es necesariamente una medida precisa de la calidad del trabajo de un profesor, ya que puede haber otros factores que influyen en la cantidad de citas que recibe un trabajo. Además, es importante tener en cuenta que la cantidad de citas puede estar influenciada por la disciplina o campo de estudio. Algunos campos de estudio pueden tener una mayor cantidad de publicaciones y citas en general, lo que puede hacer que sea más difícil recibir una cantidad significativa de citas en comparación con otros campos.

Tabla 3.20. Algunas producciones académicas de los docentes del programa de Maestría en Diseño y Creación interactiva.

Profesor	Producción	Revista
Walter Castañeda Marulanda	El color como signo. Reflexiones sobre el diseño de mensajes visuales / Color as sign. Reflections on the design of visual messages	Revista KEPES , pp. 81 - 109 Publicado: 2018-07-01
Carolina Salguero Mejía	Usos desde el diseño para la representación de un barrio y la restitución de su memoria territorial / Uses of design for the representation of a neighborhood and the restitution of its territorial memory	Revista KEPES , pp. 313 - 346 Publicado: 2018-07-01

Profesor	Producción	Revista
<p>John Wilson Herrera Murcia (Egresado)</p> <p>Aurelio A. Horta Mesa</p> <p>Adriana Gómez Alzate</p> <p>Liliana María Villescas Guzmán</p>	<p>Apuntes metodológicos para la creación de un archivo digital sobre la fotografía del conflicto armado en Colombia 2002-2006 / Methodological notes for the creation of a digital archive on photography of the armed conflict in Colombia 2002-2006</p>	<p>Revista KEPES, pp. 183 - 216 Publicado: 2019-01-01</p>
<p>Miquel Mallol Esquefa</p>	<p>Para las investigaciones teóricas en el diseño: aprendiendo del pensamiento feminista / For theoretical research in design : learning from feminist thought.</p>	<p>Revista KEPES, pp. 577-607 Publicado: 2019-07-01</p>
<p>Mark Michael Betts Alvear</p>	<p>El diseño y la sustentabilidad social con relación a la aplicabilidad de la noción de objeto / Design and social sustainability in relation to the applicability of the notion of object.</p>	<p>Revista KEPES, pp. 61-84 Publicado: 2020-01-01</p>
<p>Tania Catalina Delgado</p> <p>Ayda Nidia Ocampo Serna (Egresada)</p>	<p>El patrimonio culinario como generador de industrias creativas y culturales: el caso de la plaza de mercado de Riosucio, Caldas, Colombia / Culinary heritage as a generator of creative and cultural industries: the case of the Riosucio market place (Plaza), Caldas, Colombia</p>	<p>Revista KEPES, pp. 147-177 Publicado: 2021-01-01</p>

Profesor	Producción	Revista
Juliana Castaño Zapata Óscar Eugenio Tamayo Alzate Walter Castañeda Marulanda	Un escenario para el aprendizaje a través de proyectos de diseño en contextos sociales: Laboratorio Estratégico de Diseño Integral (LEDI) / A setting for learning through design projects in social contexts: Laboratorio Estratégico de Diseño Integral, LEDI (Strategic Laboratory of Comprehensive Design)	Revista KEPES , pp. 135-164 Publicado: 2022-01-01

Fuente: Elaboración propia, 2023

En general, se puede observar que la mayoría de los profesores han publicado en la Revista KEPES, lo que sugiere que esta publicación es una fuente importante para los académicos en el campo del diseño y la creación interactiva. En cuanto a las producciones académicas, hay una variedad de temas y enfoques. Algunos se centran en la teoría del diseño, como el artículo de Miquel Mallol Esquefa, que explora el pensamiento feminista como un enfoque teórico para la investigación en diseño. Otros se enfocan en la aplicación práctica del diseño, como el artículo de Carolina Salguero Mejía, que explora cómo el diseño puede ser utilizado para la representación de un barrio y la restitución de su memoria territorial. También hay un enfoque en temas sociales y culturales, como el artículo de Ayda Nidia Ocampo Serna y Tania Catalina Delgado, que examina el patrimonio culinario como generador de industrias creativas y culturales, y el artículo de Óscar Eugenio Tamayo Alzate y Walter Castañeda Marulanda, que explora un escenario para el aprendizaje a través de proyectos de diseño en contextos sociales.

30. Presentación de los resultados de evaluación de los materiales académicos producidos por los profesores para el desarrollo de las diversas actividades académicas, que soportan los ambientes de aprendizaje, de acuerdo con el nivel de formación y modalidad.

El impacto del material docente en el mejoramiento académico del Programa de Diseño Visual es fundamental para garantizar la calidad de la formación ofrecida a los estudiantes. El desarrollo de un material docente adecuado y actualizado es un factor clave para mejorar la calidad de la enseñanza, así como para mantener el interés y la motivación de los estudiantes, dicho material

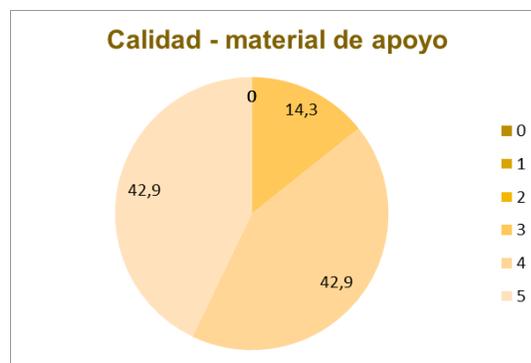
se evidencia en las bibliografías de los PIAAS, donde se evidencia el uso de producción propia de los docentes en cada una de las asignaturas (Anexo 2, PIAAS).

En conclusión, el desarrollo de un material docente de alta calidad es esencial para mejorar el programa de Diseño Visual y garantizar el éxito de los estudiantes en su formación académica. La evaluación y actualización constante del material docente es esencial para garantizar que se mantengan los más altos estándares de calidad y para mejorar continuamente la calidad de la formación ofrecida.

31. Apreciación de los estudiantes y directivos del programa sobre la pertinencia y calidad del material producido, de acuerdo con el nivel de formación y la modalidad del programa, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

De acuerdo al siguiente gráfico, el 85,8% de los encuestados consideran que el material de apoyo es de buena calidad. Sin embargo, el 14,3% restante considera que este no es suficiente, lo que sugiere que hay una minoría que no está satisfecha con la calidad del material de apoyo producido por los docentes. Es importante mencionar que este recurso puede verse influenciado por el nivel de formación y la modalidad del programa, ya que puede haber diferencias en la metodología utilizada para la producción del material y en la experiencia de los docentes en la modalidad específica de enseñanza.

Gráfico 3.6. Resultados de la encuesta a profesores sobre la calidad del material de apoyo académico.

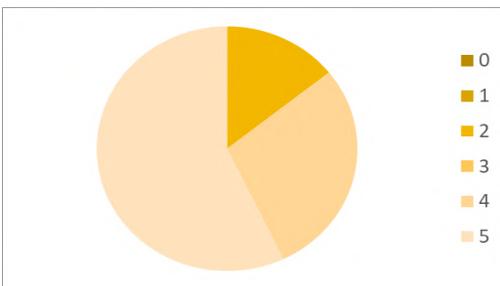


Fuente: Encuesta aplicada a profesores, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2022

En cuanto a la eficacia del material de apoyo producido por los docentes, las gráficas reflejan una percepción positiva de los estudiantes sobre la calidad y eficacia del material de apoyo producido por los docentes, lo que sugiere que los profesores están desarrollando materiales adecuados para apoyar el aprendizaje de los estudiantes. Además, el hecho de que la mayoría de los estudiantes califiquen este recurso como efectivo o muy efectivo sugiere que los materiales están logrando su objetivo de ayudar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Gráfico 3.7. Resultados de la encuesta a profesores sobre la eficacia del material de apoyo académico.

Eficacia del material de apoyo producido por los docentes teniendo en cuenta el nivel de formación y la modalidad del programa.



Fuente: Encuesta aplicada a profesores, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2022

Calificación de la Característica 13.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
B	Se cumple en alto grado	4,3

CARACTERÍSTICA 14. REMUNERACIÓN POR MÉRITOS

32. Apreciación de los profesores del programa con respecto a la correspondencia entre la remuneración recibida y los méritos académicos, pedagógicos y profesionales, derivados de su actividad docente, investigativa, tecnológica, innovación, creación artística o cultural y proyección social, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

En la siguiente Gráfica podemos observar que el 92.9% de los profesores encuestados consideran que la correspondencia entre la remuneración y los méritos académicos, pedagógicos y profesionales es pertinente. Por otro lado, esta información nos muestra que la correspondencia entre la remuneración y los méritos académicos, pedagógicos y profesionales es fundamental para incentivar y reconocer el esfuerzo y el trabajo de los docentes en sus diferentes áreas. Una remuneración justa puede mejorar la calidad de la educación, ya que los docentes estarán más motivados y comprometidos en su labor.

Gráfico 3.8. Resultados de la encuesta a los profesores sobre la correspondencia entre la remuneración y la actividad docente.



Fuente: Encuesta aplicada a profesores, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2022

Los documentos que contemplan políticas de estímulos y reconocimiento se describen a continuación:

- Acuerdo 03 de 2007 del Consejo Superior. Política para reconocimiento y pago de incentivos monetarios no constitutivos de salario por concepto de la participación de investigación, reglamentado mediante Resolución de Rectoría 085 de febrero de 2009.
- Artículo 40 del Estatuto de Personal Docente. Capacitación institucional, el año sabático, los reconocimientos a la asignación de recursos para el desarrollo de proyectos específicos como estímulos académicos.
- Acuerdo 046 de 2009 del Consejo Superior, que reglamenta el CIARP y la asignación de puntajes salariales productividad académica, por título, experiencia y ejercicio de cargos académico-administrativos, en consonancia con el Decreto 1279 de 2002.

Calificación de la Característica 14.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,6

CARACTERÍSTICA 15. EVALUACIÓN DE PROFESORES

33. Apreciación de los profesores, directivos y estudiantes sobre los criterios y mecanismos para la evaluación de los profesores; su transparencia, equidad y eficacia y; su coherencia con la naturaleza de la institución, el nivel de formación y la modalidad del programa, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

Los estudiantes tienen mecanismos cuantitativos y cualitativos que diligencian al finalizar cada seminario con propósitos de mejoramiento de los cursos, los cuales son formulados por el programa, puesto que en los posgrados no se aplican las reglamentaciones que acogen a los docentes de los pregrados. La apreciación que se observa en los documentos que la respaldan es superior al 60% con recurrencia desde 2016.

El resultado de la valoración cuantitativa y cualitativa, por parte de los estudiantes sobre el desempeño docente está acorde con el planteamiento que se ha hecho a lo largo del documento, en relación a contar con un grupo de profesores considerados de alta idoneidad académica para el desarrollo del plan de estudios del programa. Además de los instrumentos aplicados para el desarrollo de este documento, los estudiantes cuentan con variados recursos mediante los que pueden retroalimentar su experiencia en el aula y en los procesos de investigación. La Universidad y así mismo el programa mantienen canales de comunicación con sus estudiantes mediante los encuentros de línea, los correos institucionales y la Oficina de Egresados que depende de la Vicerrectoría de Proyección Universitaria.

Califique la eficiencia de los procedimientos de evaluación que periódicamente los estudiantes realizan a sus docentes, en lo que respecta a:

Tabla 3.21. Apreciación de estudiantes sobre la eficiencia de los procedimientos de evaluación que periódicamente los estudiantes realizan a sus docentes.

Califique la eficiencia de los procedimientos de evaluación que periódicamente los estudiantes realizan a sus docentes, en lo que respecta a:	Profesores / Zona de satisfacción (sumatoria de los porcentajes 3, 4 Y 5)			
	2020	2019	2018	2017
a. Criterios	88%	93 %	75%	93%
b. Mecanismos	88%	75%	75%	93%
c. Utilidad para el mejoramiento del desempeño docente	88%	70%	75%	93%

Fuente: Sistema de encuestas electrónicas UCaldas, 2023

La tabla muestra la calificación que los estudiantes otorgan a la eficiencia de los procedimientos de evaluación que periódicamente realizan a sus docentes. Se desglosa por tres aspectos: criterios, mecanismos y utilidad para el mejoramiento del desempeño docente. La zona de satisfacción se define como la sumatoria de los porcentajes 3, 4 y 5, se observa que los estudiantes califican positivamente la eficiencia de los procedimientos de evaluación en los tres aspectos evaluados. La zona de satisfacción para cada uno de los aspectos es mayoritaria en todos los años evaluados, con valores superiores al 70% en todos los casos.

Con respecto a la siguiente gráfica y de acuerdo a los parámetros de transparencia, equidad y eficacia sobre los mecanismos de evaluación de profesores el 71.4% de los encuestados están de acuerdo con la afirmación.

Gráfico 3.9. Resultados de la encuesta de apreciación sobre los criterios para la evaluación de profesores.



Fuente: Encuesta aplicada a profesores, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2022

En consecuencia los criterios y mecanismos utilizados para la evaluación de profesores son transparentes, equitativos y eficaces.

34. Demostración del mejoramiento continuo del programa, a partir de las evaluaciones permanentes realizadas a los profesores, en coherencia con el nivel de formación y modalidad.

Las evaluaciones docentes son realizadas por el director del programa a los docentes que ofrecen contenido curricular al programa; por otra parte, también se encuentra la evaluación docente por parte de los estudiantes. Estos consolidados corresponden a la evidencia de la aplicación de las evaluaciones y son reportados a la oficina de Desarrollo Docente (Anexos 3.1, 3.2, evaluaciones de profesores).

El profesor de planta tiene acceso a participar en los planes de Formación y capacitación, que cubre desde la asistencia a eventos de carácter académico-no formal hasta la formación de posgrado con apoyo económico y de tiempo, conforme a la naturaleza y duración del programa. Opera con base en el [Acuerdo 012 de 2003 del Consejo Académico](#). Los anteriores criterios se fundamentan en el [Estatuto Docente Acuerdo 21 del 2002 del Consejo Superior](#).

Para el proceso de capacitación de los docentes de la universidad estos pueden acceder a recursos para financiación en la educación continua y programas de

educación formal. Los recursos son asignados para la universidad en el presupuesto asignado a la Vicerrectoría académica y a la Vicerrectoría de Investigaciones en caso de solicitar patrocinio para presentar un informe de investigación. Para acceder a los recursos para educación continua debe inscribir su propuesta en el plan de facultad al inicio de cada periodo académico para ser aprobado por el consejo académico, luego la Vicerrectoría académica realiza convocatorias para asignar los recursos. Se financian cursos, pasantías, capacitación grupal, entre otros. Para el apoyo a la educación formal (posgrados) se exige que la propuesta de capacitación esté involucrada en el plan decenal del departamento donde está inscrito el profesor. Tanto la educación continua como la de apoyo para la educación formal están reglamentadas mediante [Acuerdo 012 de 2003 del Consejo Académico](#). Este acuerdo está sustentado por los artículos 41, 42, 43, 44, 45 del [Estatuto Docente](#).

En la Facultad de Artes y Humanidades, el fomento a la capacitación, el desarrollo docente y la divulgación de sus investigaciones ha sido un aspecto importante, presentándose y concediéndose 9 años sabáticos a docentes entre los años 2018 y 2021, 3 comisiones de estudios en el país, 1 comisión de estudios en el exterior, así como las diferentes comisiones administrativas o licencias para que los docentes puedan viajar al interior del país o al extranjero a presentar y/o sustentar ponencias, en foros, congresos, simposios, entre otros.

Calificación de la Característica 15.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,6

3.3 SÍNTESIS DEL FACTOR

3.3.1 FORTALEZAS

Dentro de las principales fortalezas identificadas en el factor de docentes del programa de maestría en diseño y creación interactiva, se destaca la existencia de un plan de estudios sólido, el cual proporciona una estructura académica coherente y efectiva para el logro de los objetivos de formación. Asimismo, se

cuenta con profesores altamente cualificados en cada una de las temáticas del programa, lo que garantiza una formación de calidad y actualizada en el área del Diseño visual. Otra fortaleza importante es el apoyo institucional frente a políticas de contratación y estabilidad de los docentes, lo que contribuye a mantener un equipo docente estable y comprometido con el desarrollo del programa. Además, se ha observado una alta cohesión en el cuerpo profesoral, lo que se traduce en una buena coordinación y trabajo en equipo para el logro de los objetivos de enseñanza. Cabe resaltar que los docentes de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva presentan altos estándares de experticia y dominio temático en sus respectivas áreas de especialización, lo que se refleja en la calidad y profundidad de los conocimientos transmitidos a los estudiantes. Finalmente, se ha evidenciado que existe una buena relación entre los estudiantes y los docentes, tanto a nivel numérico como didáctico, lo que permite una dinámica de enseñanza-aprendizaje efectiva y positiva en el programa.

3.3.2 OPORTUNIDADES DE MEJORA

Es importante que el material docente sea evaluado y actualizado regularmente dentro de los procesos de autoevaluación y autorregulación del programa, para garantizar que se mantengan los más altos estándares de calidad. Es necesario colocar indicadores que permitan medir la efectividad del material desarrollado por los docentes en términos de alcance, número de estudiantes alcanzados y número de productos creados, como OVAS, web, blog, aplicaciones, libros, entre otros. Por ejemplo, el número de estudiantes que utilizan un material docente específico puede ser un indicador útil para evaluar su impacto. Además, el número de productos generados a partir del material docente puede ser un indicador del éxito del material y su relevancia para la comunidad académica.

3.4 JUICIO CRÍTICO

Este factor presenta un conjunto sólido de características que reflejan un desempeño destacado por parte del cuerpo docente. A través del análisis de las diferentes características evaluadas, se evidencian tanto fortalezas consolidadas como áreas en las que se han logrado avances significativos.

En relación a la selección, vinculación y permanencia de los profesores, esta característica se cumple plenamente. El proceso de contratación mediante concurso público de méritos ha permitido asegurar la calidad e idoneidad de los docentes, asegurando una selección adecuada y una vinculación sólida. Esta práctica garantiza la permanencia de profesionales altamente capacitados y comprometidos con la excelencia académica.

La Maestría también cumple plenamente con el estatuto profesoral y su pertinencia, lo cual indica que los profesores cuentan con los derechos y beneficios establecidos en el marco normativo correspondiente. Esta condición es fundamental para asegurar un ambiente laboral favorable, motivador y justo, que contribuya al desarrollo y compromiso de los docentes con el programa. En cuanto al número, dedicación, nivel de formación y experiencia de los profesores, esta es otra característica que también se cumple plenamente. La Maestría cuenta con un adecuado número de profesores, quienes poseen una dedicación destacada para atender las necesidades del programa. Además, se resalta su alto nivel de formación académica y amplia experiencia en el campo del diseño y la creación interactiva, lo cual enriquece la calidad de la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.

El desarrollo profesional de los profesores se cumple en alto grado. Aunque se han realizado avances en este aspecto, aún existen oportunidades para fortalecer y ampliar las oportunidades de capacitación y actualización docente. Sin embargo, es importante destacar que la participación de los profesores en eventos y actividades académicas, tanto a nivel nacional como internacional, contribuye significativamente a su desarrollo profesional y al enriquecimiento de su labor docente.

En cuanto a los estímulos a la trayectoria profesional, se cumple plenamente. La Maestría reconoce y valora el esfuerzo y la dedicación de los profesores a través de estímulos que incentiven la producción académica y la participación en proyectos de proyección e investigación. Estos reconocimientos contribuyen a motivar y promover la excelencia en el desempeño docente.

La producción, pertinencia, utilización e impacto del material docente se cumple en alto grado. Los profesores han desarrollado materiales innovadores, especialmente aquellos que integran herramientas TIC, como respuesta a las necesidades generadas por la pandemia de la Covid-19. La percepción positiva

de estudiantes y profesores sobre la calidad y utilidad de estos recursos demuestra su relevancia y contribución al proceso de enseñanza-aprendizaje. La cantidad de citas y la calidad de la producción académica de los profesores son aspectos que demuestran el buen nivel académico con el que cuenta el programa y se ve reflejado en la satisfacción de los estudiantes en las encuestas sobre el material de apoyo.

La remuneración por méritos se cumple plenamente. Los profesores reciben un reconocimiento económico por su producción académica y participación en proyectos, lo cual incentiva su rendimiento y contribuye a su motivación y compromiso con el programa. Por último, la evaluación de profesores se cumple plenamente. Se realizan evaluaciones periódicas del desempeño docente, lo cual permite identificar fortalezas y áreas de mejora, así como implementar acciones de retroalimentación y desarrollo profesional. Esta práctica contribuye a mantener y mejorar la calidad de la enseñanza.

Después de esta mirada introspectiva se resalta la gran fortaleza que representa tener un núcleo básico tan fuerte en el aspecto académico y su compromiso con la formación de los estudiantes. Así mismo se recalca la imperiosa necesidad de mejorar la participación de los profesores en labores de investigación; lograr también la implementación de estrategias de ayuda a los profesores ocasionales en sus estudios de doctorado ya que la mayoría de estos profesores de contrato no posee estudios de este nivel.

3.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 3

SITUACIÓN A INTERVENIR	ACTIVIDAD O ACCIÓN DE MEJORA	RESPONSABLE	FECHA	
			INICIO	FIN
Articulación de los proyectos de tesis de grado de los estudiantes a las líneas de investigación del programa	Socialización del estado del arte de cada línea de investigación con los nuevos estudiantes en cada apertura de cohorte	Directora de programa Directores de líneas de investigación	*2023 - 2	Anual / En cada apertura de cohorte
Cohesión entre los grupos de investigación	En el Coloquio en Diseño y Creación se presenta la fundamentación teórica de los grupos de investigación y su vínculo con cada línea de investigación y las tesis de grado de los estudiantes.	Director de programa Directores de los grupos de investigación Directores de líneas de investigación	2023 - 2	Anual / En cada versión del coloquio
Seguimiento a los PIAAS de los seminarios con el fin de constatar su permanente actualización	En el Comité de currículo realizar un análisis de los PIAAS de cada seminario.	Director de programa Comité de currículo	2013 - 2	Anual / En Comité de currículo

*CORTO PLAZO 6 MESES, MEDIANO PLAZO 12 MESES, LARGO PLAZO 18 MESES

FACTOR 4. EGRESADOS

4.1 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN

- El programa de Maestría en Diseño y Creación Interactiva organiza anualmente el Encuentro de Egresados. Este evento brinda un espacio de encuentro y diálogo entre los egresados y la comunidad académica del diseño y la creación.
- A través de proyectos de extensión y proyección social, el programa mantiene una constante vinculación con los egresados. Estos proyectos tienen como objetivo divulgar y socializar las investigaciones y proyectos profesionales realizados por los egresados, fomentando su participación activa en la comunidad académica.
- Los egresados tienen presencia activa en diversos eventos académicos organizados por la Maestría en Diseño y Creación Interactiva. Por ejemplo, participan como ponentes, talleristas, asistentes, jurados o forman parte de comités evaluadores en el Foro Académico Internacional de Diseño y Creación, el Coloquio en Diseño y Creación, la Imagoteca y el ViveLab.
- La Facultad de Artes y Humanidades, la Oficina de Egresados y el programa mantienen un contacto permanente con los egresados, estableciendo canales de comunicación efectivos a través de boletines informativos, redes sociales y otros medios donde se comparten noticias, eventos y oportunidades de desarrollo profesional.
- Las experiencias significativas durante el proceso de reacreditación reflejan el valor y la importancia que la Maestría en Diseño y Creación Interactiva otorga a sus egresados. El Encuentro de Egresados, los proyectos de extensión y la interacción constante con los profesionales graduados demuestran el compromiso del programa en mantener una comunidad académica sólida y activa.

4.2. RESULTADOS Y ANÁLISIS

CARACTERÍSTICA 16. SEGUIMIENTO DE LOS EGRESADOS

35.Resultado de los estudios sistémicos aplicados sobre el desarrollo profesional y laboral de los egresados, el alcance de las competencias adquiridas, la correspondencia entre el desempeño de los egresados y el perfil de egreso o resultados de aprendizaje del programa.

Mediante el estudio de pertinencia elaborado en el año 2019 por parte del programa, se indaga sobre las competencias que debe desarrollar el egresado de la Maestría para cumplir con el perfil requerido en el ámbito laboral y de acuerdo a la las competencias que son sello de todo egresado de la Universidad de Caldas. Al profesional se le presentaron las siguientes competencias, que fueron calificadas en la escala con “Muy bajo”, “Bajo”, “Medio”, “Alto” y “Muy alto”.

Las competencias fueron valoradas por el Magíster en Diseño y Creación Interactiva desde dos perspectivas, la primera desde el grado que esta fue desarrollada en la Universidad de Caldas, y la segunda desde el grado en que la competencia es requerida en el ámbito laboral; pretendiendo con ello analizar el nivel de concordancia entre lo aportado por la Universidad y lo requerido en el sector laboral.

Las competencias evaluadas fueron:

- Responsabilidad social y compromiso ciudadano
- Capacidad de exponer las ideas por medios escritos
- Capacidad de comunicación en un segundo idioma
- Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente
- Capacidad de pensamiento crítico
- Capacidad creativa e innovadora
- Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas
- Compromiso ético
- Capacidad para aceptar las diferencias y trabajar en contextos multiculturales
- Capacidad para construir estados del arte y tendencias en un campo del conocimiento mediante el uso crítico de diversas fuentes de información
 - Capacidad de comunicación oral y escrita de avances y resultados de investigación

- Dominio de protocolos teóricos y experimentales y de las técnicas de investigación propias del saber

En resumen, los magísteres en Diseño y Creación Interactiva consideran que la Universidad de Caldas les permitió adquirir todas las competencias de un nivel Medio a Alto, pues en casi todas las competencias ellos valoraron 70% en Alto o Muy Alto, en la mayoría de afirmaciones, con excepción de capacidad de comunicación en un segundo idioma, donde tal porcentaje fue del 37%, y el dominio de protocolos teóricos y experimentales y de las técnicas de investigación propias del saber. (Ver tabla No. 4.1)

Tabla 4.1. Valoración de los egresados de la Maestría a las competencias generales de la Universidad de Caldas

Competencia	Aportado por la Universidad			Exigido en el medio laboral		
	Bajo o muy bajo	Medio	Alto o muy alto	Bajo o muy bajo	Medio	Alto o muy alto
Responsabilidad social y compromiso ciudadano	7,4	22,2	70,3	11,1	14,8	74,1
Capacidad de exponer las ideas por medios escritos	0,0	18,5	81,5	3,7	7,4	88,9
Capacidad de comunicación en un segundo idioma	29,6	33,3	37,0	7,4	25,9	66,7
Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente	3,7	11,1	85,2	3,7	3,7	92,6
Capacidad de pensamiento crítico	0,0	7,4	92,6	0,0	7,4	92,6
Capacidad creativa e innovadora	3,7	14,8	81,5	0,0	14,8	85,2
Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas	3,7	7,4	88,9	0,0	14,8	85,2
Compromiso ético	0,0	18,5	81,5	0,0	7,4	92,6
Capacidad para aceptar las diferencias y trabajar en contextos multiculturales	3,7	11,1	85,2	0,0	7,4	92,6
Capacidad para construir estados del arte y tendencias en un campo del conocimiento mediante el uso crítico de diversas fuentes de información	3,7	11,1	85,2	7,4	11,1	81,5
Capacidad de comunicación oral y escrita de avances y resultados de investigación	3,7	14,8	81,5	3,7	14,8	81,5
Dominio de protocolos teóricos y experimentales y de las técnicas de investigación propias del saber	7,4	29,6	63,0	11,1	22,2	66,7

Fuente: Estudio de pertinencia, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2019

El programa valoró en la misma escala las competencias del magíster en Diseño y Creación Interactiva que deben ser desarrolladas por el egresado, desde el grado en que ésta fue desarrollada en el programa y desde el grado en que la competencia es requerida en el ámbito laboral. Tales capacidades son:

- Capacidad para generar conocimiento y teorías desde sus saberes específicos, para aplicarlos en proyectos de diseño y creación interactivos.
- Capacidad para que, desde el pensamiento en red, el egresado sistematice el conocimiento por medio de herramientas conceptuales y tecnológicas, que permitan la generación, comparación y desarrollo del saber en sus objetos de estudio específicos.
- Capacidad de conjugar en el espacio experimental, sus habilidades y destrezas para el desarrollo de proyectos de diseño y creación interactivos.
- Capacidad para que, desde el reconocimiento de la sociedad y su contexto inmediato, el egresado integre su saber y su hacer en proyectos innovadores de desarrollo, creación y diseño, acordes a la dinámica del escenario global.
- Capacidad para la estructuración de sistemas de información y comunicación con herramientas digitales y metodologías del diseño, aplicables a proyectos innovadores.

Según lo reportado por el Estudio de Pertinencia (2019), la capacidad para generar conocimiento y teorías desde sus saberes específicos, para aplicarlos en proyectos de diseño y creación interactivos; y la capacidad para que desde el reconocimiento de la sociedad y su contexto inmediato, el egresado integre su saber y su hacer en proyectos innovadores de desarrollo, creación y diseño, acordes a la dinámica del escenario global, fueron las dos mejor calificadas, pues un 85,2% y 81,5% de los magísteres las valoran en Alto o Muy Alto; mientras que en la capacidad para que desde el pensamiento en red, el egresado sistematice el conocimiento por medio de herramientas conceptuales y tecnológicas, que permitan la generación, comparación y desarrollo del saber en sus objetos de estudio específicos, el 59,3% se mantuvo en Alto o Muy Alto. Se resume que hay un nivel más que aceptable, tanto en las competencias genéricas como las específicas del programa, identificando consistencia en los enfoques curriculares del programa de maestría. (Ver tabla No. 4.2.)

Tabla 4.2. Valoración de los egresados de la Maestría a las competencias específicas del programa.

Competencia	Aportado por el programa			Exigido en el medio laboral		
	Bajo o muy bajo	Medio	Alto o muy alto	Bajo o muy bajo	Medio	Alto o muy alto
Capacidad para generar conocimiento y teorías desde sus saberes específicos, para aplicarlos en proyectos de diseño y creación interactivos	7,4	7,4	85,2	7,4	14,8	77,8
Capacidad para que desde el pensamiento en red, el egresado sistematice el conocimiento por medio de herramientas conceptuales y tecnológicas, que permitan la generación, comparación y desarrollo del saber en sus objetos de estudio específicos	14,8	25,9	59,3	7,4	22,2	70,3
Capacidad de conjugar en el espacio experimental, sus habilidades y destrezas para el desarrollo de proyectos de diseño y creación interactivos	7,4	22,2	70,3	3,7	18,5	77,8
Capacidad para que desde el reconocimiento de la sociedad y su contexto inmediato, el egresado integre su saber y su hacer en proyectos innovadores de desarrollo, creación y diseño, acordes a la dinámica del escenario global	3,7	14,8	81,5	0,0	22,2	77,8
Capacidad para la estructuración de sistemas de información y comunicación con herramientas digitales y metodologías del diseño, aplicables a proyectos innovadores	11,1	14,8	74,1	0,0	14,8	85,2

Fuente: Estudio de pertinencia, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2019

En cuanto a la valoración que el empleador hace del egresado de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva a las competencias institucionales y del grado en que las mismas se requieren en el ámbito laboral, se calificaron con un porcentaje del 100% en Alto o Muy Alto, Responsabilidad social y compromiso ciudadano, Capacidad de exponer las ideas por medios escritos, Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente, Capacidad de pensamiento crítico, Compromiso ético, Capacidad para aceptar las diferencias y trabajar en contextos multiculturales, Capacidad de comunicación oral y escrita de avances y resultados de investigación; sobre 90% se calificaron el Alto o Muy Alto, la Capacidad creativa e innovadora, Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas, Capacidad para construir estados del arte y tendencias en un campo del conocimiento mediante el uso crítico de diversas fuentes de información, dominio de protocolos teóricos y experimentales y de las técnicas de

investigación propias del saber. Y sobre un porcentaje del 70% en Alto o Muy Alto la Capacidad de comunicación en un segundo idioma. (Tabla 4.3.)

Tabla 4.3. Valoración de los empleadores a las competencias institucionales de los egresados de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.

Competencia	Aportado por la Universidad			Exigido en el medio laboral		
	Bajo o muy bajo	Medio	Alto o muy alto	Bajo o muy bajo	Medio	Alto o muy alto
Responsabilidad social y compromiso ciudadano	0,0	0,0	100,0	0,0	0,0	100,0
Capacidad de exponer las ideas por medios escritos	0,0	27,2	72,8	0,0	0,0	100,0
Capacidad de comunicación en un segundo idioma	9,1	54,4	36,4	9,1	18,2	72,8
Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente	0,0	0,0	100,0	0,0	0,0	100,0
Capacidad de pensamiento crítico	0,0	18,2	81,8	0,0	0,0	100,0
Capacidad creativa e innovadora	0,0	18,2	81,8	0,0	9,1	90,9
Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas	0,0	27,2	72,8	0,0	9,1	90,9
Compromiso ético	0,0	0,0	100,0	0,0	0,0	100,0
Capacidad para aceptar las diferencias y trabajar en contextos multiculturales	0,0	0,0	100,0	0,0	0,0	100,0
Capacidad para construir estados del arte y tendencias en un campo del conocimiento mediante el uso crítico de diversas fuentes de información	0,0	0,0	100,0	0,0	9,1	90,9
Capacidad de comunicación oral y escrita de avances y resultados de investigación	0,0	0,0	100,0	0,0	0,0	100,0
Dominio de protocolos teóricos y experimentales y de las técnicas de investigación propias del saber	0,0	9,1	90,9	0,0	9,1	90,9

Fuente: Estudio de pertinencia, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2019

De acuerdo a la valoración dada por el empleador del egresado de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva a las competencias específicas del programa y del grado en que las mismas se requiere en el ámbito laboral, se obtuvieron los siguientes resultados, sobre un porcentaje del 100% en Alto o Muy Alto, se

valoró la Capacidad para que desde el reconocimiento de la sociedad y su contexto inmediato, el egresado integre su saber y su hacer en proyectos innovadores de desarrollo, creación y diseño, acordes a las dinámicas del escenario global. Las demás capacidades fueron valoradas en Alto o Muy Alto sobre el 90%.

Tabla 4.4. Valoración de los empleadores de los egresados a las competencias específicas del programa.

Competencia	Aportado por el programa			Exigido en el medio laboral		
	Bajo o muy bajo	Medio	Alto o muy alto	Bajo o muy bajo	Medio	Alto o muy alto
Capacidad para generar conocimiento y teorías desde sus saberes específicos, para aplicarlos en proyectos de diseño y creación interactivos	0,0	9,1	90,9	0,0	9,1	90,9

Tabla 22. Valoración dada por el empleador del egresado del programa de Maestría en Diseño y Creación Interactiva a las competencias específicas del programa (en porcentaje de empleadores)

Competencia	Aportado por el programa			Exigido en el medio laboral		
	Bajo o muy bajo	Medio	Alto o muy alto	Bajo o muy bajo	Medio	Alto o muy alto
Capacidad para que desde el pensamiento en red, el egresado sistematice el conocimiento por medio de herramientas conceptuales y tecnológicas, que permitan la generación, comparación y desarrollo del saber en sus objetos de estudio específicos	0,0	9,1	90,9	0,0	9,1	90,9
Capacidad de conjugar en el espacio experimental, sus habilidades y destrezas para el desarrollo de proyectos de diseño y creación interactivos	0,0	9,1	90,9	0,0	9,1	90,9
Capacidad para que desde el reconocimiento de la sociedad y su contexto inmediato, el egresado integre su saber y su hacer en proyectos innovadores de desarrollo, creación y diseño, acordes a la dinámica del escenario global	0,0	9,1	90,9	0,0	0,0	100,0
Capacidad para la estructuración de sistemas de información y comunicación con herramientas digitales y metodologías del diseño, aplicables a proyectos innovadores	0,0	9,1	90,9	9,1	0,0	

Fuente: Estudio de pertinencia, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2019

36. Apreciación de los egresados en relación con el perfil de formación, las competencias adquiridas y las posibilidades que les ha ofrecido su formación para su desarrollo profesional y laboral, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones

Como se puede observar en la siguiente tabla, los egresados consideran que la formación recibida les ha permitido competir en su área laboral y en otras áreas laborales en un 80%. Además, consideran que aplican los conocimientos adquiridos en la Maestría a su ocupación profesional actual en un 84%, y que su situación actual coincide con las expectativas que tenían cuando terminaron sus estudios posgraduales en un 80%.

Tabla 4.5. Apreciación de los egresados sobre la formación recibida

Considera que la formación recibida le ha permitido competir en su área laboral	Considera que la formación recibida le ha permitido competir en otras áreas laborales	Considera que aplica los conocimientos adquiridos en su carrera a su actual ocupación profesional	Considera que su situación laboral actual coincide con las expectativas que tenía cuando terminó sus estudios
5	5	5	5
3	4	4	4
4	4	5	4
5	5	5	5
3	2	2	2
80%	80%	84%	80%

Fuente: Encuesta única de egresados, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2019

Calificación de la Característica 16.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,6

CARACTERÍSTICA 17. IMPACTO DE LOS EGRESADOS EN EL MEDIO SOCIAL Y ACADÉMICO

37.Evidencia del impacto de los egresados en el medio social y académico, científico y cultural, como un mecanismo para establecer los aportes del programa a la solución de problemas de la sociedad y/o la creación e innovación de conocimiento.

Según lo analizado, los egresados del programa, quienes se han ido vinculando a instituciones de educación superior, empresas y organizaciones, han consolidado una participación y producción académica aceptable que ha mejorado desde la anterior acreditación, teniendo en cuenta que se aplicaron las acciones del plan de mejoramiento de este factor.

Se puede evidenciar en los resultados de la encuesta aplicada a los egresados que la participación en ponencias ha sido de forma constante en donde se ha impactado positivamente a nivel internacional con sus participaciones, entre las cuales podemos destacar las siguientes:

Participación en eventos científicos

- Conversatorios, conferencia y ponencia sobre ciberfeminismo en Ladies Wine & Design, en Manizales, Festival Internacional de la Imagen, Universidad Nacional Abierta y a Distancia, 2019
- *Higher education and deaf students: a gagged inclusion. In "History of ideas in America. Experiences, looks and projects".* Universidad de Atacama, Chile (online). 2020
- *How do I improve accessibility in the classroom; Digital inclusion? What is the relationship between disability and difficulties in virtuality?; Inclusive design and accessibility in virtual platforms; Educational inclusion. In: Talks with chef E.* Webinar en la Universidad Minuto de Dios. 2020

- *Theoretical approach to the concept of visual communication as an academic program.* Universidad Autónoma de Coahuila, México. 2019
- *Inclusion in design: challenge of design pedagogy. Project Design Fest.* Universidad Piloto de Colombia. 2019
- *The challenge of inclusive web design pedagogy: case study.* Universidad Autónoma del Oeste y Universidad Minuto de Dios. 2017
- Ponencia en la IV Bienal Latinoamericana y Caribeña en primera infancia, niñez y juventud, “*Giga-mapping* de las prácticas restaurativas del Sistema de Responsabilidad Penal para Adolescentes [Caso Manizales, Colombia]”, en la mesa Sur1_Tema1_Mesa03. 2021.
- Evento virtual *sennova* Artes gráficas, contenidos digitales - Semana de la Investigación, Universidad de Boyacá. 2020
- Ponencia, IX Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, Buenos Aires, Representación Tridimensional Proyecto Torre Colpatría.
- Ponencia 17 salón de diseño, Barranquilla, Pioneros de la animación 3D.
- Mapeo Interactivo Sonoro y Táctil. Manizales. 2020
- Diseño del comportamiento en la política pública. Manizales. 2020
- El marco por el referencial de Pierre Müller en la política social y la innovación pública. Guayaquil - Casa Grande, Guayaquil, Provincia Guayas, Ecuador. 2020
- Interfaz Directa Cerebro Ordenador para la Creación a través del Diseño. Representación Sonora Basada en el Procesamiento de Señales Cerebrales. BOGOTÁ, D.C. - Universidad Nacional de Colombia. 2018
- Obra: Aural para dos flautas. Manizales - Teatro Fundadores, Manizales. 2019
- Obra: Oscilaciones. Córdoba - CCEC, ciudad de Córdoba, Argentina. 2019
- Obra: Aural para dos flautas. Manizales - Universidad de Caldas. 2020
- Obra: Semilla. 17 Festival Internacional de la Imagen. 2018
- Obra :Simbiosis. 17 Festival Internacional de la Imagen. 2018
- Obra: Perdón. 17 Festival Internacional de la Imagen. 2018

Producción académica

- Capítulo de Libro. “Leer el territorio desde el diseño. Una manera de interpretar lo urbano y reivindicar su memoria” Investigación + creación a través del territorio. En: Colombia ISBN: 978-958-5123-82-3 ed: Universidad de Nariño , v. , p.409 - 432, 2021.

- Artículo Revista Indexada. Apuntes metodológicos para la creación de un archivo digital sobre la fotografía del conflicto armado en Colombia 2002-2006. KEPES. ISSN: 1794-7111. Editorial: Centro Editorial Universidad De Caldas. Versión: v.16 fasc.na. Pag: 183 - 216
- Artículo Revista Indexada. Usos desde el diseño para la representación de un barrio y la restitución de su memoria territorial" . En: Colombia Kepes ISSN: 1794-7111 ed: Centro Editorial Universidad De Caldas. v.N/A fasc.N/A p.313 - 343.
- Artículo Revista Indexada. Ejercicios de transversalización para una propuesta didáctica del diseño. Caso taller integrador de diseño visual en tiempos de pandemia . En: Colombia. Kepes ISSN: 1794-7111 ed: Centro Editorial Universidad De Caldas. v.19 fasc.N/A p.257 - 293. 2022
- Artículo Revista Indexada. EEG Channel Relevance Analysis Using Maximum Mean Discrepancy on BCI Systems. Lecture Notes In Computer Science. ISSN: 0302-9743. Editorial: Springer-Verlag London Ltd. Versión: v.11401 fasc.N/A. Pág: 820 - 828. 2018
- Artículo Revista Indexada. Influence of Realistic Head Modeling on EEG Forward Problem. Lecture Notes In Computer Science. ISSN: 0302-9743. Editorial: Springer-Verlag London Ltd. Versión: v.11309 fasc.N/A. pag: 32 - 40. 2018
- Artículo Revista Indexada. Functional Connectivity Analysis Using the Oddball Auditory Paradigm for Attention Tasks. Lecture Notes In Computer Science. ISSN: 0302-9743. Editorial: Springer-Verlag London Ltd. Versión: v.11309 fasc.N/A. pag: 99 - 108. 2018
- Artículo Revista Indexada. Influence of Time-Series Extraction on Binge Drinking Interpretability Using Functional Connectivity Analysis. Lecture Notes In Computer Science. ISSN: 0302-9743. Editorial: Springer-Verlag London Ltd. Versión: v.11309 fasc.N/A. pag: 186 - 194. 2018
- Artículo Revista Indexada. Interpolation, a Model for Sound Representation based on BCI. Lecture Notes In Computer Science (Estados Unidos). ISSN: 0302-9743. Editorial: Springer-Verlag London Ltd. Versión: v.11580 fasc.N/A. Pág: 471 - 483. 2019
- Capítulos de Memoria. III Congreso Iberoamericano de Neuropsicología y II Congreso Colombiano de Neuropsicología, Cali. Diseño de un instrumento de entrenamiento neuropsicológico, basado en realidad virtual para la atención y las funciones ejecutivas en niños. Cali.
- Artículo revista. Esferas (digital): Prácticas y performances post digitales del ciberfeminismo en Colombia. Brasil. 2019.

No obstante, es de resaltar que dentro de la producción recopilada, se evidencian los aportes de los graduados al campo científico de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva en la medida en que se han interesado por ahondar en temas de relevancia académica, social e investigativa.

Participación en proyectos de investigación, obras artísticas o de creación

- Tesis 'prácticas postdigitales en perspectiva de género : ciberfeminismo y diseño en Colombia
- Diseño de modelo de autoevaluación de programas en modalidad virtual.
- Diseño curricular de 6 programas curriculares en modalidad virtual.
- Diseño instruccional de tres cursos en modalidad virtual.
- Diseño de Plataforma Transmedia Educativa en Salud Innmersa.com
- Diseño de Plataforma Transmedia Educativa en Apropiación Social de Ciencia, Tecnología e Innovación para la Alcaldía de Medellín.
- Metodología Synapsis para el diseño de Plataformas Transmedia Educativas.
- Módulo de Programa de Especialización en Informática Educativa
- Protocolos de procesos de Registro Calificado para programas Tecnológicos y Universitarios por ciclos propedéuticos.
- Investigación doctoral laureada. El proceso de enseñanza y aprendizaje del diseño web incluyente.
- El nivel de accesibilidad de los sitios web de las entidades públicas colombianas
- El proceso de diseño de infografías accesibles
- La digitalización de los procesos de expansionismo en los departamentos de Risaralda y Huila. Financiado por la Unión Europea y ejecutado por Cepal.
- Atlas cosmológico de las culturas indígenas de Nariño (AWA), Diseño de una estrategia de comunicación biodiversa que dinamice el turismo sostenible como alternativa socioeconómica para la comunidad de la vereda Santa Lucia Laguna de La Cocha.
- Diseño binacional de los paisajes sonoros y visuales del conocimiento ancestral - artesanal y el manejo de las técnicas del Barniz de Pasto, la talla en madera y el enchapado en tamo, en San Juan de Pasto, Carchi e Imbabura del Ecuador.
- 14 talleres creativos como parte de la declaratoria de la manifestación Artesanos agrícolas del Ariari, Meta.
- Relatos sobre el agua desde la Escuela Superior Indígena María Reina de Mitú

- 11 Semana Grancolombiana, Bogotá, *Interstellar Overdrive*, video animado; 18 Festival Internacional de la Imagen, Manizales; *Interstellar Overdrive*, video animado; *FILE Electronic Language International Festival*. Sao Paulo, O corpo é a mensagem, Three-Dimensional, video animado; 17 Festival Internacional de la Imagen, Manizales, dark sightings, video animado.
- Re+conociendo el ecobarrio San Antonio. Parla Orgánica Narrativa Cultural Transmedia- Recetas Parladas. Cali.
- Ecologías Digitales. Manizales.

Por ejemplo, está la investigación del egresado Héctor Fabio Torres Cardona, quien ha trabajado el tema de la Narrativa, el Diseño sonoro y la Exploración postmedial, proyectos que ha desarrollado a nivel científico y artístico, y que han sido presentados en diferentes países, fortaleciendo lazos de integración con otras instituciones. La información detallada de los proyectos que han surgido en la maestría y que han logrado un alcance e impacto importantes, se encuentran en los Anexos 4 (Tesis de grado), Anexo 5 (Bases de datos tesis de Maestría en Diseño y Creación).

Reconocimientos

- Proyecto Madrid y Zaragoza, seleccionado para Residencia Iberoamericana en Innovación Ciudadana, Secretaria General Iberoamericana. 2018
- Interpolation, a Model for Sound Representation based on BCI. Best Paper Award. 13th International Conference on Augmented Cognition. 2019



En la ventana 2018 - 2022, la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, cuenta con 5 tesis laureadas y 20 tesis meritorias, fortaleciendo las habilidades investigativas de los egresados.

38. Apreciación de empleadores sobre el desempeño destacado de los egresados y su aporte en la solución de los problemas académicos, ambientales, tecnológicos, sociales y culturales, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

En cuanto a la apreciación de los egresados del programa y sus soluciones a las demandas del contexto, los empleadores contestan:

- Valore el grado de satisfacción con el desempeño profesional de los egresados del programa de Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas: El 100% de los representantes institucionales están de acuerdo en que el desempeño del egresado es Alto o Muy Alto.
- Considera usted que el diseño y la creación se está moviendo hacia nuevos campos: El 100% de los entrevistados considera que el diseño y la creación se está moviendo hacia nuevos campos del conocimiento. La tabla 4.6. muestra las opiniones expresadas en este sentido.

Tabla 4.6. Nuevos campos hacia donde se mueve la Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Se están moviendo hacia el campo de lo ambiental.
Hacia la estructuración misma de un sistema de pensamiento. Así como ya está validada la importancia del espíritu crítico en el desarrollo integral del ser, el pensamiento creativo está configurándose como esencial para potenciar el desarrollo de ciudadanos más íntegros y más felices.
Diseño y desarrollo de producto, tecnologías de apoyo, diseño incluyente.
Aplicación de la IA y el machine Learning.

Tabla 23. Nuevos campos hacia donde se mueve el Maestría en Diseño y Creación Interactiva. Respuestas de los empleadores
Hacia todos los campos del conocimiento. En tanto modalidad de investigación y por lo tanto de resolución de problemas o de mediador cultural, social y ambiental, el diseño y la creación impactan todos los campos y áreas del conocimiento. Falta mucho en el país por interiorizar sobre estas formas de producción de conocimiento que se alejan de epistemes científicas, pero se están logrando cosas, gracias entre otras cosas, al reconocimiento de la investigación-creación de Colciencias, y por supuesto a las demandas sociales que ya no se conforman con la ciencia.
Campo de Artes Visuales y el diseño en los cuales trabaja su egresada vinculada con esta Universidad.
A lo transmedia.

Fuente: Estudio de pertinencia, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2019

Calificación de la Característica 17.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,8

4.3 SÍNTESIS DEL FACTOR

4.3.1 FORTALEZAS

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva mantiene un seguimiento de las actividades profesionales e investigativas de sus egresados, promueve su participación en eventos académicos, investigativos y culturales a través de eventos permanentes como el Festival Internacional de la Imagen, el Foro Académico Internacional de Diseño y Creación, el Encuentro de Estudios Teóricos en Diseño, el Coloquio en Diseño y Creación, y comunicaciones a través del Boletín informativo de los posgrados en diseño y creación.

Además, el programa realiza desde hace más de cinco años el Encuentro de Egresados, uno de los eventos más relevantes para la comunidad académica del diseño y la creación, espacio anual convocado en el marco del Festival Internacional de la Imagen que permite compartir con los egresados alrededor de la percepción y sentir de la formación desde su voces, su validez en el entorno nos indica el sentido y pertinencia del programa en el contexto y es fundamental para validar el enfoque y contenido del programa y para nutrir estas experiencias en los contenidos del mismo.

Asimismo la aplicación de los aprendizajes en la promoción del sector y la asociatividad a través del aprovechamiento de los diversos espacios de interacción, experimentación y redes como el ViveLab Manizales, el MediaLab, el Laboratorio de Imagen Móvil, la Imagoteca, el SensorLab, el Clúster de Industrias y Comunidades Creativas - ClusterLab, el Consultorio de Diseño y la Incubadora de Empresas Culturales, así como las diversas alternativas de espacios para el desarrollo de eventos en el Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona y las posibilidades de investigación a través del Centro de Ciencia Francisco José de Caldas.

La dinámica curricular promueve el desarrollo de competencias cognoscitivas, sistémicas, constructivas y proyectuales por medio de los seminarios teóricos, talleres prácticos y seminarios de investigación que se articulan en los proyectos de investigación-creación y las tesis de grado de la Maestría a través de la reflexión crítica, la discusión y la producción intelectual que se ponen en conversación intercultural en escenarios internacionales como el Coloquio en Diseño y Creación y el Foro Académico Internacional de Diseño y Creación, así como la divulgación del conocimiento a través de la Revista Kepes indexada en nivel Q1.

Los egresados del programa de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva son protagonistas del desarrollo disciplinar del diseño en Colombia participando en importantes universidades como profesores investigadores y en cargos de dirección académico administrativa, en empresas liderando departamentos de arte y comunicación, como emprendedores de industrias creativas y culturales, y como asesores de proyectos de ciencia, tecnología e innovación.

De la misma manera, las áreas de acción de los egresados en proyectos de investigación-creación han cubierto temas relacionados con narrativas transmedia en ámbitos culturales y educativos, diseño curricular y plataformas e-learning para programas en modalidad virtual, gobernanza digital, diseño incluyente, comunicación biodiversa, conocimiento ancestral, memoria territorial, paisajes sonoros y visuales, siendo acordes con la generación de aportes a la resolución de las necesidades regionales y nacionales de carácter cultural, social, ambiental, tecnológico y educativo según las condiciones de los diversos contextos.

4.3.2 OPORTUNIDADES DE MEJORA

Se han encontrado algunos aspectos como oportunidades de mejora relacionados con la graduación oportuna, el manejo de segunda lengua, la promoción de participación en proyectos de investigación, la internacionalización, la gestión de becas de doctorado y la circulación de oportunidades laborales.

En cuanto a la graduación oportuna, se plantea optimizar las dinámicas de dirección de tesis desde los primeros semestres para que los proyectos tengan

pertinencia a nivel social, empresarial, industrial y en política pública, desarrollando competencias investigativas autónomas en los estudiantes.

Con respecto al manejo de segunda lengua, el planteamiento consiste en promover ambientes de aprendizaje inmersivos, con profesores visitantes en idioma extranjero, estimulando al estudiante a la comprensión e interacción en otro idioma. Esto, acompañado de un fortalecimiento a la movilidad internacional con participación en pasantías y eventos, permitiría fomentar el uso práctico de segunda lengua.

Los egresados manifiestan su interés en tener un nivel de participación activa en proyectos de investigación interinstitucionales con la Universidad de Caldas, siendo parte activa de los grupos de investigación, mediante la formulación y estructuración de proyectos, la participación articulada en licitaciones públicas, convocatorias nacionales e internacionales, la gestión de alianzas estratégicas y la cualificación e inserción en redes científicas globales, activando los convenios vigentes y los apoyos a la movilidad, para lo cual es necesario sincronizar procesos de comunicación de doble vía.

Así mismo se propone promover la asociatividad de egresados con el fin de encontrar en forma cooperativa opciones de mejoramiento profesional, personal y gremial.

De otra parte, como uno de los aspectos para promover el bienestar de los egresados, ampliar la visibilidad de los perfiles de los estudiantes y egresados a través del sitio web del programa.

4.4 JUICIO CRÍTICO

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva ha estado comprometida con el seguimiento a los egresados, promoviendo su participación en el entorno investigativo regional y nacional, el desarrollo de políticas públicas que reconozcan la productividad intelectual en el ámbito de la investigación-creación, el impulso al desarrollo de emprendimientos empresariales a través de la Incubadora de Empresas Creativas, la conexión con el sector creativo y cultural del eje cafetero por medio de la Plataforma Virtual para Industrias Culturales y Creativas - ClusterLab y la interacción interinstitucional a través de la Red Académica de Diseño.

A partir de las recomendaciones de la Acreditación 2017 se desarrolló la guía temprana de investigación para promover la graduación oportuna que incluye el fortalecimiento de los talleres de línea, la activación de los convenios de movilidad académica, el mejoramiento de los procesos de comunicación a través del Boletín de posgrados en diseño y creación, la ampliación de producción intelectual en artículos publicados (incluyendo la revista KEPES indexada en Q1) y el aumento de la dedicación docente a las direcciones de tesis.

Como aspecto importante a mejorar se encuentra la proficiencia en el uso de un segundo idioma, para lo cual se han implementado estrategias desde el inicio de la Maestría como la traducción de artículos y la lectura de bibliografía en lengua extranjera. Es necesario implementar estrategias de mayor incidencia en el manejo, comprensión y uso práctico de una segunda lengua.

Se llevan al plan de mejoramiento aspectos deseables para el óptimo logro de los objetivos de los egresados en su vida profesional, como la asociatividad, la gestión de becas de doctorado, la participación en proyectos interinstitucionales con la Universidad de Caldas, la promoción de oportunidades laborales y la opción de contar con el uso de la infraestructura de la Universidad para el desarrollo de actividades extracurriculares, seminarios y talleres propuestos por los graduados.

El factor de Egresados presenta diversas fortalezas que demuestran un seguimiento activo y un impacto positivo de los egresados en el medio social y académico. A través del análisis de las características evaluadas, se destacan avances significativos en el programa.

En cuanto al seguimiento de los egresados, se cumple plenamente. La Maestría realiza un seguimiento de las actividades profesionales e investigativas de sus egresados, promoviendo su participación en eventos académicos y culturales, como el Festival Internacional de la Imagen y el Foro Académico Internacional de Diseño y Creación. Asimismo, se destaca la realización del Encuentro de Egresados, un evento relevante que permite compartir experiencias y validar la formación ofrecida por el programa. Estas acciones demuestran un compromiso por parte de la Maestría en mantener una conexión activa con sus egresados y brindarles oportunidades de participación y actualización.

El impacto de los egresados en el medio social y académico también se cumple plenamente. Los egresados de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva se han destacado en diversas áreas de acción, tanto en instituciones académicas como en el ámbito empresarial y emprendedor. Han asumido roles de profesores investigadores, directivos académicos, líderes de departamentos de arte y comunicación, emprendedores de industrias creativas y culturales, y asesores en proyectos de ciencia, tecnología e innovación. Además, han contribuido en proyectos de investigación-creación abordando temáticas relevantes y acordes a las necesidades regionales y nacionales en distintos contextos. Estos logros evidencian el impacto positivo de los egresados en sus respectivas áreas de influencia.

En cuanto a la graduación oportuna, se sugiere optimizar las dinámicas de dirección de tesis desde los primeros semestres para que los proyectos tengan pertinencia social y empresarial, desarrollando competencias investigativas autónomas en los estudiantes. Además, se plantea la promoción de ambientes de aprendizaje inmersivos para el manejo de segunda lengua, con profesores visitantes y estimulando la interacción en otros idiomas. Estas mejoras fortalecerán las habilidades investigativas y comunicativas de los egresados.

En general el factor cumple plenamente con los aspectos de alta calidad esperados en un programa de posgrado, fomentando respuestas aún más allá de los requerimientos básicos de los egresados y promoviendo su inserción en el tejido académico, investigativo y empresarial con altos índices de empleabilidad.

4.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 4

SITUACIÓN A INTERVENIR	ACTIVIDAD O ACCIÓN DE MEJORA	RESPONSABLE	FECHA	
			INICIO	FIN
Competencia en segundo idioma	Desarrollar ambientes de inmersión en seminarios con profesores y lecturas en idioma extranjero, que exijan al estudiante elevar sus destrezas en el manejo de otro idioma.	Dirección de programa. Departamento de Lenguas Extranjeras.	2023 - 2	2025 - 2
Participación de egresados en proyectos interinstitucionales	Abrir espacio a los egresados para invitarlos a ser integrantes de los grupos de investigación y a participar en gestión de convocatorias.	Líderes Grupos de Investigación. Dirección de Programa.	2023-2	2025-2
Oportunidades laborales	Promover con las facultades de artes, diseño y comunicación de otras universidades el perfil de los egresados de la Maestría. Visibilizar el perfil de los egresados en el sitio web de la Maestría.	Oficina de egresados. Dirección del programa	2023-2	2025-2

*CORTO PLAZO 6 MESES, MEDIANO PLAZO 12 MESES, LARGO PLAZO 18 MESES

FACTOR 5. ASPECTOS ACADÉMICOS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

5.1. EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN

- La Maestría en Diseño y Creación Interactiva ha demostrado flexibilidad en los aspectos curriculares, permitiendo realizar cambios en la malla curricular y establecer una articulación con el Doctorado en Diseño y Creación.
- El programa ha obtenido reconocimientos destacados, incluyendo 5 tesis laureadas y una patente de invención titulada "Sistema de simulación para la enseñanza de angiografía coronaria". Además, se han presentado 18 tesis meritorias.
- En la evaluación de las tesis de grado, se ha implementado una rúbrica y un formato de calificación cuantitativa aprobados por las instancias correspondientes.
- El programa ha logrado una importante interacción con el entorno a través de proyectos de extensión social, como el Festival Internacional de la Imagen, el Foro Académico Internacional de Diseño y Creación, el Coloquio en Diseño y Creación, la Imagoteca, la Colección Editorial en Diseño Visual y el ViveLab, entre otros.
- La Maestría ha fortalecido sus proyectos de investigación-creación gracias a su participación en proyectos de extensión, como la colaboración con el grupo de investigación DICOVI.
- Los Resultados de Aprendizaje se implementan como una respuesta a los cambios en la política curricular de la Universidad, así como las nuevas tendencias en Educación Superior de acuerdo a los lineamientos del Ministerio de Educación.

5.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS

CARACTERÍSTICA 18. INTEGRALIDAD DE LOS ASPECTOS CURRICULARES

39. Referentes que dan identidad a su comunidad educativa y al Proyecto Educativo del Programa, y hacen posible el reconocimiento de esta como parte de la comunidad académica.

Dentro del Proyecto Educativo de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva se encuentran los fundamentos del programa y se conectan con los principios y objetivos institucionales de la Universidad de Caldas. En primer lugar, la Maestría está inspirada en investigaciones previamente formuladas por la UNESCO (programa Digital Young Creator) y MECAD (Centro de Arte y Diseño ESDI), en España, para apoyar estudios de posgrados en nuevas tecnologías para Latinoamérica. Está integrado con los programas de otras Facultades de la Universidad para desarrollar proyectos desde contextos diferentes y articulado con el Doctorado en Diseño y Creación para fomentar estudios avanzados. El intercambio de conocimientos con otras disciplinas le otorga al estudiante la formación necesaria para consolidar una visión con responsabilidad frente al impacto de la comunicación y el diseño en la sociedad contemporánea.

Uno de los principales referentes del Proyecto Educativo es la misión de la Universidad de Caldas. Esto es, el cumplimiento de la función social que corresponde a su naturaleza pública para generar, apropiar, difundir y aplicar conocimientos mediante procesos curriculares, investigativos y de proyección. De esta forma la Maestría se articula 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.

A partir de estos referentes, la Maestría tiene como objetivo 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 apropien 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.

Dentro de la comunidad académica de la Universidad de Caldas, el Departamento de Diseño Visual con la Maestría en Diseño y Creación Interactiva buscan 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. Adicionalmente, se hace un énfasis en 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.

Un referente claro de la Maestría es el curso de posgrado Online en Artes Mediales que lidera, desde la creación del programa, en alianza con la Universidad Nacional de Córdoba en Argentina y la Universidad de Chile. Más de 1000 jóvenes en Latinoamérica formados a través de este curso, caracterizan los estudios como un pionero en la formación de tecnología y diseño en la región. Es importante destacar que en el período de observación 2018-2022 no se logró actualizar el convenio debido a la crisis de salud pública generada por la pandemia COVID – 19 en el mundo pero se continúa con la oferta del seminario Redes, Interfaces y Tecnologías.

40. Actividades científicas y de proyección social con cooperación nacional o internacional en la que participan docentes y estudiantes, y que tengan productos demostrables.

Desde la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, y en enlace con el grupo de investigación DICOVI (A1 Min Ciencias), se han formulado y ejecutado proyectos relevantes en el ámbito de la proyección y la apropiación social de la ciencia, la tecnología y la innovación. Uno de ellos es el Centro de Ciencia Francisco José de Caldas, que inició su funcionamiento en el 2018. Desde el diseño y la creación, el Centro ha desarrollado acciones con la Gobernación de Caldas, con beneficios directos a la comunidad de los municipios del departamento de Caldas.

El Programa de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva también ha organizado y participado en importantes conferencias, coloquios, actividades académicas y de proyección social. En los últimos años, estos eventos se han caracterizado por la participación de conferencistas y ponentes de varias Universidades con programas de Diseño a nivel nacional, así como de ponentes invitados nacionales e internacionales que enriquecen la experiencia de los docentes y estudiantes de la Universidad de Caldas.

El Festival Internacional de la Imagen, con 23 años de trayectoria y 21 ediciones realizadas, se posiciona como un evento de relevancia internacional donde las relaciones entre Diseño, Ciencia, Arte y Tecnología, se visibilizan mediante procesos e iniciativas académicas, artísticas, investigativas, culturales y económicas.

Cuenta de ello, está el Foro Académico Internacional de Diseño y Creación, que en el marco del Festival Internacional de la Imagen contó con participación en 2018 de 22 ponentes internacionales y 115 nacionales, en 2019 participaron 14 internacionales y 98 nacionales, en 2020 participaron 113 ponentes internacionales y 13 nacionales, en 2021 participaron 21 internacionales y 86 nacionales, finalmente en 2022 se contó con la participación de 20 ponentes internacionales y 69 nacionales. Esta serie de conferencias también cuenta con un comité de evaluadores que incorpora miembros de la comunidad académica nacional e internacional y egresados de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.

Además, el programa cuenta con el Coloquio en Diseño y Creación, un proyecto de extensión adscrito al Doctorado en Diseño y Creación y a la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, un espacio académico que permite la divulgación del conocimiento en el diseño y la creación, así como visibilizar, articular y desarrollar los procesos investigativos de los estudiantes del doctorado y la maestría con otros proyectos afines circunscritos a la comunidad académica de los posgrados.

El plan de estudios del programa cuenta con los seminarios “Diseño, arte, ciencia y tecnología” e “Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología” los cuales se articulan a las líneas de investigación de la Maestría y el Seminario Internacional del Festival Internacional de la Imagen, experiencia académica e investigativa que se enriquece con conversatorios, talleres, exposiciones, ferias, proyectos editoriales y demás actividades del Festival Internacional de la Imagen.

41. Actividades extracurriculares para la formación de competencias generales y específicas relacionadas al programa

De igual manera, el seminario Diseño, arte, ciencia y tecnología, que hace parte del currículo del programa, se imparte con antelación al Seminario Internacional en el marco del Festival Internacional de la Imagen, ambos son de obligatoria asistencia para los estudiantes y suman un total de 4 créditos. Estos eventos siguen los propósitos que orientan la formación de la Maestría para complementar las competencias adquiridas por los estudiantes con habilidades de investigación, interactividad y la mediación del diseño y su impacto en las estructuras sociales, culturales y económicas contemporáneas.

En el año 2017, el programa asistió con un grupo de estudiantes al seminario Territorio Táctil, programado por el Instituto de Arquitectura Avanzada de Cataluña, en Barcelona. A esta actividad extracurricular la Maestría y el Doctorado en Diseño y Creación viajaron con 10 estudiantes. El seminario se basó en la reflexión sobre la interfaz y el análisis de los niveles de representación desde la cartografía sonora. La noción de Territorio Táctil se constituyó en indagación con el fin de percibir el entorno urbano como fuente inagotable de estímulos (sensorial) explorando diferentes prácticas sonoras de la ciudad en estudio (Barcelona), analizando e interiorizando estas experiencias. Fue un seminario que conjugó lo teórico con la praxis en sí misma, en su discurrir generó las reflexiones necesarias para comprender el entorno desde una mirada integral: naturaleza y seres humanos (colectivos sociales), el lugar que habitamos.

En el 2021, se gestó el proyecto editorial “Miradas interdisciplinarias en Diseño y Creación”, obra que compila capítulos de libro derivados de proyectos de tesis laureadas de egresados de la Maestría y el Doctorado en Diseño y Creación. En esta publicación, aún en proceso, participaron dos egresadas de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva con los capítulos de libro: “Las personalidades creadoras de la cocina, una revolución sujeta a la resistencia del quehacer de cocinar” y “La máquina de moler. Una investigación en diseño en clave territorial”.

Por otra parte, la Maestría en Diseño y Creación Interactiva lidera el proyecto Imagoteca, espacio de consulta que surge por la necesidad de dar apoyo a la investigación y a la docencia del programa del Departamento de Diseño Visual y a las áreas del conocimiento afines. En los últimos cinco años, se realizaron en la Imagoteca diversos conversatorios y talleres a cargo de profesores y egresados de la Maestría, así como invitados internacionales, que han compartido sus conocimientos, aportando a las áreas de interés de los asistentes.

El programa también cuenta con el ViveLab Manizales, que desde el 2019 perfila unas líneas de acción que permiten a la comunidad académica acercarse desde diferentes frentes a este laboratorio de innovación social. Actualmente, el espacio usa metodologías colaborativas y populares para ayudar a validar hipótesis mediante el “aprender haciendo”. Todos los proyectos del laboratorio son gestionados y apoyados por el Departamento de Diseño Visual a través de

profesores o estudiantes. Durante 2022, el ViveLab llevó a cabo la Feria de saberes, que contó con más de 100 asistentes e incluyó talleres de diseño para no diseñadores, un taller de muralismo y un conversatorio virtual. El ViveLab, también realizó en el 2022, el conversatorio “Derecho a la ciudad”, evento que contó con la participación de egresados, estudiantes y profesores y tuvo como objetivo promover el conocimiento e intercambio de experiencias entre los colectivos y la ciudadanía de Manizales para desarrollar procesos de diseño colectivo. Asimismo, el laboratorio ha participado en talleres para la definición de problemas de investigación con estudiantes de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.

42. Resultados de la aplicación de ejercicios continuos de evaluación de la integralidad del currículo, que conduzcan a la realización de ajustes y mejoras que impacten a la formación en valores, actitudes, aptitudes, conocimientos, métodos, capacidades y habilidades. Lo anterior de acuerdo con el estado del arte y con el ejercicio de la disciplina, profesión, ocupación u oficio en búsqueda de la formación integral del estudiante y en coherencia con la misión institucional y los objetivos propios del programa académico.

A partir de las evaluaciones docentes periódicas y constantes, se ha modificado el Proyecto Educativo del Programa (PEP) de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva en relación a los resultados de aprendizaje. La malla curricular de la Maestría responde al objeto de estudio del programa y a los intereses de los estudiantes, donde las líneas de investigación: Interrelación, diseño, ciencia, arte y tecnología; Gestión y transmisión del conocimiento; Diseño y desarrollo de productos interactivos; Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente; fortalecen las dinámicas propias de los proyectos de Tesis de Grado de la comunidad estudiantil, asimismo, tributan a los grupos de investigación vinculados al programa: Diseño y cognición en entornos virtuales y visuales - DICOVI; Estéticas y sociales en Diseño Visual; Cognición y educación; Filosofía y cultura; Teatro, cultura y sociedad; Tecnologías de la información y redes - GITIR; Territorialidades.

La autoevaluación de la Maestría produjo una serie de consideraciones alineadas con los objetivos del Proyecto Educativo del Programa, con un énfasis en el compromiso declarado con la formación integral de las personas para afrontar, con responsabilidad ética, social y ambiental, los retos de desarrollo endógeno y para participar en la construcción de una sociedad más justa e

incluyente, que reconozca y promueva la diversidad, acorde con el respectivo nivel de formación del programa académico y modalidades del mismo.

El comité de currículo es un espacio que permite debatir alrededor de las visiones de estudiantes, egresados y profesores frente a los procesos curriculares. Este comité analizó varios factores para identificar sus características y debilidades, así como para hacer un análisis comparativo con el informe de Autoevaluación del Programa en el año 2017.

43. Evaluación de las estrategias y acciones del programa para el mejoramiento de las competencias definidas por el programa.

Para evaluar las estrategias y acciones del programa para el mejoramiento de las competencias estipuladas dentro del Proyecto Educativo del Programa - PEP, se pueden considerar las siguientes actividades extracurriculares desarrolladas periódicamente durante los últimos 5 años:

- Festival Internacional de la Imagen: Es importante significar el impacto que ha tenido la participación de este Festival en la formación de los estudiantes del programa, así como en la visibilidad y posicionamiento de la Maestría a nivel nacional e internacional. Asimismo, la calidad de los trabajos presentados por los estudiantes y la retroalimentación que han recibido por parte de la comunidad académica y profesional que ha hecho parte del Festival.- Foro Académico Internacional de Diseño y Creación: Se debe destacar el impacto que ha tenido la participación de los estudiantes, egresados y docentes del programa en este foro, en términos de la calidad de las ponencias, pósters y paneles, que en muchas ocasiones han convocado a los directores de las líneas de investigación del programa con los respectivos estudiantes, la retroalimentación recibida y la generación de redes y contactos académicos y profesionales. También se debe resaltar la relevancia de los temas abordados en el foro para el programa y su relación con las competencias definidas.
- Coloquio en Diseño y Creación: Se debe significar el impacto que ha tenido este espacio académico en la formación de los estudiantes y egresados del programa, en términos de la divulgación del conocimiento y la articulación de los procesos investigativos de los estudiantes con otros proyectos afines. Es preciso destacar que la plenaria de este evento contribuye a la formalización de los estados del arte de las líneas de investigación de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva. También se debe destacar la

calidad de las investigaciones presentadas y la retroalimentación recibida por parte de la comunidad académica.

- Encuentro de egresados: Es preciso resaltar el impacto que ha tenido este espacio en el fortalecimiento del vínculo entre el programa y la comunidad de egresados, así como en la retroalimentación recibida por parte de los egresados en relación con su experiencia en el programa y su desempeño laboral posterior. También se deben considerar las recomendaciones y sugerencias que puedan surgir en el encuentro para mejorar el programa.
- Grupos de investigación: Se han aunado esfuerzos para visibilizar la calidad de las investigaciones desarrolladas por los grupos de investigación del programa, en relación con las competencias definidas. También se debe destacar la participación de los estudiantes y egresados del programa en estos procesos de investigación y su impacto en su formación académica y profesional. Además, se deben considerar los resultados y aportes de estas investigaciones para el desarrollo del campo del Diseño y la Creación Interactiva.

Calificación de la Característica 18.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,7

CARACTERÍSTICA 19. FLEXIBILIDAD DE LOS ASPECTOS CURRICULARES

44.Evidencia de procesos de flexibilización como, doble titulación; articulación pregrado-posgrado; reconocimiento de créditos, homologación y oferta de cursos electivos en distintas modalidades y lugares de desarrollo entre otros, que permiten al estudiante interactuar con otros programas a nivel institucional, nacional e internacional.

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas se enmarca en un currículo flexible y dinámico, que busca facilitar la movilidad de los estudiantes y la construcción de rutas de formación a partir de su propia trayectoria y de sus intereses y aspiraciones. Los aspectos curriculares del programa están diseñados para permitir al estudiante interactuar con otros

programas a nivel institucional, nacional e internacional, acceder a procesos de reconocimiento de créditos y participar en la articulación pregrado-posgrado.

En primer lugar, el seminario Redes, Interfaces y Tecnologías (programa de Artes Mediales Online), ofrece una amplia oferta de posibilidades para que los estudiantes escojan distintos planes de estudio y rutas de formación, de acuerdo a sus intereses y aspiraciones. Con 12 profesores especializados en el área de las artes mediales, los estudiantes tienen la oportunidad de explorar diferentes áreas y técnicas, lo que contribuye a una formación interdisciplinar y abierta a nuevas experiencias y aprendizajes.

El programa de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva no ofrece doble titulación. Sin embargo, cuenta con una [política de estudiantes coterminales](#) que les permite a los estudiantes obtener la titulación de la maestría en conjunto con su pregrado. Esta política ha sido aprovechada por un número significativo de estudiantes, en los últimos 5 años, siete estudiantes han optado por enlazar su programa de pregrado y posgrado con la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, lo que les ha permitido avanzar en su formación de manera más rápida y enfocada en sus intereses. Además, el plan de estudios de la Maestría ofrece, en su último año, seminarios dictados por profesores con título doctoral, lo que permite articular el tercer y cuarto semestre del programa con el Doctorado en Diseño y Creación, dando la oportunidad a los estudiantes de continuar con sus investigaciones y su formación posgradual, es preciso destacar, que este año de formación se corresponde con el primer año doctoral. Estos procesos de flexibilización y movilidad curricular no solo permiten que los estudiantes aprovechen al máximo los recursos y experiencias ofrecidas por el programa, sino que también contribuyen a una formación más integral y adaptada a sus necesidades y expectativas.

En cuanto al reconocimiento de créditos, cuatro créditos son tenidos en cuenta por participar en el seminario **Diseño, arte, ciencia y tecnología y el Seminario Internacional del Festival Internacional de la Imagen**. Estos créditos contribuyen a la formación integral de los estudiantes y promueven la interdisciplinariedad en el programa.

El programa de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva realiza diversos procesos de homologación con otros programas e instituciones, con el fin de cumplir con los criterios de flexibilidad y movilidad. En los últimos años, tres

estudiantes han optado por homologar con otros programas, destacando la homologación de un estudiante con la Universidad de Buenos Aires, y la de dos estudiantes con el Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. En el caso de las homologaciones con la Universidad de Caldas, éstas se realizaron a través de dos seminarios: "La Gestión de la Investigación en el Diseño" y "Epistemología del Diseño". Estas homologaciones son una muestra más de la apertura y disposición del programa para favorecer la movilidad y el intercambio académico entre sus estudiantes y otras instituciones nacionales e internacionales.

En tercer semestre, el programa ofrece tres seminarios electivos con docentes nacionales e internacionales. Cada seminario equivale a dos créditos, de los cuales, los estudiantes deben aprobar cuatro. Se desarrolla un plan de trabajo anual para cada seminario electivo de acuerdo al contexto y necesidades actuales de formación en el Diseño y la Creación Interactiva, lo que aporta a la flexibilidad del currículo.

En el marco de la flexibilidad curricular, el programa cuenta con el convenio SUMA (Sistema Universitario de Manizales, en el que participan 6 Universidades, 5 de ellas con acreditación de alta calidad), que aporta al trabajo de grado de los tesisistas. Este convenio permite a los estudiantes tener acceso a recursos y herramientas que les permiten enriquecer sus proyectos de investigación, lo que contribuye a la formación integral y a la construcción de rutas de formación personalizadas.

45. Evidencia, en los últimos cinco años, del número de estudiantes del Programa beneficiados a través de estrategias de interacción física o virtual con otras instituciones nacionales e internacionales. En el caso de las movilidades salientes, preferiblemente en un segundo idioma.

En el caso del Programa de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, se ha llevado a cabo una serie de estrategias de interacciones físicas y virtuales con otras instituciones en los últimos cinco años. Una de las más destacadas fue el Seminario de Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología en 2018, seminario espejo, orientado por los profesores Roger Malina de la Universidad de Texas en Estados Unidos y Ricardo Dal Farra de la Universidad de Concordia en Canadá. Durante este evento, se fortaleció el segundo idioma con la interacción de los estudiantes y profesores

en el idioma inglés, lo que contribuyó para mejorar sus habilidades en un segundo idioma y a su vez, adquirir nuevos conocimientos sobre los temas tratados.

Además, durante el Seminario Internacional, el profesor Roger Malina hizo una conferencia sobre "Diseño, arte, ciencia y tecnología", lo que permitió a los estudiantes del programa ampliar sus perspectivas sobre el tema y enriquecer su formación. Estos intercambios académicos con otras instituciones internacionales son fundamentales para el fortalecimiento del programa de posgrado y para la formación de los estudiantes, ya que les permiten tener acceso a nuevas perspectivas, ideas y enfoques que pueden aplicar en sus proyectos de investigación y en su trabajo profesional. La participación en este tipo de eventos internacionales es una evidencia clara de la flexibilidad del programa y de su compromiso con la formación de calidad de sus estudiantes.

46. Apreciación de estudiantes, profesores y egresados sobre las rutas de formación alternativas y adoptadas por los estudiantes a partir de sus necesidades e intereses, derivadas de las estrategias de flexibilidad curricular definidas por la institución, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

La Facultad de Artes y Humanidades y el Departamento de Diseño han implementado diversas estrategias de flexibilidad curricular para brindar opciones múltiples y variadas a sus estudiantes en su proyecto de vida académica, lo que hace que el currículo sea abierto y garantice la contextualización permanente.

Entre las rutas de formación alternativas se encuentran el programa de Artes Mediales, el Laboratorio ViveLab y la articulación entre la malla curricular de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva y el Doctorado en Diseño y Creación en sus dos últimos semestres. El Laboratorio ViveLab es un espacio que usa metodologías colaborativas y populares para ayudar a validar hipótesis mediante el "aprender haciendo". Además, la articulación entre la malla curricular de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva y el Doctorado en Diseño y Creación en sus dos últimos semestres permite a los estudiantes explorar otras áreas de conocimiento y profundizar en su formación académica e investigativa.

En la evaluación de apreciación de la comunidad académica, se preguntó sobre la flexibilidad curricular y la respuesta tuvo una valoración promedio de 4,5 en una escala de 1 a 5. Este resultado indica que los estudiantes valoran positivamente las opciones múltiples y variadas que brinda la Universidad para explorar rutas alternativas de formación de acuerdo a los intereses del estudiante.

Además, se preguntó por la eficacia de la flexibilidad curricular, es decir, el alcance de su propósito, y el promedio fue de 4,1 en una escala de 1 a 5. Este resultado indica que los estudiantes consideran que la flexibilidad curricular cumple con su propósito de brindar diferentes opciones para que los estudiantes exploren en su proyecto de vida académica.

Es importante reiterar que, en los últimos 5 años, siete estudiantes han optado por enlazar su programa de pregrado y posgrado con la Maestría en Diseño y Creación Interactiva a través del sistema de coterminales y cinco estudiantes han continuado su formación posgradual optando por realizar el Doctorado en Diseño y Creación. Esta opción les permite a los estudiantes ahorrar tiempo y recursos al adelantar su formación académica de manera más eficiente y eficaz. De igual forma, en cuanto a las homologaciones, tres estudiantes han homologado con otros programas de posgrado a nivel nacional e internacional.

Calificación de la Característica 19.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,5

CARACTERÍSTICA 20. INTERDISCIPLINARIEDAD

47. Evidencia de la implementación de las estrategias que promueven y estimulan la interdisciplinariedad curricular del programa, y el resultado de su aplicación en las diferentes rutas formativas seguidas por los estudiantes.

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva cuenta con varias actividades y eventos periódicos a lo largo del año que incorporan distintas disciplinas que complementan su contenido curricular. Además de esto, cuenta con un equipo

profesoral que provienen de distintos campos del saber, de tal forma que los seminarios adquieren, cada uno de ellos, una impronta que hace posible la hibridación de conocimientos aplicables a las tesis de los estudiantes.

En perspectiva de lo curricular, la Maestría organiza eventos y actividades académicas donde invita a profesionales diversos a debatir problemáticas y desafíos locales y globales. El Festival Internacional de la Imagen, realizado en alianza con organizaciones en diferentes países del mundo, reúne a diseñadores, artistas y científicos para dialogar sobre los temas que vinculan la cultura digital con los grandes desafíos del siglo XXI. Este espacio permite el intercambio de conocimientos y experiencias, así como la construcción de redes de colaboración interdisciplinares.

Otra actividad importante que promueve la interdisciplinariedad es el Foro Académico Internacional de Diseño y Creación. Este evento convoca a la comunidad académica, investigadores, profesionales, docentes, egresados y estudiantes de posgrado y pregrado para propiciar el encuentro, la discusión, la reflexión y el intercambio sobre arte, diseño, comunicación, innovación tecnológica y creación interactiva y nuevos enfoques del pensamiento proyectual en la contemporaneidad. De esta manera, se fomenta la participación de diferentes disciplinas y la construcción colectiva del conocimiento.

El Coloquio en Diseño y Creación es otro proyecto que busca promover la interdisciplinariedad del programa. Este espacio académico permite la divulgación del conocimiento en el diseño y la creación, y permite visibilizar, articular y desarrollar los procesos investigativos de los profesores, egresados y estudiantes de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva y el Doctorado en Diseño y Creación con otros proyectos afines a la comunidad académica de los posgrados.

Finalmente, la Imagoteca de la Universidad de Caldas es otro espacio que promueve la interdisciplinariedad a través de múltiples conversatorios a cargo de profesores, egresados, estudiantes e invitados acerca de distintas herramientas, prácticas y aplicaciones del diseño y la innovación en la cotidianidad. Además, los talleres y propedéuticos del ViveLab, como el taller de definición del problema de investigación con siete estudiantes de la Maestría, la feria de saberes y el conversatorio "derecho a la ciudad", también fomentan la interdisciplinariedad y el aprendizaje colaborativo.

48. Apreciación de los estudiantes y profesores frente a los mecanismos y criterios dispuestos por la institución para la interdisciplinariedad curricular del programa, los resultados de su análisis y la evidencia de los logros en el mejoramiento en la calidad del programa.

La evaluación de la apreciación de los estudiantes y profesores es fundamental para comprender la efectividad de los mecanismos y criterios dispuestos por la institución para promover la interdisciplinariedad curricular del programa. La encuesta realizada evidencia una alta valoración por parte de los estudiantes en cuanto a la eficacia 4,7 en promedio y pertinencia 4,8 en promedio, lo que sugiere que el programa alcanza los objetivos para los cuales fue concebido. Por otro lado, la valoración positiva por parte de la gran mayoría de los docentes en cuanto a la pertinencia, coherencia y flexibilidad del currículo es una muestra del compromiso de la institución por brindar un programa de alta calidad y en sintonía con las necesidades de la sociedad y del mercado laboral. 13 de 14 docentes estuvieron de acuerdo con la pertinencia, coherencia y flexibilidad del currículo y la interdisciplinariedad del programa.

Es importante destacar que la implementación de estrategias de interdisciplinariedad en un programa académico no solo favorece el desarrollo de habilidades y capacidades multidisciplinarias en los estudiantes, sino que también impacta en alto grado en su calidad. En este sentido, la alta valoración de los estudiantes y docentes respecto a la eficacia y pertinencia de la interdisciplinariedad del programa es una señal positiva para la reacreditación de la Maestría, ya que evidencia un mejoramiento continuo para garantizar la calidad del programa en la formación investigativa, académica y profesional.

Calificación de la Característica 20.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,7

CARACTERÍSTICA 21. ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

49. Apreciación de profesores y estudiantes sobre la coherencia de las estrategias pedagógicas utilizadas que facilitan el logro de los resultados de aprendizaje esperados, incluyendo los escenarios de práctica para los programas que lo requieren, valorando la calidad, la pertinencia, el acompañamiento y el cumplimiento de la normatividad específica para su desarrollo, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

La estrategia pedagógica es un aspecto crucial en cualquier programa académico y es por eso que en la evaluación del programa se ha dado gran importancia a este aspecto. El programa académico debe demostrar una coherencia entre las estrategias pedagógicas utilizadas y los resultados de aprendizaje previstos, y atender a los aportes de la investigación pedagógica y de los procesos de actualización de los profesores. En este sentido, se ha evaluado la apreciación de los profesores respecto a los criterios y mecanismos utilizados para su evaluación y los resultados han sido mayoritariamente positivos.

De un total de 14 respuestas de profesores, 10 estuvieron de acuerdo con que los criterios y mecanismos utilizados para la evaluación de profesores son transparentes, equitativos y eficaces. Solo uno estuvo en desacuerdo y dos indicaron que no aplica. En general, la mayoría de los docentes encuestados consideran que las estrategias pedagógicas utilizadas en el programa son coherentes y facilitan el logro de los resultados de aprendizaje esperados.

En cuanto a la apreciación de los estudiantes sobre las estrategias pedagógicas utilizadas en el programa académico, todos los estudiantes respondieron que se cumple con los contenidos de los seminarios, justificando que se hace énfasis en la coherencia y que se enseña todo el contenido propuesto. Con respecto a si se da cumplimiento a la metodología propuesta en los Planes Institucionales de Actividad Académica (PIAA), la mayoría de los estudiantes respondieron que sí, argumentando que los planes son claros para preparar al estudiante y flexibles a medida que avanza el curso.

Sobre si se da cumplimiento a los resultados de aprendizaje de los seminarios, todos los estudiantes respondieron que sí, asegurando que el aprendizaje es necesario y profundo en cada seminario. En cuanto a si se da cumplimiento a

la propuesta de evaluación, todos los estudiantes respondieron que sí, afirmando que hay coherencia entre la evaluación y los resultados del curso.

Para la próxima ventana de observación, la Universidad de Caldas ya ha preparado todos los lineamientos y la política institucional para implementar las estrategias de enseñanza y de evaluación de los 7 Resultados de Aprendizaje. Es importante destacar el compromiso del plantel académico y el cuerpo estudiantil en el planteamiento de estos Resultados de Aprendizaje de acuerdo a los objetivos del Proyecto Educativo del Programa y al perfil del egresado para la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.

Finalmente, en cuanto a si se da cumplimiento a los procesos de acompañamiento, todos los estudiantes respondieron que sí, resaltando que los profesores están disponibles y pendientes del acompañamiento. En resumen, la apreciación de los estudiantes indica que las estrategias pedagógicas utilizadas por el programa son coherentes, claras, flexibles y efectivas en cuanto al cumplimiento de los resultados de aprendizaje y la evaluación, además de contar con un proceso de acompañamiento de calidad.

A continuación, los resultados de la encuesta de apreciación a los estudiantes del programa:

Tabla 5.1. Resultados de la encuesta de apreciación de los estudiantes.

Como resultado de las estrategias pedagógicas utilizadas por el docente ¿se da cumplimiento a los contenidos de los seminarios?	¿Por qué?	¿Se da cumplimiento a la metodología propuesta en el PIAA?	¿Por qué?
Si	Coherencia entre los contenidos y la orientación de los procesos	Si	Coherencia entre el PIAA y lo enseñado

Como resultado de las estrategias pedagógicas utilizadas por el docente ¿se da cumplimiento a los contenidos de los seminarios?	¿Por qué?	¿Se da cumplimiento a la metodología propuesta en el PIAA?	¿Por qué?
Si	Hasta la fecha las estrategias pedagógicas aplicadas por los docentes han sido efectivas, por la apropiación de los temas y el desarrollo de las actividades propuestas en las cuales se evidencia el dominio de los conceptos aprendidos	Si	Abarca todo lo que el estudiante debe conocer antes de ingresar al curso
Si	Se da cumplimiento porque se ajusta a lo propuesto y esperado para el curso.	No	Los cursos deberían ser más fortalecidos desde promover nuevas miradas docentes con enfoques actuales, motivacionales y creativos. Que pongan a volar el pensamiento para construir un proyecto de tesis chévere. Que el PIAA se actualice un poco más.
Si	Porque se dan todos los contenidos planteados desde el inicio del curso	Si	Si, en la mayoría de veces se sigue la metodología, veces esta cambia de acuerdo al progreso y proceso de los estudiantes
Si	Las temáticas son enriquecedoras y acordes a los temas de los seminarios.	Si	Los planteamientos de los seminarios son los planteados en el PIAA

Como resultado de las estrategias pedagógicas utilizadas por el docente ¿se da cumplimiento a los contenidos de los seminarios?	¿Por qué?	¿Se da cumplimiento a la metodología propuesta en el PIAA?	¿Por qué?
Si	Se cumplen los objetivos de aprendizaje y se enriquece el proceso tanto grupal como individual	Si	Se revisan los contenidos a cabalidad
Si	Coherencia entre las estrategias, contenidos y resultados	Si	Coherencia entre metodología y proceso

¿Se da cumplimiento a los procesos de acompañamiento?	¿Por qué?
Si	Coherencia entre la disponibilidad del profesor y lo requerido
Si	Hasta ahora los profesores han evaluado y generado varios aportes a los proyectos individuales
Si	Durante los seminarios se acompaña de buena manera.
Si	Los profesores siempre estuvieron pendiente a cualquier duda o carencia que tuviera
Si	el acompañamiento es productivo para enriquecer los proyectos.
Si	Los profesores, en su mayoría, prestan su asesoría y acompañamiento.
Si	Asesoría permanente en los horarios pactados

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

50. Evidencia de la evaluación y el mejoramiento de las estrategias y prácticas pedagógicas, a partir de los aportes de la investigación pedagógica y de los procesos de actualización de los profesores.

La característica de Estrategias Pedagógicas exige que se demuestre coherencia entre las estrategias utilizadas y los resultados de aprendizaje previstos en el programa. Por lo tanto, se evaluó la apreciación de los profesores y estudiantes en cuanto a la coherencia de las estrategias pedagógicas utilizadas.

Los profesores afirmaron que los criterios y mecanismos utilizados para su evaluación son transparentes, equitativos y eficaces, lo que indica que existe un compromiso con la calidad y pertinencia de las prácticas pedagógicas.

Por su parte, los estudiantes estuvieron de acuerdo en un 95% sobre el cumplimiento de los contenidos, metodología, resultados de aprendizaje, destacando la coherencia y flexibilidad de las estrategias pedagógicas, la profundidad del aprendizaje y la disponibilidad de los profesores para el acompañamiento.

Estos aportes son valiosos para la evaluación y el mejoramiento continuo de las prácticas pedagógicas del programa académico. Se demuestra que existe una preocupación por la calidad y pertinencia de las prácticas pedagógicas, así como una disposición a mejorar y adaptarse a las necesidades de los estudiantes. Además, se evidencia la importancia de la investigación pedagógica y la actualización de los profesores para el desarrollo de estrategias pedagógicas coherentes con los resultados de aprendizaje previstos.

Calificación de la Característica 21.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,8

CARACTERÍSTICA 22. SISTEMA DE EVALUACIÓN DE ESTUDIANTES

51. Apreciación de profesores y estudiantes sobre los sistemas de evaluación de los resultados de aprendizaje que desarrolla o implementa el programa, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva cuenta con un sistema de evaluación de los resultados de aprendizaje que está basado en políticas y normas claras, universales y transparentes, y que valora periódicamente el logro de los conocimientos, habilidades y capacidades adquiridas. Este sistema de evaluación es aplicado de manera formativa y permanente, con el fin de generar transformaciones profundas en el aprendizaje de los estudiantes.

El programa cuenta con diferentes estrategias de evaluación que incluyen la presentación del informe final y la sustentación del mismo, la elaboración de la propuesta de investigación, la entrega de un artículo científico, la presentación de estudios de caso de carácter investigativo, la elaboración de reseñas críticas, la elaboración de mapas mentales, la elaboración de ensayos, y la aplicación de instrumentos cualitativos y cuantitativos.

Además, se busca que los resultados de aprendizaje estén alineados con el perfil de egreso planteado por la institución y por el programa específico. Para ello, se espera que las declaraciones de los resultados de aprendizaje sean coherentes con las necesidades de formación integral y con las dinámicas propias de la formación a lo largo de la vida necesarias para un ejercicio profesional y ciudadano responsable.

A pesar de que la universidad no ha adoptado aún las políticas para la implementación y evaluación de los resultados de aprendizaje, se propone en el documento de reacreditación mecanismos de seguimiento y evaluación para dichos resultados. Se espera que la cultura de autoevaluación en el programa permita una retroalimentación constante entre profesores y estudiantes, con el fin de mejorar el sistema de evaluación y, por ende, el aprendizaje de los estudiantes.

52. Evidencia de los resultados obtenidos a partir de la implementación de los sistemas de evaluación de estudiantes basados en políticas y normas claras, universales y transparentes.

La universidad ha recopilado datos de los últimos 5 años para demostrar los resultados de la implementación de estos sistemas de evaluación. Se ha utilizado la información de las tesis laureadas y meritorias para demostrar el éxito en la evaluación de los proyectos de tesis de grado realizados en la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.

En los últimos 5 años, la Maestría en Diseño y Creación Interactiva ha producido un total de cinco tesis de grado laureadas, cada una demostrando la capacidad de los estudiantes para aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas en el programa a la práctica profesional. Además, se han presentado un total de 18 tesis meritorias en esta ventana de observación, lo que demuestra la calidad de la educación y la formación que reciben los estudiantes en el programa. Por su parte, en 2018 hubo 5 tesis meritorias, en 2019 hubo 4, en 2020 hubo 4, en 2021 hubo 4 y en 2022 hubo una tesis meritoria.

En conclusión, los datos recopilados de las tesis laureadas y meritorias demuestran el éxito en la implementación de los sistemas de evaluación de estudiantes basados en políticas y normas claras, universales y transparentes en la Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas.

Tesis Laureadas:

- La cocina. Diseño y vida cotidiana. Una revelación del envés de sus objetos / Sandra Marcela Bustacara Panzza / 2018
- La caricatura política en el segundo periodo de gobierno de Álvaro Uribe Vélez (2006 al 2010) / Willam Fernando Coral Bustos / 2018
- Diseño, obsolescencia y tradición. Una reflexión desde la cultura y sus significados / Luisa Fernanda Zapata Arango / 2019
- La experiencialidad como respuesta a las tensiones conceptuales entre narrativa y medios digitales / Óscar Darío Villota Cuásquer / 2022
- La representación sonora de la práctica culinaria en cocinas tradicionales con fogón de leña del Paisaje Cultural Cafetero / Laura Melissa García Betancur / 2022

Tesis meritorias:

- Proceso de comunicación comunitario a través del diseño Comunlab aplicado al proyecto "Estrategia de manejo socioambiental de la subcuenca del Río Pance". Cali - Colombia / Juan Manuel Henao Bermúdez / 2018

- Diseño para la participación de comunidades e iniciativas en el post-conflicto Colombiano: cartografías para diseñar la paz desde los bienes comunes / Adriana Castrillón Arango / 2018
- Plataforma ClusterLab como escenario de prácticas colaborativas para la gestión de las industrias creativas del Eje Cafetero / María Camila Hurtado Arciniegas / 2018
- Experiencias narrativas lúdicas. Análisis para la creación de un modelo formal para el desarrollo de experiencias narrativas lúdicas a partir de los videojuegos / Álvaro Felipe Bacca Maya / 2018
- Diseño de un artefacto interactivo para mitigar fobias acústicas en niños con trastorno del espectro autista, como apoyo a las terapias de desensibilización sonora / Vanessa Franco Muñoz / 2018
- La familia como patrimonio cultural: reconocimiento de la identidad cafetera como proceso hereditario de la colonización antioqueña, a través de la memoria visual de la familia Mejía / María del Rosario Álvarez de Moya / 2019
- Estudio sobre los modos de producción en las práctica de la video-creación de tres VJ'S de la ciudad de Manizales O ¿Qué pasa después de la fiesta? / Vanessa Gañan Gómez / 2019
- Reencantamiento social en la diversidad biocultural a través de la creatividad simbólica mediante una estrategia de diseño para la innovación social / Hellen Zamudio Ceballos / 2019
- El ambiente cultural y sonoro en los espacios urbanos. Análisis del ruido y propuesta digital en la zona centro de la ciudad de Manizales / David Leonardo Proaño Mena / 2019
- Guía interactiva para uso sostenible de La Tatacoa, Ecotatacoa / Julián Felipe González Franco / 2020
- Potencial semiótico de un discurso multimodal sobre Evolución Biológica, aplicando Designs for Learning / Juliana Grisales Naranjo / 2020
- Prácticas postdigitales en perspectiva de género: ciberfeminismo y diseño en Colombia / Mónica Naranjo Ruíz / 2020
- Tranxqir Narrativas sobre representabilidad transmasculina en materiales impresos producidos en Bogotá entre los años 2010 y 2017 / Karen Melisa Rincón Alfonso / 2020
- Relación entre la experiencia de los usuarios y el aprendizaje en EVA1: Fuente de recomendaciones para el plan de mejoramiento del diplomado JuvenTIC 2018 / Johann Mateo Soler López / 2020

- Experiencias de la Realidad Virtual Háptica en la simulación de procedimientos de cateterismo cardiológico / Carlos Eduardo Martínez Niño / 2021
- El vestido tecnológico: el diseño de vestuario y las digital Tech / María Camila Pastás Riascos / 2021
- Sentido del lugar: palimpsestos como significaciones de imaginarios colectivos a partir de la psicogeografía / Sergio Andrés Restrepo Jaramillo / 2021
- Diseño sistémico y prácticas restaurativas para problemáticas de adolescentes vinculados a la Ciudadela los Zagales de Manizales / Harley Jaime Erazo Coral / 2021
- El diseño en la gestión de museos universitarios para la comunicación y la apropiación pública. Política cultural comparada en Latinoamérica / María Cristina Moreno Moreno / 2022

53. Evidencia de sistemas de evaluación que integran la innovación para generar transformaciones profundas en el aprendizaje, y que acogen dinámicas en referencia a cambios en el conocimiento.

La Universidad de Caldas cuenta con un sistema de evaluación innovador que busca generar transformaciones profundas en el aprendizaje y que se adapta a los cambios constantes en el conocimiento. La Maestría en Diseño y Creación Interactiva ha implementado una rúbrica de evaluación que permite un proceso eficaz y transparente en los procesos de evaluación de proyectos de investigación y procesos creativos.

La rúbrica de evaluación se compone de nueve elementos que incluyen delimitación y fundamentación del objeto de estudio, justificación, metodología, análisis de resultados, conclusiones, hallazgos, recomendaciones, bibliografía y sustentación oral. Cada uno de estos elementos se subdivide en cuatro criterios de calidad descritos en la rúbrica.

Cada profesor evalúa los criterios de calidad de cada elemento del proyecto de investigación en una escala de 1 a 4. La sustentación oral, que vale el 40% de la nota total, es evaluada durante la presentación del proyecto de investigación, mientras que el resto de los elementos combinados valen el otro 60%.

La implementación de esta rúbrica ha permitido una evaluación rigurosa y objetiva de los proyectos de investigación presentados por los estudiantes de la

Maestría en Diseño y Creación Interactiva. Esto ha generado un ambiente de aprendizaje que promueve la excelencia académica y el compromiso con la investigación y la innovación. (Anexo 6, rúbrica de evaluación).

Calificación de la Característica 22.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,8

CARACTERÍSTICA 23. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

54. Evidencia de la aplicación de una política institucional que establezca parámetros para la formulación, evaluación y mejora continua de los resultados de aprendizaje establecidos en el programa, en alineación con el perfil de formación y acorde con el nivel y la modalidad de formación.

La Universidad de Caldas ha adoptado una [política institucional de posgrados](#), orientada al desarrollo de competencias y a la evaluación de sus resultados en diferentes aspectos. De acuerdo con el contexto social, ambiental, tecnológico y cultural en el cual se desarrollan los programas académicos, la Universidad de Caldas establece los resultados de aprendizaje, en coherencia con las diferentes modalidades y lugares de desarrollo de estos, los cuales hacen referencia a lo que el estudiante sabrá, comprenderá y será capaz de hacer, como resultado integral de su proceso formativo.

Los resultados de aprendizaje se dividen en tres categorías: SER, elementos de orden ético, valoral y social, SABER, (elementos de orden teórico-conceptual y praxiológico) y HACER, elementos de orden procedimental.

En el caso de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, los resultados de aprendizaje están alineados con el perfil de egreso planteado por la institución y por el programa específico, y se enfocan en aspectos de orden ético, valoral, social, teórico-conceptual, praxiológico y procedimental. Además, el trabajo de investigación resultado del proceso formativo debe evidenciar las competencias científicas, disciplinares o creativas propias del investigador, del creador o del

intérprete artístico, de acuerdo con lo contemplado en el Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación.

Es importante destacar que la política institucional establece parámetros para la formulación, evaluación y mejora continua de los resultados de aprendizaje establecidos en el programa, en alineación con el perfil de formación y acorde con el nivel y la modalidad de formación. Esto demuestra que existe un proceso de mejoramiento continuo, en el cual se evalúa periódicamente el grado en que los estudiantes alcanzan los resultados de aprendizaje y, con base en dicha evaluación, se toman acciones de ajuste a los aspectos curriculares y a las metodologías de enseñanza-aprendizaje. En consecuencia, se evidencia el compromiso de la Universidad de Caldas con la calidad académica y la formación integral de sus estudiantes.

El sistema de evaluación se basa en la medición del desempeño del estudiante en relación a los resultados de aprendizaje. Los criterios de evaluación se establecen de acuerdo con los objetivos de aprendizaje y las competencias requeridas. Las evaluaciones pueden incluir pruebas escritas, proyectos prácticos, presentaciones orales, debates, discusiones en grupo, trabajos en equipo, entre otros.

El cuadro de correspondencia entre el perfil, objetivos, competencias y resultados de aprendizaje establece una conexión entre los diferentes elementos del plan de estudios. A continuación, el cuadro de correspondencia:

Tabla 5.2. Correspondencia entre el perfil, objetivos, competencias y resultados de aprendizaje.

Perfil del Egreso	Objetivos de formación	Competencias	Resultados de Aprendizaje
Punto de partida para la formulación del RA		Las competencias declaradas en el PEP	Estructura
			(Acción, Contenido y Contexto)
<p>El egresado de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva es un profesional posgraduado conocedor de las diferentes dimensiones de las temáticas del diseño, la creación y la interactividad; sus implicaciones y alcances éticos, sociales, económicos y políticos, con capacidad para el diálogo multidisciplinar, capaz de analizar los conocimientos vigentes del diseño, el arte, la ciencia y la tecnología dentro de contextos determinados y globales, con capacidad de estructurar proyectos con herramientas digitales y metodológicas de 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 contemporánea con el fin de proponer soluciones acordes a los desafíos del contexto.</p>	<p>En lo ético:</p>	<p>En el SER:</p>	<p>RA1: Planifica estrategias de diseño y creación acordes a contextos que demandan comprensión y apropiación social y cultural para una intervención consciente de la disciplina que sea viable y sostenible.</p>
	<p>Formar magísteres en Diseño y Creación Interactiva comprometidos con un actuar ético y coherente con el bienestar colectivo y calidad de vida de las personas.</p>	<p>Actúa como un profesional posgraduado con habilidades de liderazgo y desempeño laboral en el campo académico, en la investigación teórica, gestión de iniciativas sociales y en el desarrollo de proyectos de diversos campos interdisciplinarios.</p>	<p>RA2: Propende por una mejor y más sostenible actuación del diseño en los procesos de innovación, al servicio de la sociedad, con conciencia social, para un mejor y más adecuado manejo de los proyectos de diseño en diferentes áreas.</p>

Perfil del Egreso	Objetivos de formación	Competencias	Resultados de Aprendizaje
Punto de partida para la formulación del RA		Las competencias declaradas en el PEP	Estructura
			(Acción, Contenido y Contexto)
	<p>En lo disciplinar:</p>	<p>- Comprende las situaciones problémicas proyectuales, creativas o que requieran interacción humana e interfaces, en un escenario de reconocimiento, empatía, responsabilidad, honestidad, adaptabilidad y diligencia.</p>	<p>RA3: Apropia las teorías que fundamentan conceptualmente el diseño y la creación para pensar y discutir los problemas asociados a la disciplina y construir sus propios argumentos.</p>
	<p>Formar maestros en Diseño y Creación Interactiva con amplios conocimientos en investigación en diseño, creación e interacción, tomando como base las necesidades de la sociedad, el mercado, el conocimiento, la comunicación, la información y la cultura planteando cómo interviene la actividad proyectual en procesos de mejora continua, las tecnologías</p>	<p>En el SABER:</p>	<p>RA4: Aprovecha la importancia que ofrecen las redes académicas, de investigación, profesionales, organizacionales, comunitarias para integrar universidad, empresa y estado sus alcances sociales.</p>

Perfil del Egreso	Objetivos de formación	Competencias	Resultados de Aprendizaje
Punto de partida para la formulación del RA		Las competencias declaradas en el PEP	Estructura
			(Acción, Contenido y Contexto)
	de la información y las políticas tecnológicas desarrolladas en Colombia y su Sistema Nacional de Ciencia y Tecnología e Innovación (SCTI).		
	En lo investigativo:	Genera reflexiones profundas sobre conocimientos y teorías desde sus saberes específicos, para aplicarlos en proyectos de diseño y creación interactivos.	
	Formar maestros en Diseño y Creación Interactiva capaces de reconocer el pluralismo epistémico, otros modelos alternativos de la ciencia, desarrollar procesos investigativos, /creación, rigurosos de manera autónoma, tendientes a incrementar el cuerpo de	Indaga fuentes precisas y confiables que garanticen la idoneidad del contexto investigativo donde propone soluciones proyectuales, de creación o de interactividad humano-entorno mediados por interfaces artefactuales, digitales, sociales.	RA5: Compara y contrasta los métodos y herramientas que le ayudan a comprender fenómenos que pueden ser abordados por su capacidad investigativa en el área.

Perfil del Egreso	Objetivos de formación	Competencias	Resultados de Aprendizaje
Punto de partida para la formulación del RA		Las competencias declaradas en el PEP	Estructura
			(Acción, Contenido y Contexto)
	conocimientos que se tiene sobre el Diseño, la creación e interacción.		
	En la proyección:	En el HACER:	RA6: Formula un proyecto de investigación riguroso, coherente y consistente, que refleje un problema de investigación de interés en el campo del diseño, la creación y/o la interacción, demostrando suficiencia teórica al contrastar diversos postulados y su análisis crítico y propositivo.

Perfil del Egreso	Objetivos de formación	Competencias	Resultados de Aprendizaje
Punto de partida para la formulación del RA		Las competencias declaradas en el PEP	Estructura
			(Acción, Contenido y Contexto)
	<p>Formar maestros en Diseño y Creación Interactiva sensibles frente a la problemática social, económica y política, capaces de participar en equipos interdisciplinarios y multidisciplinarios comprometidos con la prevención y la solución de los problemas o el análisis de situaciones particulares de carácter disciplinar, interdisciplinar o profesional, por medio de la asimilación o apropiación de saberes, metodologías del diseño asociadas a desarrollos científicos, tecnológicos o artísticos.</p>	<p>Se forma como investigador y profesional 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.</p>	<p>RA7: Defiende los resultados</p>

Perfil del Egreso	Objetivos de formación	Competencias	Resultados de Aprendizaje
Punto de partida para la formulación del RA		Las competencias declaradas en el PEP	Estructura
			(Acción, Contenido y Contexto)
		- Reconoce la sociedad y su contexto inmediato, integrando su saber y su hacer en proyectos innovadores de desarrollo, creación y diseño, acordes a la dinámica del escenario global.	de investigación - Tesis de Grado - desde las perspectivas teórica, conceptual y metodológica, ante pares y expertos en el tema.

Fuente: Elaboración propia, 2023

55. Evidencia del proceso de mejoramiento continuo relacionado con la evaluación entre los resultados de aprendizaje esperados y los alcanzados por los estudiantes, el sistema de evaluación de estudiantes y las acciones de ajuste de los aspectos curriculares y las metodologías de enseñanza - aprendizaje

En relación con los Resultados de Aprendizaje (RA), la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, ha definido siete RA y se han establecido estrategias de enseñanza y evaluación específicas para cada uno de ellos. Estas estrategias se han diseñado teniendo en cuenta la necesidad de formar a los estudiantes en habilidades y conocimientos fundamentales para el campo del diseño y la creación interactiva, así como para fomentar la capacidad crítica y propositiva en la investigación.

En cuanto a las estrategias de enseñanza, se han diseñado una serie de actividades didácticas y pedagógicas que se enfocan en la comprensión y aplicación de los RA en situaciones reales. Estas actividades incluyen el desarrollo de proyectos de diseño y creación, la discusión crítica y reflexiva de

textos teóricos y la realización de ejercicios de análisis comparativo de diferentes modos de análisis disciplinar.

Por su parte, las estrategias de evaluación buscan evaluar de manera rigurosa el nivel de logro de los RA por parte de los estudiantes. Para ello, se han diseñado una serie de pruebas, trabajos y proyectos de investigación que permitan medir la comprensión y aplicación de los conocimientos adquiridos. Además, se han establecido criterios de evaluación claros y precisos que permitan a los docentes y estudiantes conocer de manera transparente los objetivos y expectativas de cada actividad evaluativa. En resumen, la Maestría en Diseño y Creación Interactiva cuenta con un sólido plan de enseñanza y evaluación para los RA, lo que permitirá garantizar una formación de alta calidad a los estudiantes.

A continuación, se explicitan las estrategias de enseñanza y evaluación en relación con los RA del Programa de Maestría en Diseño y Creación Interactiva:

Tabla 5.3. Estrategias de enseñanza y de evaluación.

Resultados de Aprendizaje	Estrategias de Enseñanza	Estrategias de Evaluación
<p>RA1: Planifica estrategias de diseño y creación acordes a contextos que demandan comprensión y apropiación social y cultural para una intervención consciente de la disciplina que sea viable y sostenible.</p>	<p>Aprendizaje basado en proyectos (ABP).</p> <p>Estudio de caso con herramientas de las ciencias sociales.</p> <p>Observaciones de contextos con herramientas de las ciencias sociales.</p>	<p>Presentación de estudios de caso de carácter investigativo.</p> <p>Elaboración y sustentación de ensayos de perspectiva crítica con base en preguntas de investigación o hipótesis y/o objetivos.</p> <p>Planteamiento de soluciones desde los campos del diseño contrastando la información recolectada.</p>

Resultados de Aprendizaje	Estrategias de Enseñanza	Estrategias de Evaluación
<p>RA2: Propende por una mejor y más sostenible actuación del diseño en los procesos de innovación, al servicio de la sociedad, con conciencia social, para un mejor y más adecuado manejo de la información y la comunicación mediática e interactiva.</p>	<p>Proyectos de construcción colectiva basada en experiencias intuitivas que lleven a la elaboración de categorías problemáticas del diseño, la creación y la interacción.</p> <p>Estudios de caso</p> <p>Mesas de discusión</p> <p>Prácticas de campo</p>	<p>Aplica instrumentos cualitativos y cuantitativos que permitan alcanzar una comprensión cercana de los contextos investigativos.</p>
<p>RA3: Apropia las teorías que fundamentan conceptualmente el diseño y la creación para pensar y discutir los problemas asociados a la conceptualización del campo y construir sus propios argumentos.</p>	<p>Revisión sistemática de literatura especializada.</p> <p>Seminarios.</p>	<p>Elaboración de ensayos donde el estudiante confronte sus reflexiones con autores y pueda defender sus argumentos.</p>
<p>RA4: Comprende la importancia que ofrecen las redes académicas, de investigación, profesionales, organizacionales, comunitarias para integrar arte, ciencia, diseño y tecnología, con la sociedad y gobierno, sus alcances y los usos de la virtualidad en el ámbito discursivo y empírico, lo cual propicia un universo creativo transdisciplinar.</p>	<p>Revisión sistemática de literatura especializada.</p> <p>Seminarios.</p> <p>Exposiciones de los estudiantes.</p> <p>Debates en colectivo.</p>	<p>Elaboración de Reseñas críticas: donde el estudiante plantea preguntas, diserta sobre estas y concluye entregando reflexiones y respuestas; referencias bibliográficas actualizadas y pertinentes.</p> <p>Elaboración de Mapas mentales.</p>
<p>RA5: Compara y contrasta diversos modos de análisis disciplinar del diseño y la creación, desde sus</p>	<p>Consulta de bases de datos especializada.</p>	<p>Presentación de estudios de caso de carácter investigativo.</p> <p>Elaboración y sustentación de ensayos de perspectiva</p>

Resultados de Aprendizaje	Estrategias de Enseñanza	Estrategias de Evaluación
orígenes, su evolución y su visión contemporánea.	<p>Construcción de estados del arte.</p> <p>Clases magistrales.</p> <p>Exposiciones de los estudiantes.</p> <p>Análisis de casos.</p> <p>Debates.</p>	crítica con base en preguntas de investigación o hipótesis y/o objetivos.
RA6: Formula un proyecto de investigación riguroso, coherente y consistente, que refleje un problema de investigación de interés en el campo del diseño, la creación y la interactividad donde demuestra suficiencia teórica al contrastar diversos postulados y su análisis crítico y propositivo.	<p>Consulta de bases de datos especializada.</p> <p>Construcción de estados del arte del objeto de estudio.</p> <p>Metodología de aprender a investigar, investigando.</p> <p>Presentación pública de avances.</p> <p>Construcción de artículos para presentación en revistas indexadas.</p>	<p>Elaboración de la propuesta de investigación.</p> <p>Entrega de un artículo científico.</p>
RA7: Defiende los resultados de investigación - Tesis de Grado- desde las perspectiva teórica, conceptual y metodológica, ante pares y expertos en el tema.	Asesoría individual por parte del director de tesis.	<p>Presentación del informe final y de la sustentación del mismo con base en la normativa institucional</p> <p>Vigencia y actualidad del tema.</p> <p>Calidad del contenido</p> <p>Contribuciones</p> <p>Calidad de las fuentes</p> <p>Proceso metodológico</p>

Fuente: Elaboración propia, 2023

Calificación de la Característica 23.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
B	Se cumple en alto grado	4,4

CARACTERÍSTICA 24. COMPETENCIAS

56. Evidencia del resultado de la aplicación de estrategias para el desarrollo de las competencias previstas acordes con el perfil de formación del programa

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva ha establecido claramente las competencias que busca desarrollar en sus estudiantes y ha demostrado una coherencia entre las mismas y el nivel de formación, los resultados de aprendizaje y otros aspectos curriculares.

Para el desarrollo de estas competencias, se han aplicado diversas estrategias, y se han presentado evidencias en forma de tesis de grado y proyectos de egresados que han demostrado la aplicación exitosa de dichas competencias.

Las competencias cognoscitivas, que están enfocadas en la investigación y la creación, se han evidenciado en la tesis "Guía interactiva para uso sostenible de la Tatacoa" de Julián Felipe González (2020), quien demuestra que está en capacidad de generar conocimiento y teorías desde sus saberes específicos, para aplicarlos en proyectos de diseño y creación interactivos. De otra parte, las competencias sistémicas, centradas en la creación, han sido demostradas en la tesis "Experiencias de la Realidad Virtual Háptica en la simulación de procedimientos de cateterismo cardiológico" de Carlos Eduardo Martínez Niño (2021), egresado que demuestra sus habilidades y destrezas para el desarrollo de proyectos de diseño y creación interactivos en el espacio experimental, cabe mencionar que este proyecto de tesis obtuvo una patente de invención titulada "Sistema de simulación para la enseñanza de angiografía coronaria". Clasificación IPC: G09B 23/00, G09B 23/28.

En cuanto a las competencias constructivas, estas han sido evidenciadas en el proyecto "Re-existencias tecnológicas: conexiones, redes y lo digital en el diseño comunal" dentro del ViveLab. Este proyecto fue dirigido por la profesora

Luisa Zapata, egresada de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, trabajo realizado con la comunidad a partir de 4 visitas con dos grupos de 5 personas cada uno para establecer soluciones desde el diseño a una problemática identificada, con el resultado de un juego de cartas, herramientas audiovisuales y fotográficas, y una guía para la edición audiovisual.

Finalmente, las competencias proyectuales, centradas en la coordinación de proyectos, han sido demostradas en la tesis "Estrategia adaptable para el fortalecimiento de programas académicos en diseño a partir de la experiencia del ecosistema cultural fomentado por el grupo de investigación DICOVI de la Universidad de Caldas" de Diana Carolina Montoya Ballesteros (2021).

El programa de Maestría en Diseño y Creación Interactiva ha demostrado una clara definición de competencias y su aplicación efectiva a través de diversas estrategias y evidencias de tesis y proyectos de egresados. Se ha demostrado una coherencia entre las competencias definidas y el nivel de formación, resultados de aprendizaje definidos y demás aspectos curriculares, lo que evidencia la alta calidad del programa.

Calificación de la Característica 24.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,8

CARACTERÍSTICA 25. EVALUACIÓN Y AUTORREGULACIÓN DEL PROGRAMA ACADÉMICO

57. Evidencia del cumplimiento de planes de mejoramiento y de innovación producto del proceso de autoevaluación del programa.

A partir del acuerdo número 51 del Consejo Académico de la Universidad de Caldas, desde el año 2021 están reglamentados los procesos de seguimiento a los planes de mejoramiento para todos los programas. Estos planes de mejoramiento están a cargo de los directores de cada programa y son retroalimentados por una constante autoevaluación. Se deben llevar a cabo al menos dos procesos de autoevaluación durante la vigencia del registro calificado.

El plan de mejoramiento es un instrumento de planificación, control y seguimiento que permite, a partir de un proceso previo de autoevaluación, la identificación de fortalezas y oportunidades de mejora al interior de los programas, así como la definición y generación de estrategias tendientes a la implementación efectiva y oportuna de acciones en el corto, mediano y largo plazo, que permitan subsanar las situaciones identificadas. La consolidación de las fortalezas identificadas en cada programa, también hace parte del plan de mejoramiento.

La estructura del plan de mejoramiento contiene las situaciones a intervenir dentro del programa, la actividad o acción específica de mejoramiento para dicha situación, el grupo responsable a llevar a cabo la actividad, las fechas de inicio y final y por último tiene observaciones a la situación. Las acciones pueden ser de corto, mediano o largo plazo y tienen un sistema detallado de seguimiento.

En los últimos cinco años, (a excepción del 2021, año en el que no se abrió cohorte, por situaciones derivadas de la pandemia Covid-19), se han elaborado planes detallados de mejoramiento que van evolucionando según las coyunturas que afectan el desarrollo curricular del programa de la Maestría. Las situaciones a intervenir dentro de los planes incluyen desde estudios financieros de factibilidad, fomentos a la investigación e incluso planes institucionales de difusión. Se adjuntan los planes de mejoramiento (Anexo 7) y el [Acuerdo 51 de 2021](#) que reglamenta el desarrollo de procesos de autoevaluación periódica y la formulación, implementación y seguimiento a los planes de mejoramiento de los programas académicos.

58. Apreciación de los profesores y estudiantes sobre la calidad y pertinencia del proceso de evaluación y autorregulación del programa, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

La evaluación periódica del grado en que los estudiantes alcanzan los resultados de aprendizaje y la pertinencia de los contenidos con relación al contexto en el que se desarrolla, ha sido una prioridad para el programa. Esto se refleja en la apreciación de los estudiantes sobre la calidad y pertinencia de la Maestría en el actual contexto económico y cultural, donde el promedio de la respuesta obtenida en la encuesta de apreciación fue de 4,4.

Además, la retroalimentación recibida por parte de profesores y estudiantes ha permitido al programa emprender acciones para mejorar y fortalecer su oferta académica, así como su impacto en el contexto local y global. En conclusión, la Maestría en Diseño y Creación Interactiva ha demostrado su compromiso con la evaluación y autorregulación constante de su programa, lo cual se refleja en su calidad y pertinencia en el actual contexto socioeconómico y cultural.

Calificación de la Característica 25.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,5

CARACTERÍSTICA 26. VINCULACIÓN E INTERACCIÓN SOCIAL

59. Evidencia de la participación de los profesores y estudiantes en la proyección social del programa.

Es posible afirmar que el Programa Académico ha demostrado su impacto en el medio a través de diversas estrategias y actividades previamente mencionadas. Una de ellas es el Festival Internacional de la Imagen, un evento que, como ya se ha mencionado, es de gran relevancia en el mundo del diseño y la tecnología, el cual permite la interacción entre estudiantes, egresados, profesores, profesionales y la comunidad en general. Cabe destacar que, en el año 2020, tuvo lugar el Participatory Design Conference - PDC2020, evento internacional que se enfoca en el diseño participativo a través de una metodología que busca involucrar a las diversas comunidades en el proceso de creación de soluciones a problemas sociales.

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva adopta, dentro de sus intereses principales, el desarrollo de estrategias de proyección social que apuntan a la reducción de brechas y al fortalecimiento de herramientas y soluciones en cuanto a problemas específicos de su entorno cercano, así como de los profesionales que hacen parte de ella como estudiantes y docentes. En este sentido, y en articulación con el grupo de investigación DICOVI, Diseño y Cognición en Entornos Visuales y Virtuales, la Maestría hace parte de los programas académicos que dan vida al Centro de Ciencia Francisco José de Caldas (CCFJC), proyecto financiado en su etapa inicial por el Sistema General

de Regalías, cuya misión es la apropiación social del conocimiento a través de espacios de construcción colaborativa en donde la ciencia y la tecnología dan lugar a la consolidación de diálogos de saberes y al intercambio de conocimientos. Así, el CCFJC se enfoca en el desarrollo de prácticas en las que se generan capacidades para el uso del conocimiento científico producido, específicamente, por la Universidad de Caldas y sus aliados y se convierte en un escenario propicio para continuar las conversaciones que se abren en los espacios académicos del programa y los lleva a la sociedad a través de espacios democráticos de difusión del conocimiento en diferentes niveles de profundidad y variaciones en su duración.

Por otro lado, y en el marco del fomento interinstitucional que entre DICOVI y la Maestría en Diseño y Creación Interactiva se ha promovido, surge la vinculación a ClusterLab, plataforma virtual para la interacción entre empresas y emprendedores culturales y creativos de Colombia y de otros países latinoamericanos. Esta ha sido una apuesta abierta de carácter colaborativo para promover nuevos enfoques asociativos que den lugar a la gestión de las industrias culturales y creativas; lo anterior, a través de procesos de formación, actividades de investigación, vínculos con los actores del sector y otros clúster tecnológicos, organización de ruedas de negocios e intercambios de conocimiento, soporte a la incubación e internacionalización de las industrias creativas.

Así mismo, y en consecuencia con los procesos derivados del ClusterLab, surgen estrategias de retorno a la ciudad, a la región y al país, como lo es el ADN Salmona, Distrito creativo de las artes en Manizales Área de Desarrollo Naranja Salmona y el soporte a procesos de evaluación y acompañamiento a la ejecución de proyectos de carácter nacional. El ADN se basa en la oferta cultural y creativa con espacios que operan como centros de actividad económica y creativa y que contribuyen a la renovación urbana y al mejoramiento del área de ubicación. De igual forma, crea un ambiente propicio en el que confluyen iniciativas en estos campos, se fortalecen el emprendimiento, el empleo basado en la creatividad, el turismo, la recuperación del patrimonio cultural construido, la conservación medioambiental, la transferencia de conocimientos, el sentido de pertenencia, la inclusión social y el acceso ciudadano a la oferta cultural y creativa.

Por su parte, el asesoramiento en la plataforma ClusterLab para la evaluación y seguimiento de los proyectos de la convocatoria “COMPARTE LO QUE SOMOS” del Ministerio de Cultura, surge como un espacio de encuentro donde se crean redes con nuevos enfoques asociativos, se visibilizan los emprendimientos e iniciativas de otros miembros de la comunidad digital. Esta convocatoria - la más grande que se ha abierto para el sector cultural en términos de cobertura poblacional-, con recursos frescos por \$24.000 millones se dirigió a los artistas, creadores, gestores y organizaciones culturales del país, como un reconocimiento a su trayectoria y sus propuestas de acción creativa para entender y afrontar el aislamiento social y en este proceso participaron estudiantes y egresados de la Maestría y a su vez fueron tomados como referentes estructuras de trabajo ya apropiadas por el programa que favorecieron la entrega de aportes pertinentes y oportunos a quienes ejecutaban sus proyectos con los recursos entregados por la entidad y además con las herramientas provistas por la plataforma.

Todo lo anterior hace parte de los proyectos más recientes a los que se ha vinculado el programa; sin embargo, desde su creación, la Maestría cuenta con el soporte del grupo de investigación DICOVI con el que comparte las líneas de estudio que fundamentan la producción en investigación creación, algunos procesos y resultados con el grupo y, en articulación con necesidades del contexto, la realización del Festival Internacional de la Imagen y otros proyectos de carácter cultural y artístico como son: la Incubadora de Empresas Culturales, Clúster de Industrias y Comunidades Creativas (ClusterLab), Incubadora de Empresas Culturales PUTUMAYO EMPRENDE CULTURA y todas las actividades que cada año se realizan desde estas iniciativas, para contribuir al crecimiento de la industria cultural a nivel local y nacional, en conexión con el sector productivo.

Cabe destacar que en esta trayectoria se han generado alianzas con diferentes organizaciones, organismos de cooperación internacional, la Universidad de Caldas, el Ministerio de Cultura, El Ministerio TIC, el Instituto de Cultura y Turismo de Manizales, la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano y el Comitato Internazionale per lo Sviluppo dei Popoli – CISP. Las mencionadas son apenas algunas de las entidades con las cuales se ha colaborado de forma reciente. Además, otras organizaciones como la Embajada de Francia en Colombia, el Instituto Italiano di Cultura, la Embajada del Reino de los Países Bajos, Alianza Francesa, Colombo Americano y el Banco de la República de

Colombia, han hecho parte de la ejecución de proyectos y del ejercicio académico investigativo de la Maestría.

Siguiendo esta línea, las diferentes alianzas con DICOVI, y su articulación con el medio, han permitido a la Maestría fomentar y realizar labores interdisciplinarias de investigación, extensión y servicios en campos del diseño y la creación interactiva. Así, desde el Festival Internacional de la Imagen se presentan iniciativas que se desarrollan en laboratorios abiertos y en el contexto de prácticas post-digitales: visiones bottom-up, low tech, colectivos emergentes, hibridaciones conceptuales, tecnologías transparentes y datos abiertos, lo que da paso a la inclusión de dinámicas de formulación, ejecución y relacionamiento para públicos dentro de la industria cultural.

Finalmente, se ha tenido participación en el estudio realizado por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe CEPAL sobre el sector de Animación Digital, el cual se basa en el desarrollo de una estrategia nacional para el fortalecimiento de la cadena de animación digital Colombia. Así, desde el Festival Internacional de la Imagen y el ViveLab Manizales, laboratorio (CTel) de contenidos digitales que potencia iniciativas de diversos sectores productivos con base en principios de diseño y creación, se ha conectado con la red de laboratorios ViveLab del país, contexto que permitió realizar la “Guía de buenas prácticas de calidad internacional para la industria de la animación digital” en convenio con el Doctorado y la Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas.

60. Evidencia del efecto de las estrategias y acciones de proyección social como un mecanismo para establecer los aportes del programa a la solución de problemas de la sociedad y a las mejoras de los aspectos curriculares.

Los proyectos de interacción social desarrollados por el programa académico han permitido establecer un contacto permanente con egresados y docentes nacionales e internacionales que han hecho parte de la Maestría, lo que ha posibilitado estrechar lazos con los estudiantes y conocer, visibilizar y proyectar sus proyectos académicos e investigativos.

Estos proyectos, como el Festival Internacional de la Imagen, el Foro Académico Internacional de Diseño y Creación, el Participatory Design Conference - PDC2020, el Coloquio en Diseño y Creación, la Imagotheca, el

Vivelab, los proyectos editoriales y el Encuentro de Egresados, han permitido al programa establecer un impacto en la solución de problemas de la sociedad, así como en la mejora de los aspectos curriculares.

La participación de profesores y estudiantes en estos proyectos ha contribuido a la generación de conocimiento y a la aplicación de la teoría en proyectos prácticos, lo que ha permitido que los estudiantes desarrollen habilidades y destrezas en la resolución de problemas reales. Además, han brindado la oportunidad de establecer redes de trabajo con otros programas académicos y actores relevantes de la sociedad, lo que ha fortalecido la proyección social del programa.

Calificación de la Característica 26.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,8

5.3 SÍNTESIS DEL FACTOR

5.3.1 FORTALEZAS

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva cumple con los objetivos formativos planteados en el Proyecto Educativo del Programa, por ejemplo, se destaca la implementación de estrategias para su divulgación y la participación en redes académicas, proyectos de extensión social e instituciones de investigación para profundizar los contenidos curriculares en espacios académicos. Además, se fomenta la actualización y el desarrollo profesional del cuerpo docente con constantes autoevaluaciones y se promueve una renovada reglamentación para la ejecución del proyecto de grado desde el marco institucional.

Plan de Estudios fundamentado en términos epistemológicos, metodológicos y de investigación que permite la flexibilidad y la interdisciplinariedad de la malla curricular y su articulación con el Doctorado en Diseño y Creación. Además, las cuatro líneas de investigación del currículo están vinculadas a los siete grupos de investigación del Programa, en articulación con la Facultad de Artes y Humanidades.

Posibilidad de interacción y convenio con instituciones de marcada trayectoria internacional para realizar intercambios académicos, pasantías, conferencias, talleres, seminarios, conformación de comités de evaluación, todo esto se debe gracias a la experticia y experiencia de los docentes del programa, tanto nacional como internacional.

En el sitio web del programa, se compila información relevante de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, para la comunidad académica, profesores, estudiantes y egresados, en este espacio destacan los lineamientos para la presentación de la tesis de grado y el repositorio de resúmenes de tesis.

Otra fortaleza del programa es la facilidad de homologación y movilidad entre programas nacionales e internacionales, lo que permite una mayor flexibilidad y adaptación de los estudiantes a distintos contextos académicos y laborales para perseguir sus intereses profesionales. Asimismo, se promueve el fortalecimiento de los semilleros de investigación y se fomenta la movilidad estudiantil a nivel nacional e internacional, brindando oportunidades de prácticas y pasantías con acompañamiento de los docentes.

Finalmente, se destaca la estructura académico-administrativa del programa, que favorece el desarrollo del mismo al dar claridad en cuanto a las responsabilidades y compromisos de cada instancia en la planeación, ejecución y evaluación de las actividades. Todo ello contribuye a una formación centrada en los resultados de aprendizaje, y hace posible el reconocimiento de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva como parte de la comunidad académica nacional e internacional.

5.3.2 OPORTUNIDADES DE MEJORA

Tener una mejor planeación en los seminarios con los docentes internacionales y las clases espejo para que los estudiantes tengan espacios individuales de retroalimentación de sus proyectos investigativos y puedan aprovechar mejor los espacios.

Actualizar los lineamientos para la presentación de tesis de grado.

5.4 JUICIO CRÍTICO

El factor de aspectos académicos y Resultados de Aprendizaje de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva demuestra una sólida base académica y una cultura de mejoramiento continuo. A través de la integralidad de los aspectos curriculares, la flexibilidad del plan de estudios, la interdisciplinariedad, las estrategias pedagógicas, el sistema de evaluación de estudiantes, las competencias desarrolladas, la evaluación y autorregulación del programa, y la vinculación e interacción social, el programa presenta varias fortalezas.

La característica de la integralidad de los aspectos curriculares se cumple plenamente, lo que demuestra que el plan de estudios aborda de manera completa y coherente los contenidos y áreas relevantes para la formación en diseño y creación interactiva. Además, la flexibilidad del plan de estudios permite a los estudiantes adaptar su formación a sus intereses y necesidades, lo cual es una fortaleza destacable.

La interdisciplinariedad también se cumple plenamente, lo que indica que el programa fomenta la integración de conocimientos, enfoques y prácticas de distintas disciplinas relacionadas con el diseño y la creación interactiva. Esta característica promueve una formación integral y enriquecedora para los estudiantes. De la misma manera, las estrategias pedagógicas implementadas en la Maestría también se cumplen plenamente, lo cual demuestra que se emplean métodos eficaces y adecuados para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El sistema de evaluación de estudiantes se cumple plenamente, lo que indica que se aplican métodos de evaluación justos, transparentes y consistentes para medir el progreso y el logro de los objetivos de aprendizaje. Esto permite una evaluación integral de los estudiantes y garantiza la calidad de la formación. En cuanto a los resultados de aprendizaje, se cumplen en alto grado. Si bien el puntaje es ligeramente inferior en comparación con otras características evaluadas, sigue reflejando un cumplimiento significativo. Esto indica que los estudiantes logran alcanzar los resultados de aprendizaje esperados, aunque podría haber margen para mejorar aún más.

Las competencias desarrolladas en el programa se cumplen plenamente, lo que evidencia que se promueve el desarrollo de habilidades y capacidades necesarias para el ejercicio profesional en el campo del diseño y la creación

interactiva. Esto fortalece la formación de los estudiantes y su preparación para enfrentar los desafíos del ámbito laboral.

La evaluación y autorregulación del programa académico se cumple plenamente, lo que demuestra que se realizan procesos de autoevaluación y mejora continua en base a las apreciaciones de docentes, egresados y estudiantes. Estos procesos permiten identificar áreas de mejora y tomar acciones para fortalecer la calidad del programa.

Por último, la vinculación e interacción social se cumple plenamente, lo que indica que el programa fomenta la participación en redes académicas, proyectos de extensión social e instituciones de investigación. Esto contribuye a enriquecer la formación de los estudiantes y a promover la colaboración y el intercambio de conocimientos.

5.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 5

SITUACIÓN A INTERVENIR	ACTIVIDAD O ACCIÓN DE MEJORA	RESPONSABLE	FECHA	
			INICIO	FIN
Planeación en los seminarios con los docentes internacionales y las clases espejo para que los estudiantes tengan espacios individuales de retroalimentación de sus proyectos investigativos y puedan aprovechar mejor los espacios	Planear con 2 semanas de anticipación encuentros personales entre los profesores invitados y los estudiantes, enfocados a fortalecer los proyectos de tesis de grado.	Docentes y director del programa	Dos semanas antes del seminario a programar	Finalizando el seminario
Actualización de los lineamientos para la presentación de tesis de grado.	Revisar y visibilizar en el sitio web los lineamientos actualizados para facilitar la consulta por parte de los estudiantes	Director del programa	2023-1	2023-2

*CORTO PLAZO 6 MESES, MEDIANO PLAZO 12 MESES, LARGO PLAZO 18 MESES

FACTOR 6. PERMANENCIA Y GRADUACIÓN

6.1 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN

- Acuerdo 14 del acta 3 del 5, 12 y 19 de marzo de 2019, por medio del cual el Consejo Académico - Reglamento Estudiantil de la Universidad de Caldas, establece amnistía para la presentación de Tesis de grado.
- Propedéuticos de investigación impartidos por la Maestría a través de proyectos de extensión como el ViveLab y la Imagoteca para estudiantes que ingresaron en el año 2021, teniendo presente que a raíz de la pandemia COVID-19 no se abrió cohorte para este año.
- Descuento del 10% sobre el valor total de la matrícula después de los descuentos a los que hubiese lugar durante el periodo de pandemia COVID-19.
- Acceso de estudiantes y egresados a becas de investigación como “Manizales Más Innovadora”.
- Desarrollo de la Política de Equidad de género, Identidad, Orientación sexual y No discriminación.

6.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS

CARACTERÍSTICA 27. POLÍTICAS, ESTRATEGIAS Y ESTRUCTURA DE LA PERMANENCIA Y LA GRADUACIÓN

61. Análisis del efecto de las políticas, estrategias y acciones orientadas al mejoramiento de la permanencia y la graduación en el programa, que incluya el comportamiento en los últimos seis años o en la vigencia de la acreditación si se trata de una renovación, de la tasa de deserción interanual, tasa de deserción por cohorte y la tasa de graduación acumulada del programa.

El análisis del efecto de las políticas, estrategias y acciones orientadas al mejoramiento de la permanencia y la graduación ha implementado la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, durante los últimos cinco años, se refleja a través de atención personalizada y la comunicación directa y oportuna que ha tenido la dirección y el equipo de trabajo del programa con los estudiantes en atención a procesos académicos, investigativos o personales de los mismos. En

esta característica cabe mencionar que debido a la emergencia de salud pública de preocupación internacional, pandemia COVID-19, decretada por la Organización Mundial de la Salud - OMS el 30 de enero de 2020, el programa no abrió cohorte para el año 2021, y que a través de diferentes proyectos de extensión del Departamento de Diseño Visual, desarrolló estrategias y acciones como los propedéuticos en metodologías de investigación impartidos por la Imagoteca y el ViveLab, que permitieron a los estudiantes que ingresaron a la cohorte activa nivelarse con los que ya venían en la cohorte.

Asimismo, después de la pandemia COVID-19, un equipo de profesionales de la Universidad de Caldas, activo nuevos proyectos desde Bienestar Universitario para la puesta en marcha de la política institucional de Salud mental, que incluye servicios médicos, de psicología y de psiquiatría. Estos propenden por un mejor acompañamiento al estudiante durante su permanencia en el programa y todo su proceso de graduación. Entre los proyectos en mención se encuentran:

- Salud en tu mente, busca prevenir la aparición de enfermedades mentales y fortalecer hábitos de vida saludable.
- Equidad de género y sana convivencia, busca prevenir la violencia basada en género, y promocionar el cumplimiento de los derechos humanos.
- Después de la tormenta sale el sol, busca prevenir la conducta suicida y fortalecer las redes de apoyo.
- Recordar con amor, brinda acompañamiento psicológico en procesos de duelo por fallecimiento de los seres queridos.
- Consumo de SPA, busca mitigar los riesgos y daños asociados al consumo de sustancias psicoactivas.
- Bienestar laboral, ofrece tanto a toda la comunidad académica, estudiantes, egresados, docentes y administrativos espacios de expresión cultural, artística, y deportiva.

Los estudiantes de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva pueden acceder a un programa de acompañamiento psicológico que consta de tres a cuatro sesiones de escucha y orientación, dependiendo de los requerimientos del caso, si es necesario iniciar algún proceso terapéutico por detección de algún tipo de

trastorno mental, emocional o conductual se remite a EPS. Para acceder a estos servicios, se habilitaron diferentes canales de comunicación, entre ellos una línea amiga a través de teléfono celular, teléfono fijo y correo electrónico.

Asimismo, y para garantizar la plena inclusión y participación de todos los miembros de la comunidad en la vida universitaria se ha materializado en buena medida la mesa de diálogo que implementa la Política de Equidad de género, Identidad, Orientación sexual y No discriminación, conformada por representantes de la Clínica socio jurídica, la Oficina de Bienestar Universitario, la Vicerrectoría Administrativa, la Vicerrectoría de Proyección y el Observatorio en género y sexualidades (GESEX), el Comité de Equidad y No discriminación, docentes especializados en temas de género, un representante de los decanos y las asociaciones sindicales, ruta de acción para cumplir los propósitos de la política, aprobada por el Consejo Superior de la Universidad el 17 de septiembre de 2021.

En relación a temas de sostenimiento económico, los estudiantes del programa cuentan con la posibilidad de acceder a una crédito con el ICETEX y el Banco Pichincha a través de la Universidad de Caldas, acceso al 10% de descuento para los egresados de los diferentes pregrados de la Universidad y a otro 10% de descuento por presentar certificado de votaciones según, Ley 403 de 1997, por la cual se establecen estímulos para sufragantes, y que instituyó, entre múltiples incentivos, un descuento del 10% en el valor de la matrícula para estudiantes de instituciones oficiales de Educación Superior que ejerzan el derecho al voto.

Con el fin de mantener el promedio de inscritos durante el período de emergencia sanitaria COVID-19, la Maestría brindó un 10% de descuento sobre el valor de la matrícula (después de otros descuentos a los que hubiera lugar) a los estudiantes antiguos y personas que ingresaron al primer periodo del programa, según las [medidas transitorias en matrículas para estudiantes de programas de posgrado](#), estipuladas en los Acuerdos número 25, 04 y 37 del Consejo Superior de la Universidad de Caldas que cubrieron el segundo semestre del año 2020 y el año 2021.

Asimismo, el programa participó en el programa Fondo de Becas Manizales Más Innovadora, convenio entre la Universidad de Caldas y la Alcaldía de Manizales que apoyó el desarrollo de los proyectos de investigación “La realidad aumentada como tecnología potenciadora para el desarrollo de la percepción

espacial en niños de 5 a 6 años de grado preescolar” de la egresada María Luisa Castillo Osorio y "La creación audiovisual para Enseñar la ciudad a través de formatos multimedia y video juego como una herramienta para uso de la lúdica como estrategia didáctica dinámica y creativa para los niños de la ciudad de Manizales y el territorio", del estudiante José Wilmar Echeverri Guastar (Anexos 8 y 9).

Por otra parte, la Maestría dispone de los laboratorios ViveLab, MediaLab, Maker y proyectos de extensión como la Imagoteca, espacios adscritos al Centro de Ciencia Francisco José de Caldas de la Universidad que fortalecen la investigación, la colaboración y la co-creación alrededor de los proyectos de diseño y creación interactiva de estudiantes y egresados. Destaca la participación de la estudiante Sara Camila Gómez en el laboratorio Maker durante el año 2022; la participación de la estudiante Viviana Grisales Pascuaza, las egresadas Carolina Salguero, Liliana Villescás y la docente Adriana Gómez en el proyecto Rutas de Caldas, que se desarrolla desde el año 2018.

Finalmente y para dar respuesta a la tasa de deserción interanual, tasa de deserción por cohorte y la tasa de graduación acumulada del programa se presentan las siguientes tablas:

Tabla 6.1 Estructura matriculados, egresados, deserción y movilidad

Año	Cohorte	# de Inscritos	Admitidos	Matriculados	Graduados	Retiros	Porcentaje de deserción
2022	XV	5	5	4	6	1	25.00%
2021	No se abrió cohorte	4	4	2	12	2	-
2020	XIV	10	10	7	10	3	30.00%
2019	XIII	16	16	16	9	0	0.00%

Año	Cohorte	# de Inscritos	Admitidos	Matriculados	Graduados	Retiros	Porcentaje de deserción
2022	XV	5	5	4	6	1	25.00%
2021	No se abrió cohorte	4	4	2	12	2	-
2020	XIV	10	10	7	10	3	30.00%
2018	XII	15	15	12	16	3	18.75%

Fuente: Oficina de Planeación y Sistemas, Universidad de Caldas, 2022

Tabla 6.2. Tasa de graduación acumulada del programa

Cohorte	Matriculados	Graduados
Cohorte 1	26	18
Cohorte 2	26	21
Cohorte 3	23	11
Cohorte 4	24	11
Cohorte 5	33	18
Cohorte 6	20	8
Cohorte 7	24	7
Cohorte 8	20	5
Cohorte 9	14	6
Cohorte 10	16	7
Cohorte 11	13	7
Cohorte 12	9	4
Cohorte 13	13	1

Cohorte	Matriculados	Graduados
Cohorte 14	8	1
Cohorte 15	8	-
Total	277	125
Tasa de graduación acumulada del programa		%45

Fuente: Elaboración propia, 2023

Lo más importante de las tablas anteriores, es que en los semestres del 2018 a 2022 el promedio de retiros fue de 1,8 estudiantes por año. En el 2020 solo 3 estudiantes se retiraron, teniendo en cuenta que el inicio de la emergencia sanitaria derivada del COVID-19. Cabe resaltar que la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, mantuvo el interés de los estudiantes para inscribirse al programa con un promedio de 10 estudiantes por año, un porcentaje de 8,2 estudiantes matriculados por año y un promedio de 10,6 egresos por año. La tasa graduación acumulada del programa es de 45%, situación que obedece a dificultades familiares, de tiempo de ocupación laboral y económicas de los estudiantes, cabe resaltar que la apertura de la dirección de la Maestría para entablar comunicación directa, oportuna y personalizada frente a los casos particulares de los estudiantes. El incremento en el porcentaje de deserción obedece a dificultades económicas de los estudiantes para continuar sus estudios y a la emergencia sanitaria COVID-19.

Calificación de la Característica 27.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
B	Cumple en alto grado	4,4

CARACTERÍSTICA 28. CARACTERIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y SISTEMAS DE ALERTA TEMPRANAS

62. Evidencia de la existencia e implementación de un sistema de alertas tempranas que permita reconocer las particularidades de los estudiantes según su contexto sociocultural y la puesta en marcha de acciones que faciliten su proceso formativo, de acuerdo, al menos, con las normas nacionales vigentes en materia de inclusión y diversidad.

La Universidad de Caldas cuenta con un sistema de alertas tempranas y su respectiva ruta de apoyo que funciona a través de la IPS Universitaria, quienes recolectan los datos socioeconómicos y de salud mental de los estudiantes que ingresan a la Maestría, información que registran los estudiantes a través del correo electrónico bienestar.jefe@ucaldas.edu.co. Cuando la Maestría requiere información sobre alguno de sus estudiantes, solicita a través del correo dir_registro@ucaldas.edu.co la ficha de caracterización que le aplicó la IPS Universitaria y de acuerdo a esta información el programa toma las medidas de apoyo pertinentes para el estudiante, tanto para la adaptación a la vida posgradual como para la valoración por alguno de los profesionales en psicología.

Tabla 6.3. Descuentos en matrículas y recibos de pago, estudiantes y tesis, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, Universidad de Caldas

Descuento	Nº de estudiantes o tesis
Años 2018, 2019, 2020, 2021, 2022	
10% de descuento, medidas transitorias por emergencia sanitaria COVID-19 / Acuerdo 25 de 2022 y Acuerdos 04 y 37 de 2021	29
10% de descuento por presentar certificado electoral	239
10% de descuento, egresados Universidad de Caldas	33
Total	301

Fuente: mesa de ayuda UCaldas, 2023

En relación a los apoyos económicos de la Universidad de Caldas que aplican al programa y con el fin de lograr la permanencia y la graduación de los estudiantes en la Maestría, es importante destacar que gracias a las medidas

transitorias para matrículas en programas de posgrados de la Universidad de Caldas, [Acuerdo 25 de 2020](#), y [Acuerdos 04 y 37 de 2021](#), durante el periodo de pandemia COVID-19, de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 29 estudiantes accedieron al descuento del 10% en el pago de la matrícula o recibo de tesista, después de los descuentos a los que hubiera lugar. Así también, durante esta ventana de observación, 239 estudiantes y tesisistas accedieron al 10% de descuento por presentar certificado electoral, de acuerdo al artículo 1, de la Ley 815 de 2003 y 33 estudiantes y tesisistas obtuvieron el 10% de descuento por ser egresados de la Universidad de Caldas.

El actual Plan de Desarrollo Institucional 2020 - 2030 de la Universidad comprende el eje estratégico Equidad y Pluridiversidad, el cual busca trabajar y avanzar en temas relativos al acceso igualitario, la permanencia y la calidad de la educación superior. Asimismo, atender las demandas de justicia en cuanto a reconocimiento, acompañamiento y representación de personas y poblaciones diversas, a fin de lograr la igualdad y la pluriversidad, como se mencionó en la característica anterior, se creó el [Acuerdo 35, Política de Género, Identidad, Orientación sexual y No discriminación](#) y se conformó la [Mesa de Educación Inclusiva](#), con el propósito de construir los lineamientos de implementación y el protocolo de atención en torno a este tema, tomando como referencia los parámetros establecidos por el Ministerio de Educación Nacional. La Facultad de Artes y Humanidades, a la cual se adscribe la Maestría en Diseño en Creación Interactiva, abanderó el proceso de difusión de esta política durante el año 2022.

En línea con la convención Interamericana para Prevenir, Sancionar y Erradicar la violencia contra la mujer “Belém do Pará”, se desarrolló el [protocolo para la prevención, atención y acompañamiento de la violencia, la discriminación y el prejuicio basados en el género, la identidad y la orientación sexual en la Universidad de Caldas](#) con el propósito de “establecer medidas para la prevención, detección, atención, acompañamiento, seguimiento y sanción de los hechos de violencia, discriminación y prejuicio que en razón de las construcciones culturales y las estructuras sociales han padecido histórica y sistemáticamente las mujeres y los sectores y grupos poblacionales con expresiones de género, identidades y orientaciones sexuales diversas y singulares”. La Maestría a través de medios de comunicación como el boletín informativo en diseño y creación, ha difundido este programa.

63. Apreciación de estudiantes y profesores sobre la contribución de las estrategias del sistema de alertas tempranas en su permanencia y graduación, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

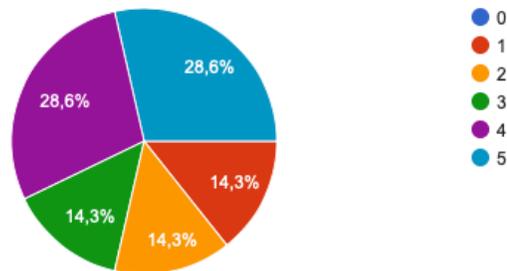
En cuanto a los mecanismos para prevenir la deserción estudiantil y favorecer la graduación, el 28,6% de los estudiantes consideran que la Maestría en Diseño y Creación Interactiva cumple con un sistema de alertas tempranas para la permanencia y graduación en un nivel muy alto, el 28,6% manifiesta que se cumple en un nivel alto y el 14,3% expresa que se cumple en un nivel medio, el 14,3% en un nivel bajo y el 14,3% restante en un nivel muy bajo. Para ellos es importante obtener mayor información en relación a becas, convocatorias y enfocar sus proyectos de tesis en relación a las mismas.

Gráfica 6.1. Valoración de los estudiantes sobre los mecanismos para prevenir la deserción estudiantil y favorecer la graduación oportuna.

(C28-A63) Valore el conocimiento que usted tiene sobre los mecanismos para la prevención de la deserción estudiantil y favorecer la graduación oportuna:



7 respuestas



Fuente: Encuesta Estudiantes MDCI, 2022.

Por otra parte, la Maestría en Diseño y Creación Interactiva busca humanizar la actividad académica a través de la atención personalizada de las diferentes situaciones que presentan los estudiantes en relación a su permanencia y graduación en el programa. El proceso académico e investigativo de cada estudiante es acompañado por un asesor de tesis asignado por la Maestría, un profesor de planta de la Universidad de Caldas que apoyará el logro de la formación del estudiante como investigador y la consolidación de sus tesis de grado, este acompañamiento se define desde el primer semestre. Cada asesor lleva el registro de los encuentros con sus estudiantes y está encargado de

comunicar directamente a la dirección de la Maestría las novedades que indiquen dificultades para la permanencia y graduación.

Este sistema de acompañamiento a los estudiantes y egresados del programa se ha fortalecido a través de:

- El propedéutico en metodologías de investigación orientado a los estudiantes que ingresaron durante la emergencia sanitaria COVID-19, año 2021, taller desarrollado a través del proyecto de extensión Imagoteca.
- Los Encuentros de Egresados, presenciales, que han tenido lugar durante los años 2018, 2019 y 2022, en el marco del Festival Internacional de la Imagen. En el 2020 y el 2021, se suspendieron a causa de la emergencia sanitaria COVID-19
- El apoyo y participación en los eventos académicos para la divulgación del conocimiento en el diseño y la creación, Foro Académico Internacional de Diseño y Creación, en el marco del Festival Internacional de la Imagen, y Coloquio en Diseño y Creación, espacios que cuentan con la participación de estudiantes y egresados del programa, como ponentes y evaluadores, y que permite visibilizar, articular y desarrollar sus procesos investigativos.
- La participación de los egresados del programa en los paneles derivados de los encuentros de los seminarios de línea de investigación
- Las inducciones brindadas por diferentes dependencias de la Universidad de Caldas a las nuevas cohortes en temas como búsqueda avanzada en bases de datos en el Centro de Bibliotecas; convenios y alianzas con universidades y centros de investigación nacionales e internacionales, posibilidades de intercambio y pasantías, Oficina de Internacionalización; manejo del Sistema de Información académica SIA, Registro Académico; vinculación a grupos de investigación, seguimiento a publicaciones científicas, destaca la revista Kepes, Grupo de Estudio en Diseño Visual, adscrita al departamento de Diseño Visual de la Universidad, clasificada por Publindex en A1 y por Scopus en Q1, Oficina de Investigaciones y Posgrados.
- El Boletín informativo en diseño y creación que se envía a estudiantes, egresados y profesores del programa con noticias de interés como

convenios, pasantías, oportunidades para vincularse a proyectos y becas de investigación, nuevos egresados, difusión de proyectos de estudiantes y egresados y publicaciones de la comunidad académica, entre otros.

- Invitaciones hechas a estudiantes y egresados que compartieron sus proyectos profesionales vigentes a través de conversatorios y talleres en espacios de proyección como la Imagoteca.
- La Política de Equidad de Género, Identidad, Orientación sexual y No discriminación, [Acuerdo 35](#) y la [Acuerdo 12](#), específicamente a través de los programas de acompañamiento psicosocial implementados por la oficina de Bienestar Universitario. Ambos acuerdos fueron expedidos en la Universidad de Caldas, en el año 2022.

64. Presentación del análisis de los resultados derivados del sistema de alertas tempranas y su impacto en el currículo, para mejorar el desempeño académico de los estudiantes, su permanencia y graduación.

Atendiendo a la necesidad de incluir más estudiantes en las actualizaciones y modificaciones del plan de estudios, el Consejo Académico de la Universidad aprobó el Acuerdo 47 de 2021 por medio del cual se recomienda al Consejo Superior modificar el artículo 1 del [Acuerdo 33 de 2019](#), del Estatuto General, así, “el Consejo Académico de la Universidad de Caldas, en uso de sus facultades estatutarias, en especial las conferidas en el numeral 2 del artículo 14 del Acuerdo 47 de 2017 del Estatuto General. Acuerda”:

1. Que todo programa debe tener un comité de currículo que contará con dos representantes estudiantiles que hayan cursado al menos el 40% de los créditos obligatorios del programa y que tengan un promedio acumulado igual o superior al percentil 70 del programa, con sus respectivos suplentes.
2. Dos representantes de los graduados con su respectivo suplente que no ostenten relación laboral alguna con la Universidad.” La anterior información obedece a una síntesis del acuerdo 47 que evidencia el compromiso de la Universidad de Caldas en incluir cada vez más los

cuerpos colegiados con estudiantes y egresados en las decisiones que trascienden el currículum y la vida académica.

La supervisión de la malla curricular se lleva a cabo de manera participativa y conjunta por los estamentos de alumnos, profesores y egresados, en efecto el comité de currículo es un espacio plural y deliberativo. Sus miembros representan a la comunidad universitaria y cumplen un periodo de dos años.

Los cambios ejercidos sobre el currículo conciernen principalmente al plan de estudios que cuenta con 50 créditos y comprende competencias de formación:

- Cognoscitivas: investigación y creación
- Sistémicas: creación
- Constructivas: Habilidades y destrezas
- Proyectuales: coordinación de proyectos

Competencias que se evidencian en el plan de estudios a partir del desarrollo de tres núcleos de formación, que son:

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

De acuerdo al ajuste curricular aprobado en el año 2016, se dio fuerza al componente investigativo del programa a través del núcleo de investigación, el cual cuenta con 18 créditos, está determinado por seminarios que permiten al estudiante desarrollar su proyecto de investigación y vincularse a los grupos de investigación, a su vez, fortalecer las líneas de investigación del programa. Los seminarios que hacen parte de este núcleo son:

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

El núcleo teorías del diseño y a creación cuenta con 22 créditos, comprende modalidad no presencial de la Maestría, a través del programa Redes interfaces y tecnologías, 8 créditos que comprenden las asignaturas:

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

Este componente virtual de la Maestría contempla cuatro cursos que incluyen el desarrollo de actividades sincrónicas y asincrónicas con los docentes e instructores, el estudiante debe aprobar 6 créditos de este programa, cada asignatura equivale a 2 créditos.

El componente presencial de este núcleo 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
- Seminarios Electivos

El núcleo de aplicaciones y tecnologías, cuenta con 10 créditos comprende conocimientos prácticos en temáticas específicas sobre las cuales versa la Maestría y el desarrollo de capacidades sistémicas y constructivas en el estudiante. Este núcleo se desarrolla a través del seminario-taller y comprende:

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

Calificación de la Característica 28.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
B	Se cumple en alto grado	4.4

CARACTERÍSTICA 29. AJUSTES A LOS ASPECTOS CURRICULARES

65. Evidencia de la evaluación y el mejoramiento de los aspectos curriculares derivados de los análisis del desempeño académico de los estudiantes, la permanencia y la graduación.

Actualmente, en Colombia existen políticas de reforma educativa con el propósito de asegurar y mejorar la calidad de la educación superior en coherencia con el sistema integral del país. Teniendo en cuenta los avances en materia de investigación, ciencia, tecnología e innovación que fundamentan el Plan de Desarrollo de la Universidad de Caldas, el Comité de Currículo de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva presenta a la comunidad universitaria el Proyecto Educativo del Programa (PEP). En la estructura del documento se encuentran los pilares básicos que sostienen la formación del posgrado y se especifican los principios y fines del programa, su filosofía, la estrategia pedagógica, el plan de estudios, el sistema de evaluación y de gestión, los resultados de aprendizaje, sus estrategias de enseñanza y evaluación, y la proyección a corto, mediano y largo plazo, así como la reglamentación que lo rige, entre otros aspectos.

Los cambios sugeridos a los aspectos curriculares del programa por el comité de currículo son puestos en conocimiento de toda la comunidad universitaria a través del correo institucional y diferentes medios como actas, sitio web y boletín informativo, además de la difusión ante las asambleas que incluyen a todos los estamentos del programa. De manera general los estudiantes tienen representantes en el Consejo Académico y Superior, donde cuentan con representación y voz como estudiantes y egresados.

Cabe mencionar que en el año 2021, no se abrió cohorte, debido a la dificultad para alcanzar el punto de equilibrio, situación que derivó de las diferentes contingencias asociadas a la Pandemia COVID-19. Esta contingencia permitió validar la flexibilidad del currículo, ya que permitió recibir dos estudiantes

nuevos a partir del tercer semestre del plan de estudios y hacer el recorrido de la malla curricular de manera alterna, sin que esta circunstancia afectará la formación académica e investigativa de los estudiantes.

Calificación de la Característica 29.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4.8

CARACTERÍSTICA 30. MECANISMOS DE SELECCIÓN

66. Evidencia y análisis de la evolución de la matrícula total de estudiantes del programa y de la relación entre aspirantes inscritos, admitidos y matriculados en cada periodo, a fin de establecer la tasa de selectividad y/o absorción del programa.

El Ministerio de Educación Nacional encamina sus esfuerzos en la formación de excelentes docentes y recomienda para ese fin políticas y normas que las universidades y programas académicos deben integrar en sus mecanismos de admisión. La Maestría en Diseño y Creación Interactiva, cumple plenamente con esas condiciones de calidad. Los mecanismos de admisión del programa son constantemente evaluados por la dirección del programa en busca de mejoras en la calidad del estudiante admitido, así como de los contenidos que se imparten en el plan de estudios. El estudiante tiene acceso a una malla curricular coherente con sus expectativas e intereses y su correcto acompañamiento conduce a una formación gradual, integral y al éxito académico. El Ministerio de Educación Nacional plantea unas competencias generales y corresponde a las instituciones adaptarlas a su entorno académico en concordancia con su naturaleza y principios misionales. Dice el MEN que “es menester de las universidades y de los programas académicos en específico, el diseñar los planes de mejoramiento con los resultados obtenidos de la evaluación y autoevaluación, y la manera como se realizará el seguimiento correspondiente para acceder a la Acreditación de Alta Calidad”. La Maestría en Diseño y Creación Interactiva da cumplimiento a las metas de calidad definidas en sus procesos de autoevaluación y los parámetros de admisión de acuerdo al reglamento interno de los posgrados de la Universidad y el protocolo a través del cual se implementa la entrevista a los aspirantes.

Con estos ajustes la Universidad de Caldas y especialmente el programa, atiende los criterios de selección recomendados por el Ministerio de Educación Nacional para el cumplimiento de sus funciones sustantivas de docencia, investigación y extensión.

67. Análisis de la correlación entre los mecanismos de selección, de desempeño académico, permanencia y graduación que resulte en ajustes a los procesos de selección del programa

En relación al número de inscritos, el programa cuenta con una alta aceptación e interés de los estudiantes que terminan sus estudios superiores y aspiran vincularse a la Maestría en Diseño y Creación Interactiva. La siguiente tabla muestra que en los dos primeros años, a partir del 2018, el número de inscritos del programa superó el punto de equilibrio, porcentaje que bajó a raíz de la emergencia sanitaria COVID-19, entre los años 2020 y 2021, y que impactó además de la presencialidad el porcentaje de matrículas, esta situación afectó las dinámicas generales de los posgrados en todas las universidades del país. el mismo comportamiento se observa en relación al número de solicitudes, el número de estudiantes admitidos y el número de estudiantes matriculados, ver tabla 5.

Tabla 6.4. Aspirantes que quieren ingresar a la Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Año	Inscritos	Admitidos	Matriculados	Porcentaje de Matriculados VS. Inscritos
2022	5	5	4	80%
2021	4	4	2	50%
2020	10	10	7	70%
2019	16	16	16	100%
2018	15	15	12	80%

Fuente: Elaboración propia, 2023

Tabla 6.5. Comportamiento de solicitudes, admisiones y matrículas por cohorte

Año	Nº Solicitudes / interesados	Nº Estudiantes admitidos	Nº Estudiantes matriculados
2022	23	5	5
2021	17	4	4
2020	25	10	10
2019	45	16	16
2018	40	15	15

Fuente: Elaboración propia, 2023

De acuerdo a los datos de la tabla 6, se observa que la mayoría de los estudiantes provienen de la región andina, que comprende el eje cafetero, y las ciudades de Bogotá, Medellín y Cali, en menor medida, los estudiantes pertenecen al suroccidente colombiano, para este caso, los departamentos de Nariño y Cauca. Cabe destacar, que durante la ventana de observación, la Maestría contó con un estudiante de Quito, Ecuador.

Tabla 6.6. Procedencia de los estudiantes Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Región / País	Departamento	Ciudad	Nº de Estudiantes
Eje cafetero	Caldas	Manizales	53
	Quindío	Armenia	4
	Risaralda	Pereira	11
Ciudades principales	Cundinamarca	Bogotá	15
	Antioquia	Medellín	15
	Valle del Cauca	Cali	18

Nororiental	Norte de Santander	Bucaramanga	1
Suroccidente	Nariño	Pasto	8
	Cauca	Popayán	4
Occidente	Tolima	Ibagué	2
Ecuador		Quito	1

Fuente: Elaboración propia, 2023

Los mecanismos de selección de los estudiantes de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, están enumerados en el reglamento estudiantil de los posgrados de la Universidad de Caldas y en ese sentido son los mismos que para todos los aspirantes del conjunto de programas académicos de posgrados de la institución. El Consejo Académico de la Universidad de Caldas, mediante el [Acuerdo 16 de 2007](#) y el [Acuerdo 49 de 2007](#) adopta y reglamenta el [reglamento estudiantil](#) para programas académicos de pregrado y de posgrado, en relación a esta normativa, el programa ha desarrollado una entrevista de selección en la cual valora las siguientes dimensiones:

- Experiencia docente, investigativa o pertinencia del proyecto de vida académico / máximo 30 puntos
- Promedio cuantitativo obtenido en el pregrado / máximo 25 puntos
- Publicaciones y ponencias / máximo 5 puntos
- Distinciones académicas / máximo 5 puntos
- Título de posgrado / máximo 5 puntos
- Experiencia profesional / máximo 10 puntos
- Entrevista / máximo 20 puntos

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva, atendiendo los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional como de la Universidad de Caldas, comprende 50 créditos. Actualmente, el comité de currículo cuenta con varias representaciones entre ellas el colegiado por el estudiante Juan Camilo Martínez Bonilla, la egresada Karen Melissa Rincón Alfonso y por los profesores Juan Diego Gallego Gómez y Mario Humberto Valencia García.

Calificación de la Característica 30.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple en alto grado	4.5

6.3 SÍNTESIS DEL FACTOR

6.3.1 FORTALEZAS

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva, demostró solidez para hacer frente de manera estratégica y temprana a la emergencia sanitaria COVID-19, durante este periodo, la comunidad universitaria se movilizó para hacer menos traumática la ausencia en las salas de clase y para que la enseñanza a través de plataformas tecnológicas mantuviera la misma calidad.

El programa desarrolló mecanismos para los estudiantes en cuanto a la flexibilidad académica del currículo, lo que les permitió durante la pandemia COVID-19, vincularse a los seminarios a través de plataformas online, asimismo, hacer el recorrido curricular de manera no secuencial, sin que esto afectará el proceso de enseñanza académica e investigativa de la Maestría.

La Maestría cuenta con un grupo significativo de profesores nacionales e internacionales, que aportan tanto al conocimiento del diseño y la creación interactiva como al sostenimiento de redes y alianzas estratégicas con otros programas e instituciones pertenecientes a la disciplina del diseño.

6.3.2 OPORTUNIDADES DE MEJORA

Aunque se han implementado medidas para garantizar que los estudiantes completen sus proyectos de investigación de manera satisfactoria y en un tiempo adecuado, es necesario mantener un esfuerzo constante en ajustar y buscar nuevas estrategias para brindar apoyo a los estudiantes, ya sea en los seminarios de línea de investigación o en asesorías individuales para aumentar la frecuencia o la intensidad horaria de estos encuentros, que representan una excelente oportunidad para fortalecer el proceso investigativo de los alumnos. En este sentido es importante desarrollar un protocolo para la dirección de las

investigaciones que permita establecer acuerdos y un plan de acción que detalle entregables por fechas, asimismo, que sea puesto en común con los estudiantes, los asesores de tesis de grado y los directores de línea de investigación, con el fin de bajar la tasa de retención.

Mapear las experiencias regionales y locales de la misma comunidad de diseño formada por el programa y así aprovechar el talento local y regional a favor de estrategias que posibiliten la permanencia y la graduación, entre ellas la flexibilidad curricular en diálogo con diferentes posgrados de la Universidad de Caldas y con otras instituciones con las que se tenga convenio.

6.4 JUICIO CRÍTICO

El Factor Permanencia y Graduación es nuevo en el proceso de autoevaluación con fines de reacreditación de Alta Calidad de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva y brinda la posibilidad de presentar a la comunidad académica las fortalezas y las debilidades en cuanto a las vivencias durante el proceso formativo, desde el ingreso hasta la graduación. El hecho de poder examinar estos dos aspectos de gran relevancia, ha permitido, no solo a los profesores y estudiantes encargados del factor, sino a todos los actores directa o indirectamente relacionados con el proceso de autoevaluación de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, reafirmar los aciertos y visualizar las posibles soluciones a las dificultades.

En cuanto a las políticas, estrategias, caracterización de los estudiantes, sistema de alertas tempranas, estructura para la permanencia y graduación y los mecanismos de selección, el programa cumple en alto grado. En relación a los ajustes a los aspectos curriculares, la Maestría cumple plenamente, validando la flexibilidad del currículo durante el periodo de pandemia COVID-19.

6.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 6

SITUACIÓN A INTERVENIR	ACTIVIDAD O ACCIÓN DE MEJORA	RESPONSABLE	FECHA	
			INICIO	FIN
Tiempos de culminación de tesis y graduación oportuna	<p>Revisión de los casos de trabajos de grado represados, para evaluar posibles soluciones.</p> <p>Actualización de la guía temprana de investigación y su seguimiento riguroso</p>	<p>Comité de currículo de maestría</p> <p>Dirección del programa</p>	2023-2	2024-2

*CORTO PLAZO 6 MESES, MEDIANO PLAZO 12 MESES, LARGO PLAZO 18 MESES

FACTOR 7. INTERACCIÓN CON EL ENTORNO NACIONAL E INTERNACIONAL

7.1 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN

- Se reconoció la importancia de fomentar la formación en segunda lengua de los estudiantes para fortalecer las relaciones internacionales. Aunque se han generado interacciones significativas con el sector externo a través de convenios y proyectos, se requiere una mayor interacción con el sector productivo de la ciudad y del país.
- La Maestría en Diseño y Creación Interactiva ha logrado una inserción significativa en ámbitos internacionales y nacionales mediante la organización de eventos científicos, académicos y culturales relevantes
- La Maestría ha establecido amplias relaciones y participaciones en proyectos, eventos y actividades a nivel local, nacional e internacional, generando interacciones importantes con el sector externo. Sin embargo, es necesario reforzar aspectos como la formación en segunda lengua de los estudiantes.

7.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS

CARACTERÍSTICA 31. INSERCIÓN DEL PROGRAMA EN CONTEXTOS ACADÉMICOS NACIONALES E INTERNACIONALES

68. Evidencia del efecto de la aplicación de políticas y estrategias de cooperación con comunidades, nacionales e internacionales, en el desarrollo de labores formativas, académicas, docentes, científicas, culturales, deportivas y de extensión, así como en aspectos curriculares y en la revisión de tendencias y referentes nacionales e internacionales que contribuyan al mejoramiento continuo del programa.

La Universidad de Caldas, en el marco de su Misión y de acuerdo con el Proyecto Educativo Institucional (PEI), impulsa la innovación proyectada al desarrollo regional mediante redes de cooperación con entidades regionales, nacionales e internacionales. Desde las Vicerrectorías de Investigación y Posgrados y de Proyección Universitaria, la institución cuenta con diversos procesos que permiten la cooperación e intercambio entre instituciones. Las

estrategias que más aplica la Maestría en Diseño y Creación Interactiva se basan en la relación entre docentes y estudiantes, que en un contexto académico e investigativo tienen relaciones con otras universidades para la realización de intercambios de docentes e investigadores, desarrollo de investigaciones conjuntas, trabajo en redes de colaboración, realización de eventos de alto impacto nacional e internacional y participación en eventos organizados por las instituciones aliadas, a las cuales también pertenecen sus docentes y estudiantes.

Esto le ha permitido al programa tejer políticas y estrategias para el fortalecimiento de las relaciones interinstitucionales y la transferencia de conocimientos. Gracias al fomento de la internacionalización institucional, se ha evidenciado un crecimiento de convenios efectivos que han posibilitado el intercambio con comunidades académicas externas, lo que ha favorecido el ejercicio de las funciones de docencia e investigación.

De manera específica, la Maestría en el ámbito nacional cuenta con una relación académica directa con la Universidad Nacional de Colombia, la Pontificia Universidad Javeriana y la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, con sede en Bogotá. Esto se debe a la invitación de profesores permanentes como el Dr. Aurelio Horta Mesa, quien dirige la línea de investigación “Interrelación, diseño arte, ciencia y tecnología”; el Dr. Jaime Pardo Gibson, quien dirige la línea de investigación “Diseño y desarrollo de productos interactivos”; y la Dra. Adriana Gómez Alzate, quien dirige en colaboración con el Dr. Jorge Andrés Rivera, de la Universidad de Caldas, la línea “Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente”, respectivamente.

También, un número de nuestros estudiantes trabajan en universidades nacionales, lo cual permite un intercambio y relación constante. A continuación, se presenta la tabla de evidencia:

Tabla 7.1. Estudiantes que se encuentran matriculados actualmente y trabajan en universidades nacionales.

Nombres y apellidos	Año de ingreso	Ocupación laboral	Institución donde labora	Ciudad de residencia
Andrés Felipe De Los Ríos Arce	2022	Docente	Universidad del Valle	Palmira
Ángela María Bacca Maya	2022	Arquitecta	Icanh	Bogotá
John Fernando Suárez Suárez	2021	Instructor SENA	SENA-Centro de Electricidad Electrónica y Telecomunicaciones	Bogotá

Fuente: Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

Nuestros estudiantes han realizado intercambios académicos con mayor presencia en el Festival Internacional de la Imagen, lo que ha ayudado a la maestría a mantener una relación directa con grupos de investigación, así como a la realización de seminarios e investigaciones conjuntas. Para obtener más información, se pueden consultar los cuadros maestros en las páginas de "Investigación y grupos" y "profesores movilidad".

La maestría mantiene una relación constante con docentes que son directores y evaluadores de tesis, tanto nacionales como internacionales. A continuación, una tabla con la lista de directores y evaluadores de tesis.

Tabla 7.2. Directores y jurados de tesis participantes de la maestría (2018-2022)

Director / Evaluador	Universidad	Ciudad	País
Tania Catalina Delgado Barón	Fundación Universitaria del Área Andina, Sede Bogotá	Bogotá	Colombia
Felipe César Londoño	Universidad Jorge Tadeo Lozano	Bogotá	Colombia
Adriana Gómez Alzate	Universidad Jorge Tadeo Lozano	Bogotá	Colombia

Director / Evaluador	Universidad	Ciudad	País
Javier Adolfo Aguirre Ramos	Icesi	Cali	Colombia
Nora Lucía Gómez Victoria	Universidad del Valle	Cali	Colombia
Roberto Cuervo Pulido.	Pontificia Universidad Javeriana	Bogotá	Colombia
Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz	Pontificia Universidad Javeriana	Bogotá	Colombia
Sandra Johanna Silva Cañaveral	Universidad de Valle	Cali	Colombia
Félix Augusto Cardona Olaya	Institución Universitaria Antonio José Camacho	Cali	Colombia
Gloria Elena Gómez Escobar	Gov.uk	Otago	Nueva Zelanda
Jaime Alejandro Rodríguez	Pontificia Universidad Javeriana	Bogotá	Colombia
Juan Sebastián Ospina Álvarez	Universidad Federal de Goiás	Goiânia	Brasil
Raúl Ancizar Munévar Molina	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Carlos Roberto Torres Parra	Pontificia Universidad Javeriana	Bogotá	Colombia
Óscar Eugenio Tamayo Alzate	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Olga Lucía Hurtado G	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Pastor Benavides	Universidad del Cauca	Popayán	Colombia
Willan Fernando Coral Bustos	Institución Universitaria CESMAG	Pasto	Colombia
Jesús Alejandro Guzmán Ramírez	Universidad EAFIT	Medellín	Colombia
Claudia Fernández Silva	Pontificia Universidad Bolivariana	Medellín	Colombia
Juan Pablo Velásquez Salazar	Linnaeus University	Växjö	Suecia
Sergio Hernán Sierra Monsalve	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Alfredo Gutiérrez Borrero	Universidad Jorge Tadeo Lozano	Bogotá	Colombia

Director / Evaluador	Universidad	Ciudad	País
Martha Sofía Prada Molina	Universidad Pontificia Bolivariana	Medellín	Colombia
Ana Elena Builes Vélez	Universidad Pontificia Bolivariana	Medellín	Colombia
Luz Patricia Rave Herrera	Universidad Pontificia Bolivariana	Medellín	Colombia
D.A. Restrepo Quevedo	Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano	Bogotá	Colombia
Alexander Cano Murillo	Institución Universitaria Salazar y Herrera	Medellín	Colombia
Nicolás Duque Buitrago	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Carlos Fernando Alvarado	Universidad de Manizales	Manizales	Colombia
Guillaume Bruno Roux	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Jhon Wilson Herrera Murcia	Universidad Autónoma de Occidente	Cali	Colombia
Juanita González	Pontificia Universidad Javeriana	Bogotá	Colombia
Daniel Salamanca	Universidad Jorge Tadeo Lozano	Bogotá	Colombia
Germán Andrés Molina	Universidad del Bosque	Bogotá	Colombia
Lina María Agudelo	Universidad de Medellín	Medellín	Colombia
Jaime Pardo Gibson	Pontificia Universidad Javeriana	Bogotá	Colombia
Juliana Restrepo	Pontificia Universidad Bolivariana	Medellín	Colombia
Natalia Pérez Orrego	Universidad de Medellín	Medellín	Colombia
Juan Gabriel Osuna	Pontificia Universidad Javeriana	Bogotá	Colombia
Nubia Esperanza Ramírez Rodríguez	Universidad Externado de Colombia	Bogotá	Colombia
María Isabel Isaza Echeverry	Universidad Tecnológica de Pereira	Pereira	Colombia
Jaime Enrique Cortes Fandiño	Universidad Minuto de Dios	Bogotá	Colombia
Iveth Catherine Collazos	Universidad del Valle	Cali	Colombia

Director / Evaluador	Universidad	Ciudad	País
Johana Guarín Medina	Universidad Tecnológica de Pereira	Pereira	Colombia
Javier Orlando Lozano Escobar	Universidad Nacional de Colombia - Sede Manizales	Manizales	Colombia
Diego Felipe Ríos	Universidad Jorge Tadeo Lozano	Bogotá	Colombia
Luz Guiomar Maldonado	Universidad Autónoma de Manizales	Manizales	Colombia
Margarita María Ríos Montoya	Universidad Autónoma de Manizales	Manizales	Colombia
Sandra Velásquez Puerta	Universidad Nacional de Colombia	Manizales	Colombia
Fabio Rincón Cardona	Universidad Nacional de Colombia	Manizales	Colombia
Paula Andrea Escandón Suarez	Universidad Nacional de Colombia	Manizales	Colombia
Andrés Felipe Roldán	Universidad Nacional de Colombia	Manizales	Colombia
Valentina Mejía Amézquita	Universidad Nacional de Colombia	Manizales	Colombia
Beatriz Del Carmen Peralta Duque	Universidad de Manizales	Manizales	Colombia
Adolfo León Grisales Vargas	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Daniel Enrique Ariza Gómez	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Héctor Fabio Torres Cardona	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Liliana Villescás	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
César Augusto Arias Peñaranda	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Mario Humberto Valencia García	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Carolina Salguero Mejía	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Juan Diego Gallego Gómez	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Carlos Alberto Ruiz	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Óscar Villota	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia

Director / Evaluador	Universidad	Ciudad	País
Paula Pantoja	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Carlos Adolfo Escobar Holguín	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Juliana Castaño Zapata	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Jorge Andrés Rivera Pabón	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Aida González	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Marta Cecilia Betancourt	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Pedro Antonio Rojas Valencia	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Gabriel Gallego Montes	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Diego López Franco	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Jorge Eliecer Rodríguez Osorio	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Walter Castañeda Marulanda	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Josefina Quintero Corzo	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Diego Alexander Escobar	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia
Edward Muñoz	Universidad de Caldas	Manizales	Colombia

Fuente: Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

La Universidad de Caldas, a través de la Oficina de Internacionalización, tiene vínculos importantes con otras instituciones y fomenta y facilita el intercambio de conocimientos entre estudiantes, profesores e investigadores de todo el mundo mediante convenios. Desde su proceso de acreditación, la Maestría en Diseño y Creación Interactiva se ha destacado por tener buenas relaciones internacionales apoyadas en estos convenios y por cumplir con este factor al identificar sus fortalezas y debilidades. La Maestría cuenta con fortalezas como su posicionamiento en el ámbito internacional a través del encuentro e intercambio de conocimiento con docentes, estudiantes, creadores e investigadores, que han aportado al programa. Además, la facilidad para que los estudiantes puedan realizar intercambios mediante estancias investigativas fortalece sus proyectos de tesis. Para ello, la Maestría cuenta con convenios internacionales con instituciones, universidades y redes de apoyo. Para obtener más información, visite este [enlace](#).

Durante los últimos cinco años, se han realizado intercambios con docentes invitados que han participado en el [Festival Internacional de la Imagen](#), un encuentro de cultura digital que, en sus 21 ediciones, ha logrado establecer una red internacional de instituciones, investigadores y creadores que intercambian experiencias y conocimientos cada año. Por esta razón, se ha posicionado como un evento de relevancia internacional y referencia académica en el diseño, el arte, la ciencia y la tecnología. El Festival es organizado por el [Departamento de Diseño Visual](#) desde 1997, y desde 2022 se organiza en asocio con la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano y el Ministerio de Cultura, las Artes y el Patrimonio de Chile. Los estudiantes y docentes de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva y del Doctorado en Diseño y Creación participan activamente en el Festival a través de la programación del Seminario Internacional y los Seminarios de Investigación, que son exclusivos para los estudiantes de los posgrados en Diseño y Creación. Además, en Bogotá se ha ampliado la programación como estrategia clave para la visibilidad e intercambio nacional e internacional.

Para obtener más información, consulte la tabla 7.3.: Docentes internacionales invitados al Festival Internacional de la Imagen.

Tabla 7.3. Docentes Internacionales Festival Internacional de la Imagen.

Año	Docente	País
2018	Carlo Franzato	Brasil
	Roger Malina	Estados Unidos
	Claudia Rébola	Estados Unidos
2019	Alejandro Rojas	México
	Javier Tudela	España
	Lucía Santaella	Brasil
2020	Gladys Tzul Tzul	México
2021	Mariana Salgado	Finlandia
2022	José Manuel Berenguer	España

Fuente: Elaboración propia, 2023

El Festival Internacional de la Imagen realiza convocatorias académicas y artísticas en las que participan estudiantes y egresados del programa. **El Foro Académico Internacional de Diseño y Creación** es un evento que posibilita el intercambio y la reflexión entre estudiantes, egresados y docentes en diferentes modalidades de participación, como ponencias, paneles y pósters. Los estudiantes y egresados también participan en las convocatorias artísticas en modalidades de exhibiciones, cine (y) digital, muestra monográfica de MediaArt, paisajes sonoros y mercado de diseño, arte y tecnología. Estos espacios de interacción, intercambio y visibilización, son permanentes y estructurales en el programa, y el Festival realiza **convocatorias** cada año para la presentación de propuestas en las diferentes modalidades.

Tabla 7.4. Estudiantes, egresados y docentes participantes de la Maestría en el Foro Académico Internacional en los últimos 5 años en diferentes modalidades.

Ponentes de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva en el Foro Académico Internacional de Diseño y Creación				
2018	2019	2020	2021	2022
Egresados 10	Egresados 9	Egresados 9	Egresados 9	Egresados 11
Estudiantes 9	Estudiantes 15	-	Estudiantes 6	Estudiantes 1
Profesores 7	Profesores 11	-	Profesores 11	Profesores 8

Evaluadores de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva en el Foro Académico Internacional de Diseño y Creación				
2018	2019	2020	2021	2022
-	Egresados 12	Egresados 7	Egresados 12	Egresados 9
-	Estudiantes 0	Estudiantes 1	-	Estudiantes 0
-	Profesores 15	Profesores 4	Profesores 4	Profesores 4

Fuente: Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

En el evento del Coloquio en Diseño y Creación, la Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas también tiene una participación frecuente y activa.

Tabla 7.5. Estudiantes, egresados y docentes participantes de la Maestría en el Coloquio en Diseño y Creación 5 años.

Participantes Maestría en Diseño y Creación Interactiva Coloquio en Diseño y Creación					
2018	2019	2020-1	2020-2	2021	2022
4to. Coloquio	5to Coloquio	6to Coloquio	7mo Coloquio	8vo. Coloquio	9no. Coloquio
Estudiantes 11	Estudiantes 6	Estudiantes 4	Estudiantes 17	Estudiantes 8	Estudiantes 0
Egresados 7	Egresados 0	Egresados 4	Egresados 1	Egresados 4	Egresados 4
Profesores 8	Profesores 9	Profesores 4	Profesores 7	Profesores 5	Profesores 4

Fuente: Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

Los conferencistas, ponentes y evaluadores internacionales que participan en el Foro Académico Internacional en Diseño y Creación, se han integrado cada año a partir de las alianzas del Festival con Universidades y eventos de gran reconocimiento internacional:

- **2014:** Mercado Internacional de Diseño, Artes Electrónicas y Tecnología Ecológica desde el arte Digital / Fundación Telefónica de Venezuela

- **2015:** Muestra del Festival Internacional de Arte Contemporânea SESC_Videobrasil
- **2016:** Balance-UnBalance Conference
- **2017:** 23º International Symposium on Electronic Art ISEA2017 / Francia Digital - Año Colombia-Francia
- **2020:** 16º Participatory Design Conference
- **2021:** Chroniques - Biennale des Imaginaires Numériques Francia. VIDEONALE.18. Association for the Advancement of Cultural Awareness in the Audio-Visual Field. Alemania. Unbound Listening - Huddersfield Contemporary Music Festival. British Council.
- **2022:** International Conferences on Design History and Studies ICDHS. Ministerio de las culturas, las artes y el patrimonio y la Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile.

Tabla 7.6. Participantes internacionales del Foro Académico Internacional a través del PDC 2020.

Participatory Design Conference - PDC 2020, año 2020					
Argentina	3	1	1	-	2
Alemania			2		
Austria			8		
Bélgica			6		
Brasil	1		19	5	1
Canadá	1	3	3		1
Chile	1			1	11
Corea del Sur			2		
Dinamarca			26		
Egipto			1		
España			1	2	

Participatory Design Conference - PDC 2020, año 2020					
Ecuador	7	2			
Estados Unidos	2	5	13		1
Estonia			1		
Finlandia			14		
Francia		1		9	
Inglaterra	1	1			
India			1		
Italia	1		3		
México	5	1	3	1	1
Namibia			1		
Noruega			2		
Nueva Zelanda			3		
Países Bajos			2		
Paraguay			1		
Perú			3	1	
Portugal			2		
Puerto Rico			2		
Reino Unido			21		1
Sudáfrica			1		
Suecia			9	2	2

Fuente: elaboración propia, 2023

Cabe aclarar que el 2020 tiene una participación considerable debido a que el [Participatory Design Conference](#) tuvo sede en Manizales en el marco del Festival Internacional de la Imagen.

Otra estrategia con la que cuenta la Maestría para la cooperación con comunidades es a través del seminario Redes, Interfaces y Tecnologías, que se imparte en conjunto con el Doctorado en Diseño y Creación y cuenta con la participación de docentes internacionales. Durante el 2021 y 2022 este curso no se ofertó debido a la pandemia Sars Covid19.

Tabla 7.7. Docentes participantes del seminario Redes, Interfaces y Tecnologías

Año	Docente	País
2018	Isidro Moreno	España
	José Manuel Berenguer	España
	Gonzalo Biffarella	Argentina
	Lucas Bambozzi	Brasil
	Rodrigo Alonso	Argentina
	Claudia Gianetti	España
	Rejane Cantone	Brasil
2019	Isidro Moreno	España
	Lucas Bambozzi	Brasil
	Arnau Gifreu	España
	Gonzalo Biffarella	Argentina
	José Manuel Berenguer	España
	Claudia Gianetti	España
	Rejane Cantone	Brasil
2020	Isidro Moreno	España
	Lucas Bambozzi	Brasil
	Arnau Gifreu	España
	Gonzalo Biffarella	Argentina
	José Manuel Berenguer	España

Año	Docente	País
	Claudia Gianetti	España
	Rejane Cantone	Brasil

Fuente: elaboración propia, 2023

De igual manera, la Maestría ha contado con la participación de docentes nacionales e internacionales invitados en la apertura de cohortes y seminarios electivos. Por ejemplo, el Curso “Colombia científica posconflicto hilando capacidades”, impartido por los docentes Hilda Sánchez, Mario Hernán López; el seminario electivo “Reflexiones conceptuales entre historia versus la historiografía del diseño”, impartido por el docente Mark Michael Betts Alvear; y el seminario electivo de “Escritura Científica en Ciencias Sociales”, impartido por el docente Jaime Pardo Gibson, entre los que podemos encontrar en la siguiente tabla:

Tabla 7.8. Docentes participantes en apertura de cohorte y seminarios electivos

Año	Docente	País
2019	César González	México
	Martín Groisman	Argentina
	Isidro Moreno	España
	Arturo Escobar	Estados Unidos
2020	Raquel Caerols Mateo	España
	César González	México
	Alejandro Brianza	Argentina
2021	Arnau Gifreu	España
	José Abdenour-Nocera	Reino Unido
	César González	México
	María del Valle Ledesma	Argentina
	Cristina Voto	Argentina

Año	Docente	País
2022	José Manuel Berenguer	España

Fuente: Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

Otra estrategia con la que cuenta la Maestría es la realización del Coloquio de Diseño y Creación que se realiza desde el 2015 en conjunto con el Doctorado en Diseño y Creación. Se han realizado hasta la fecha 9 ediciones junto con 8 publicaciones que pueden ser consultadas en este [enlace](#).

Este evento está especializado en la investigación, reflexión, gestión y proyección del diseño y la creación. Se realiza con el objetivo de buscar expandir su marco de acción a través de lineamientos que permitan la participación de estudiantes y profesores del pregrado en Diseño Visual, el posgrado en Maestría en Diseño y Creación interactiva y el Doctorado en Diseño y Creación. En el coloquio participan investigadores y comunidades de diferentes instituciones académicas nacionales e internacionales. Pretende servir como recurso para la gestión del capital intelectual y social del diseño con miras a la legitimación de procesos de autoevaluación. El Coloquio ha contado con la participación nacional e internacional de estudiantes e invitados.

Además se cuenta con la Colección Editorial en Diseño Visual, la cual tiene hasta la fecha 5 [publicaciones](#).

Tabla 7.9. Participación internacional en el Coloquio de Diseño y Creación.

País	2018	2020		2021	2022
	4to. Coloquio	6to. Coloquio	7mo. Coloquio	8vo. Coloquio	9no. Coloquio
Argentina	-	-	-	1	-
Canadá	-	-	1	-	-
Corea del Sur	-	-	-	1	1
España	-	-	1	1	-
España	1	1	-	-	-
México	-	1	-	-	-

Fuente: Elaboración propia, 2023

El Departamento de Diseño Visual cuenta con la [revista Kepes](#), una de las revistas más reconocidas en Latinoamérica sobre Diseño. Esta revista se encuentra indexada en Scopus, en la categoría más alta “A1”. La revista confronta conceptos del diseño, la imagen, la comunicación y la creación con logros alcanzados en el contexto, y permite generar comunidades académicas sólidas que ayudan al intercambio de conocimiento y retos de dicha disciplina

A continuación, en la tabla 9 se muestran los estudiantes de maestría que en los últimos cinco años han publicado en la revista Kepes.

Tabla 7.10. Publicaciones en la Revista Kepes de la comunidad académica del programa de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.

Edición	Autor	Vinculación MDCI	Artículo	Página
VOL 15 - Nº 17 - 2018	Aguirre Ramos Javier Adolfo / Magíster en Diseño y Creación Interactiva, Profesor Universidad ICESI, Cali, Colombia	Egresado	Pistas para aproximarse al diseño social: antecedentes y posturas / Clues to approach social design: background and positions	pp. 9 - 26 Publicado: 2018-01-01
VOL 15 - Nº 18 - 2018	Walter Castañeda Marulanda / Doctor en Diseño y Creación. Profesor Titular Universidad de Caldas. Manizales, Colombia Gustavo A. Villa Carmona / Magíster en Estética. Profesor Titular Universidad de Caldas. Manizales, Colombia	Profesor Director DDC	El color como signo. Reflexiones sobre el diseño de mensajes visuales / Color as sign. Reflections on the design of visual messages	pp. 81 - 109 Publicado: 2018-07-01
VOL 15 - Nº 18 - 2018	Carolina Salguero Mejía / Doctora (C) en Estudios Territoriales	Profesora / Egresada	Usos desde el diseño para la representación de un barrio y la restitución de su memoria territorial / Uses of design for the representation of a neighborhood and the restitution of its territorial memory	pp. 313 - 346 Publicado: 2018-07-01

Edición	Autor	Vinculación MDCI	Artículo	Página
Vol. 16 Núm. 19 - 2019	Sandra Marcela Bustacara Panzza / Magíster en Diseño y Creación Interactiva. Docente Universidad Jorge Tadeo Lozano. Bogotá, Colombia	Egresada	En busca de la cocina perdida. Los singulares instantes del quehacer de cocinar / In Search of the Lost Kitchen. The singular moments of cooking	pp. 122 - 149 Publicado: 2019-01-01
Vol. 16 Núm. 19 - 2019	William Ospina Toro / Magíster en Diseño y Creación Interactiva. Profesor Titular Universidad de Caldas. Manizales, Colombia	Egresado	Exposición del modelo DVUC-001 para la realización de productos gráficos en diseño visual / Introduction of the DVUC-001 model for making graphic products in visual design	pp. 150 - 182 Publicado: 2019-01-01
Vol. 16 Núm. 19 - 2019	John Wilson Herrera Murcia / Doctor en Diseño y Creación. Docente Universidad Autónoma de Occidente. Cali, Colombia Aurelio A. Horta Mesa / Doctor en Ciencias sobre Arte. Profesor Titular de la Universidad Nacional de Colombia sede Bogotá. Bogotá, Colombia Adriana Gómez Alzate / Doctora en Sostenibilidad, Tecnología y Humanismo. Docente Universidad de Caldas. Manizales, Colombia Liliana María Villescás Guzmán / Magíster en Diseño y Creación Interactiva. Docente Universidad de Caldas.	Profesor / Director de línea de investigación Directora de línea de investigación Directora MDCI	Apuntes metodológicos para la creación de un archivo digital sobre la fotografía del conflicto armado en Colombia 2002-2006 / Methodological notes for the creation of a digital archive on photography of the armed conflict in Colombia 2002-2006	pp. 183 - 216 Publicado: 2019-01-01

Edición	Autor	Vinculación MDCI	Artículo	Página
	Manizales, Colombia			
Vol. 16 Núm. 19 - 2019	Juan Alejandro López Carmona / Magíster en Diseño y Creación Interactiva. Docente Fundación Universitaria Bellas Artes	Egresado	Visualidad y diseño de comunicación visual, relación cartografías mentales entorno en la definición de variables de diseño de comunicación visual / <i>Visuality and visual communication design, mental mapping - environment relationship, in the definition of variables of visual communication design</i>	pp. 276 - 293 Publicado: 2019-01-01
Vol. 16 Núm. 20 - 2019	César Augusto Arias Peñaranda / Maestría en Diseño y Creación Interactiva. Docente Universidad de Caldas, Colombia	Egresado	Periodismo de datos: caracterización de comunidades de práctica. / <i>Data journalism: characterization of communities of practice.</i>	pp. 217-247 Publicado: 2019-07-01
Vol. 16 Núm. 20 - 2019	Felipe Londoño López / Doctor en Ingeniería Multimedia. Profesor Universidad de Caldas. Manizales, Colombia Cristina Alejandra Sabogal Suárez / Maestranda en Diseño y Creación Interactiva. Universidad de Caldas. Manizales, Colombia Adriana Gómez Alzate / Doctora en Urbanismo. Profesora Universidad de Caldas. Manizales, Colombia	Profesor / Director DDC Estudiante / Tesista Profesora / Directora de línea de investigación	Stakeholders y fortalecimiento de los emprendimientos culturales y creativos en el departamento de Caldas por medio de tecnologías digitales. / <i>Stakeholders and strengthening of cultural and creative undertakings in the department of Caldas through digital technologies.</i>	pp. 523-546 Publicado: 2019-07-01
Vol. 16 Núm. 20 - 2019	Miquel Mallol Esquefa / Doctor en Filosofía Profesor	Profesor	Para las investigaciones teóricas en el diseño: aprendiendo del	pp. 577-607 Publicado: 2019-07-01

Edición	Autor	Vinculación MDCI	Artículo	Página
	Universidad de Barcelona, España		pensamiento feminista. / For theoretical research in design: learning from feminist thought.	
Vol. 16 Núm. 20 - 2019	<p>Héctor Antonio Bonilla Estévez / Doctor (c) en Filosofía. Profesor Universidad Antonio Nariño. Bogotá, Colombia</p> <p>Francisco Cabanzo / Doctor en Arte y Pensamiento. Profesor Universidad El Bosque Bogotá, Colombia</p> <p>Tania Catalina Delgado / Doctor in Design and Technologies Exploitation for the Cultural Heritage. Directora de Mentalidad y Cultura de Colciencias</p> <p>Oscar Andrés Hernández Salgar / Doctor en Ciencias Sociales y Humanas. Profesor Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia</p> <p>Alexander Stward Niño Soto / Doctor en Ciudad, Territorio y Sustentabilidad Profesor Universidad del Norte, Barranquilla, Colombia</p> <p>Juan Salamanca / Doctor in Design Assistant professor. School of art + design University of Illinois at Urbana Champaign</p>	Profesora	<p>Investigación-creación en Colombia: la formulación del “nuevo” modelo de medición para la producción intelectual en artes, arquitectura y diseño. / Research-creation in Colombia: the formulation of the “new” measurement model for intellectual production in arts, architecture and design.</p> <p>Bonilla Estévez Héctor Antonio , Cabanzo Francisco , Delgado Tania Catalina , Hernández Salga Oscar Andrés , Niño Soto Alexander Stward , Salamanca Juan</p>	pp. 673-704 Publicado: 2019-07-01
Vol. 17	Adriana Castrillón Arango	Egresada	Diseño para la participación	Publicado:

Edición	Autor	Vinculación MDCI	Artículo	Página
Núm. 21-2020	/ Maestría en Diseño y Creación Interactiva. Docente de Artes Visuales Universidad del Quindío y directora de la Fundación Visonte. Quindío, Colombia		de comunidades e iniciativas en el post-conflicto colombiano: cartografías para diseñar la paz desde los bienes comunes. / Design for the participation of communities and initiatives in the colombian post-conflict: cartographies to design peace from the common goods.	2020-01-01
Vol. 17 Núm. 21-2020	Mark Michael Betts Alvear / Doctor (c) en Diseño. Magíster en Diseño Comunicacional. Fundación Universidad del Norte	Profesor	El diseño y la sustentabilidad social con relación a la aplicabilidad de la noción de objeto. / Design and social sustainability in relation to the applicability of the notion of object.	pp. 61-84 Publicado: 2020-01-01
Vol. 17 Núm. 22 - 2020	Beatriz del Carmen Peralta Duque / Doctora en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, CINDE. Profesora Doctorado en Ciencias Sociales. Niñez y Juventud, Universidad de Manizales (CINDE). Profesora Posgrados en Diseño y Creación, Universidad de Caldas Liliana María Villescás Guzmán / Magíster en Diseño y Creación Interactiva. Docente y directora de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, Universidad de Caldas	Profesora Directora MDCI	Significados sociales e institucionales de uso del espacio público / Social and institutional meanings of public space use	pp. 109 - 139 Publicado: 2020-07-01

Edición	Autor	Vinculación MDCI	Artículo	Página
Vol. 17 Núm. 22 - 2020	Margarita María Villegas García / Magíster en Diseño y Creación Interactiva Profesora Universidad de Caldas. Manizales, Colombia Walter Castañeda Marulanda / Doctor en Diseño y Creación Profesor Titular Universidad de Caldas. Manizales, Colombia	Egresada Director DDC	Contenidos digitales: aporte a la definición del concepto / Digital content: contribution to the definition of the concept	pp. 256 - 276 Publicado: 2019-07-01
Vol. 17 Núm. 22 - 2020	Jesús Alejandro Guzmán Ramírez / Doctor en Diseño y Creación. Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá - Colombia José Ángel Cabuya Velandia / Diseñador Gráfico Universidad Jorge Tadeo Lozano Bogotá - Colombia	Egresado	El acto de interpretación como proceso de identificación de atributos para la caracterización en personajes animados / The act of interpretation as a process to identify attributes for characterization in animated characters	pp. 301 - 343 Publicado: 2020-07-01
Vol. 18 Núm. 23 - 2021	Tania Catalina Delgado / Doctora in Design and Technologies Exploitation for the Cultural Heritage. Investigadora independiente Ayda Nidia Ocampo Serna / Doctora en Diseño y Creación. Profesora Universidad de Caldas. Manizales, Colombia	Profesora Egresada	El patrimonio culinario como generador de industrias creativas y culturales: el caso de la plaza de mercado de Riosucio, Caldas, Colombia / Culinary heritage as a generator of creative and cultural industries: the case of the Riosucio market place (Plaza), Caldas, Colombia	pp. 147-177 Publicado: 2021-01-01
Vol. 19 Núm. 25 - 2022	Juliana Castaño Zapata Doctora (c) en Diseño y Creación. Profesora asistente, Universidad de	Egresada Profesor / Director línea	Un escenario para el aprendizaje a través de proyectos de diseño en contextos sociales:	pp. 135-164 Publicado: 2022-01-01

Edición	Autor	Vinculación MDCI	Artículo	Página
	Caldas, Manizales, Colombia Óscar Eugenio Tamayo Alzate / Postdoctorado en Narrativa y Ciencia. Profesor titular, Universidad de Caldas y Universidad Autónoma de Manizales, Manizales, Colombia Walter Castañeda Marulanda / Doctor en Diseño y Creación. Profesor titular, Universidad de Caldas, Manizales, Colombia	de investigación Director DDC	Laboratorio Estratégico de Diseño Integral (LEDI) / A setting for learning through design projects in social contexts: Laboratorio Estratégico de Diseño Integral, LEDI (Strategic Laboratory of Comprehensive Design)	
Vol. 19 Núm. 25 - 2022	Óscar Darío Villota Cuásquer / Especialista en Teoría del Diseño Comunicacional. Docente, Universidad de Caldas, Manizales, Colombia Carolina Salguero Mejía / Doctora en Estudios Territoriales. Docente, Universidad de Caldas, Manizales, Colombia Margarita María Villegas García / Doctoranda en Diseño. Docente, Universidad de Caldas, Manizales, Colombia. Mario Humberto Valencia García / Doctor en Diseño y Creación. Docente, Universidad de Caldas, Manizales, Colombia	Egresado Profesora / Egresada Egresada Egresado	Ejercicios de transversalización para una propuesta de didáctica del diseño. Caso taller integrador de diseño visual en tiempos de pandemia / Transversality exercises for a design didactic proposal. The case of Visual Design integrating workshop in times of pandemic	pp. 257-293 Publicado: 2022-01-01
Vol. 19	Diego Aníbal Restrepo-	Profesor	La trascendencia	pp. 295-324

Edición	Autor	Vinculación MDCI	Artículo	Página
Núm. 25 - 2022	<p>Quevedo / Post-doctorate in Education, Social Sciences, and Interculturality; Design and Creation Doctor. Associate Professor, Universidad de Bogotá</p> <p>Jorge Tadeo Lozano, Bogotá, Colombi</p> <p>Juanita González Tobón / Doctora (c) in Design and Creation. Assistant Professor, Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia</p> <p>Roberto Cuervo/ Doctor in Design and Creation. Associate Professor, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia</p> <p>Jorge Camacho /Magister. in Education. Assistant Professor, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia</p>		<p>metacognitiva en el aprendizaje de la actividad proyectiva del diseño a través de la visualidad de la bitácora / Metacognitive Transcendence in the Learning of the Project Activity of Design through the Sketchbook Visuality</p>	Publicado: 2022-01-01
Vol. 19 Núm. 25 - 2022	<p>Valentina Mejía-Amézquita / Doctora en Diseño y Creación. Profesora Escuela de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Nacional de Colombia, sede Manizales. Manizales, Colombia.</p> <p>Luisa Fernanda Zapata Arango / Magister en Diseño y Creación Interactiva. Profesora</p>	Egresada	<p>Vida y muerte de la máquina de moler maíz: una investigación sobre los artefactos practicados / Life and death of the corn grinding machine: research on the artifacts practiced</p>	pp. 129-155 Publicado: 2022-07-01

Edición	Autor	Vinculación MDCI	Artículo	Página
	Programa de Diseño Visual, Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca. Popayán, Colombia.			
Vol. 19 Núm. 25 - 2022	Jesús Alejandro Guzmán-Ramírez / Doctor en Diseño y Creación. Docente Titular Universidad EAFIT, Escuela de Artes y Humanidades - Área de Creación. Medellín, Colombia Juan David Aristizábal-Gómez / Diseñador Gráfico – Publicista. Universidad Jorge Tadeo Lozano Bogotá, Colombia	Egresado	La animación documental, estado del arte de una apuesta audiovisual colombiana / Documentary animation, state of the art of a Colombian audiovisual commitment	pp. 409-436 Publicado: 2022-07-01
Vol. 19 Núm. 25 - 2022	Jorge Enrique González-Granados / Maestría en Diseño y Creación Interactiva. Universidad de Caldas. Manizales, Colombia	Egresado	Pensamiento de diseño como agente de transformación en los procesos formativos / Design thinking as an agent of transformation in training processes	pp. 633-672 Publicado: 2022-07-01
Vol. 19 Núm. 25 - 2022	Andrés Felipe Roldán-García / Doctor en Diseño y Creación. Profesor asistente, Universidad Nacional de Colombia, sede Manizales. Manizales, Colombia Paula Andrea Escandón-Suárez / Doctora en Diseño y Creación. Profesora asistente,	Egresada	Cartografía de medios de representación arquitectónica en relación con resultados de aprendizaje. Caso de estudio: Programa de Arquitectura, Universidad Nacional de Colombia, sede Manizales / Cartography of means of architectural representation in relation to learning	pp. 673-707 Publicado: 2022-07-01

Edición	Autor	Vinculación MDCI	Artículo	Página
	Universidad Nacional de Colombia, sede Manizales. Manizales, Colombia		outcomes. Case study: Architecture Program, Universidad Nacional de Colombia, Manizales campus	

Fuente: Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

Otras estrategias para la apropiación social de conocimientos que implementa la Maestría son el producto editorial en conjunto con el Doctorado en Diseño y Creación llamado “Miradas interdisciplinarias en diseño y creación”, y los eventos que se realizan desde el 2021 con la Imagoteca, (Centro de documentación en Diseño e Imagen del Departamento de Diseño Visual) a partir de charlas tipo conversatorios y exposiciones.

El producto editorial “Miradas interdisciplinarias en diseño y creación” es una estrategia para generar y hacer visible la transferencia de conocimiento, se realiza en conjunto con el Doctorado de Diseño y Creación, allí se compilan las tesis laureadas de los posgrados en Diseño, donde se han publicado las tesis de dos egresadas del Programa:

- Luisa Fernanda Zapata Arango titulada “[Diseño, obsolescencia y tradición. Una reflexión desde la cultura y sus significados](#)”.
- Sandra Marcela Bustacara Panzza titulada “[La cocina. Diseño y vida cotidiana. Una revelación del envés de sus objetos](#)”.

Otra estrategia de extensión promovida por la Maestría en asocio con la Imagoteca a partir de su nueva ubicación en el Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona, dio inicio a las conferencias tipo conversatorios alrededor de temas de interés en diseño con invitados nacionales e internacionales en diferentes temas como diseño editorial, innovación social, procesos de co-creación, entre otros, eventos que permiten la divulgación de conocimientos. (Figuras 1 y 2)

Como participantes se contó en el 2021 con el conversatorio en la inauguración de la integración de la Imagoteca al Centro de Ciencia Francisco José de Caldas, “[Ensayos sobre una praxis académica arte, medios y diseño expandido](#)” a cargo de los investigadores de la Facultad de Diseño y Urbanismo de la

Universidad de Buenos Aires FADU UBA, Doctora Mariel Szlifman y Doctor Jorge La Ferla.

También la diseñadora y artista Liliana Villegas Jaramillo, con el conversatorio [“Creación contra viento y marea con énfasis en diseño editorial”](#).

Además el taller “Herramienta de diseño sistémico para la innovación social a cargo del docente Doctor Juan Pablo Velásquez Salazar: [sesion 1](#), [sesion 2](#).

Y con la docente Doctora Carolina Salguero con el conversatorio [“Procesos de co-creación desde el diseño para la apropiación social”](#).

En el 2022 se presentó la conferencia titulada [“Trayectorias Sonoras - entre el rock y la electroacústica”](#) a cargo del Doctor Ricardo Dal Farra de Canadá.

La charla [“El patrimonio documental a través de la misión empresarial”](#) a cargo de Sandra Milena López Martínez en conjunto con la Cámara de Comercio de Manizales.

El conversatorio [“Emprendimiento cultural, de lo local a lo global”](#) con Tatiana Gutiérrez editora de Pispirispis y el egresado de la maestría Óscar Villota.

Y la conferencia de lanzamiento del libro [“Diseño y enunciación. La imagen de la guerra”](#) a cargo del Doctor en Diseño y Creación, Jhon Wilson Herrera.

La Vicerrectoría de Proyección Universitaria y la Imagoteca de la Universidad de Caldas, organizaron la exposición fotográfica [“Verde”](#), del artista y fotógrafo Federico Ríos Escobar, en el que documenta 10 años de la vida cotidiana de las FARC-EP, los acuerdos de paz y la reinserción a la vida civil. Este proyecto documental comprende más de 350 fotografías tomadas entre los años 2010 y 2020:

Gráfico 7.1. Promoción de las conferencias organizadas por la Maestría en alianza con la Imagoteca, Ricardo Dal Farra, Argentina.



Fuente: Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

Gráfico 7.2. Promoción de la exposición “Verde” de Federico Rios Escobar.

Exposición fotográfica

VERDE

Federico Rios Escobar

9 de diciembre | 6:00 p.m.
4to. piso | Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona
Calle 65 #30 - 65 | **Manizales, Colombia**

Fotografía: Federico Rios Escobar

Organiza:

UNIVERSIDAD DE CALDAS
VICERRECTORÍA DE PROYECCIÓN UNIVERSITARIA
IMAGOTECA
VICERRECTORÍA DE SOCIEDAD Y SALUD MANIZALES
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA

Apoya:

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
CENTRO CULTURAL UNIVERSITARIO ROGELIO SALMONA
CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO TECNOLÓGICO CALDAS
raya
Mercalías Lo que todos queremos

Fuente: Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 202

Como último punto y haciendo referencia al proceso de acreditación y su debilidad en la falta de comunicación de las actividades culturales y académicas del programa, se creó el Boletín informativo de posgrados en Diseño y Creación. Dicho canal funciona como correo tipo mailing para dar a conocer información representativa, noticias, sustentación de tesis, eventos, convocatorias, oportunidades laborales y demás información de interés dirigido a la comunidad académica de estudiantes, docentes y egresados. Este Boletín se realiza cada quince días y convoca todas las actividades tanto de Maestría en Diseño y Creación Interactiva como de Doctorado en Diseño y Creación, posgrados del Departamento de Diseño Visual

Gráfico 7.3. Boletín informativo de Posgrados en Diseño y Creación.

BOLETÍN INFORMATIVO
Posgrados en Diseño y Creación

Felicitaciones a nuestros nuevos EGRESADO/AS

María Cristina Moreno Moreno
Misael Alejandro Peranta Rodríguez

Proyectos Comunidad académica

Informe Anual
Colegio en Diseño y Creación

Ver panel:

La maestría en **Diseño en Diseño y Creación** de la Universidad de Caldas y Arquitecta vinculada a la Universidad de la Salle, Glisya Tera Prada, participó en el panel **Construir para todos: Espacios seguros y accesibles para todos los usuarios**, en el marco de la celebración de la XVI Semana de la Seguridad Vial. Ojos en las vías, salvando vidas, evento realizado por la Secretaría de Movilidad de Bogotá.

La doctoranda Tera Prada, también estuvo como representante nacional de la academia y la investigación, en los eventos:

Accesibilidad: normalidad y futuro en el proceso social de inclusión, realizado por el Instituto Colombiano de Normas Técnicas y Certificación ICONTEC.

En la convención realizada por la Vicepresidenta Pamela Márquez, para participar como **Consejera Nacional del Consejo Nacional de Discapacidad**, Representante de las Instituciones de Educación Superior y delegada nacional de ADOIN en las instalaciones del Congreso de la República, en el acto de radicación del proyecto de ley por medio del cual se crea el Ministerio de la Igualdad y Equidad.

En la Comisión Cuarta del Senado de la República para doctor sobre el **diseño accesible en los entornos de vivienda**.

El **Doctorado en Diseño y Creación** extiende unas sinceras felicitaciones a la candidata por su destacada labor académica e investigativa alrededor de la construcción desde el diseño de entornos, espacios y productos accesibles e inclusivos en el país, logros derivados de su investigación doctoral en curso.

La candidata a **Doctora en Diseño y Creación** y directora de la Oficina de Egresados de la Universidad de Caldas, Paula López Chica, presentó en días pasados la conferencia **Business cases: creencias e industria cultural: desarrollo sostenible para la ciudad de Medellín**, en el marco de la semana FESB: **Quality & Innovation**, evento de la Facultad de Estudios Sociales y Empresariales de la Universidad Autónoma de Manizales, que se destaca por las relaciones económicas, empresariales e innovativas con el mundo. El **Doctorado en Diseño y Creación** le extiende un reconocimiento a la candidata por su trayectoria y labor alrededor del tema presentado.

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

Fuente: Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

Calificación de la Característica 31.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	5.0

CARACTERÍSTICA 32. RELACIONES EXTERNAS DE PROFESORES Y ESTUDIANTES

69. Evidencia y análisis de los resultados de la cooperación académica y científica del programa, mediante convenios, proyectos conjuntos, intercambios de profesores, estudiantes y la participación en redes científicas, culturales y de extensión.

A través del establecimiento de redes y la interacción con entidades gubernamentales y organizaciones sociales, la Universidad de Caldas trabaja y tiene representación en diferentes comités de la ciudad y la región, lo que le permite relacionarse con su entorno social, cultural y productivo. Uno de estos comités es el Clúster de Educación Superior, una iniciativa del Ministerio de Educación Nacional coordinada por la Universidad de Caldas, que busca fortalecer y consolidar la educación superior rural para lograr grandes transformaciones sociales y económicas, además de consolidar las capacidades para la implementación de los acuerdos de paz. Además, la Universidad trabaja integralmente con diferentes aliados regionales como el Comité Universidad, Empresa, Estado, Manizales Campus Universitario, SUMA y Educación para la Competitividad. Por su naturaleza como institución pública con un compromiso social arraigado, la comunidad académica reflexiona permanentemente sobre su papel como dimensión diversa y plural que consolida las transformaciones sociales.

Gracias al protagonismo que la Institución tiene en la agenda cultural del municipio y del departamento, la Facultad de Artes y Humanidades es muy reconocida por la relevancia de sus eventos y programas, en los cuales participan docentes, estudiantes y egresados de los diversos programas en artes y diseño. Los programas institucionales de la [Facultad de Artes y Humanidades](#) y del [Departamento de Diseño Visual](#) en los cuales participa la Maestría son los siguientes:

- **Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona:** Lugar para el encuentro con la creación, las letras y la ciencia. Una obra maestra de la arquitectura que alberga Biblioteca, Centro de Ciencia, Sala de Exposiciones, Auditorio y Conservatorio de Música, para la investigación, la innovación y el aprendizaje colaborativo.
- **Centro de Ciencia Francisco José de Caldas:** Espacio de construcción ciudadana para la apropiación de la ciencia, laboratorios abiertos y conocimientos distribuidos, que integran metodologías y herramientas de co-creación para la solución de problemas locales y regionales.
- **Imagoteca:** VPU-AH-443. Centro de documentación en diseño e imagen, que hace parte del Centro de Ciencia Francisco José de Caldas, en la Biblioteca Central del Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona, es un lugar, donde se encuentran almacenados, conservados y disponibles para consulta, documentos de apoyo a la docencia y la investigación, en el área de la imagen y la creación digital.
- **Consultorio de Diseño:** VPU-AH-132. Programa Especial creado en el 2001, que se perfila como un proyecto innovador de empresa que convoca a estudiantes y egresados de los programas de pregrado y posgrado del Departamento de Diseño para la creación de imagen al servicio de la comunidad, con proyectos de investigación y proyección en diseño que beneficien la problemática de la comunicación visual en el contexto local y regional.
- **ClusterLab, Plataforma Virtual para las Industrias Creativas y Culturales:** Interacción entre empresas y emprendedores culturales y creativos de Colombia y de otros países latinoamericanos. Iniciativa abierta de carácter colaborativo que promueve nuevos enfoques asociativos para la gestión de las industrias culturales y creativas; lo anterior, a través de procesos de formación, actividades de investigación, vínculos con los actores del sector y otros clúster tecnológicos, organización de ruedas de negocios e intercambios de conocimiento, soporte a la incubación e internacionalización de las industrias creativas.
- **Fundación Instituto de Investigaciones de la Imagen:** Entidad sin ánimo de lucro que apoya la realización del Festival Internacional de la Imagen y otros proyectos como la Incubadora de Empresas Culturales, LASO Eje Cafetero, Clúster de Industrias Creativas y Culturales (ClusterLab), entre otros, lo que ha permitido consolidar labores interdisciplinarias de investigación, extensión y servicios en campos del diseño y la creación audiovisual en el marco de la interrelación arte, ciencia y tecnología.

La autoevaluación permanente del Programa ha permitido tener una visión estratégica, lo que ha llevado a atender algunas debilidades, como la comunicación y la difusión de las actividades y proyectos de sus estudiantes y egresados.

En cuanto a la participación en redes, los docentes, egresados y estudiantes, mantienen actividades de relacionamiento, colaboración y participación en redes académicas y de investigación, nacionales e internacionales. Algunas de ellas son:

Tabla 7.11. Participación en redes (docentes, egresados y estudiantes)

Red	Carácter	Responsable
Red Académica de Diseño, RAD	Nacional	Programa de Diseño Visual
Observatorio para la Sostenibilidad del Patrimonio en Paisajes	Nacional	Docente: Adriana Gómez Alzate
Red Científica Latinoamericana de Territorios Posibles, Praxis y Transformación	Internacional	Docente: Adriana Gómez Alzate

Fuente: Elaboración propia, 2023

Por otra parte el programa [Manizales Más](#), “Alianza para el desarrollo integral del ecosistema de emprendimiento de la región de Caldas” y su programa Manizales más innovadora, junto con SUMA (Sistema Universitario de Manizales), Manizales campus universitario, Alcaldía de Manizales y Laboratorio de Innovación Pública, crearon un fondo de apoyo por medio de becas para el desarrollo de proyectos de investigación dirigida a estudiantes de Maestría de las diferentes universidades de la ciudad y centrada en retos de ciudad y ODS (objetivos de desarrollo sostenible) con el fin de “incrementar la investigación aplicada a la solución de necesidades de desarrollo sostenible en Manizales y la utilización de sus resultados en la gestión pública local”, la Universidad aprueba el marco de la [alianza del fondo de Becas de Investigación de Maestrías como parte del proyecto Manizales + innovadora y las universidades SUMA](#).

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva obtuvo dos becas con los proyectos: “La realidad aumentada como tecnología potenciadora para el desarrollo de la percepción espacial en niños de 5 a 6 años de grado preescolar” de la egresada María Luisa Castillo Osorio.

Y “La creación audiovisual para enseñar la ciudad a través de formatos multimedia y video juego como una herramienta para uso de la lúdica como estrategia didáctica dinámica y creativa para los niños de la ciudad de Manizales y el territorio del maestrante José Wilmar Echeverri Guastar.

70. Apreciación de profesores, estudiantes y egresados sobre los resultados de la cooperación académica y científica derivados de la aplicación de políticas y estrategias que favorezcan la interacción de profesores y estudiantes con sus homólogos, a nivel nacional e internacional, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

Un alto porcentaje (80%) los egresados, estudiantes y profesores del Maestría en Diseño y Creación Interactiva, manifiestan su aprobación sobre el impacto y la existencia de políticas que favorecen las relaciones nacionales e internacionales debido a que se promulgan políticas y se desarrollan estrategias de cooperación con comunidades, nacionales y extranjeras, para el desarrollo de labores formativas, académicas, docentes, científicas, culturales y de extensión, entre ellas: los seminarios de Diseño, arte, ciencia y tecnología, cuya oferta está en el marco del Festival Internacional de la Imagen, los Seminarios Internacionales en un segundo idioma, el Foro Académico Internacional en Diseño y Creación, el Coloquio en Diseño y Creación, la bibliografía en un segundo idioma, las conferencias de la Imagoteca y una seminario espejo en el año 2018 con el profesor Roger Malina de la Universidad de Texas, Estados Unidos, el profesor Ricardo Dal Farra de la Universidad de Concordia, Canadá y estudiantes del departamento de música y la Universidad de Concordia, entre otros.

Calificación de la Característica 32.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4.5

CARACTERÍSTICA 33. HABILIDADES COMUNICATIVAS EN UNA SEGUNDA LENGUA

71. Evidencia de la incidencia de las estrategias empleadas para el desarrollo de las competencias comunicativas en una segunda lengua y las interacciones de profesores y estudiantes con otras comunidades no hispanohablantes de acuerdo con el nivel de formación y modalidad del programa.

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva requiere que los estudiantes presenten un certificado que demuestre su competencia en una segunda lengua (nivel B1) al momento de la inscripción. En caso de no contar con este documento, el Programa de Lenguas Modernas de la Universidad ofrece un examen para validar sus conocimientos. Además, el programa de la Maestría enfatiza la importancia de la lengua extranjera como componente comunicativo clave en la lectura, comprensión de textos y comunicación con invitados internacionales, quienes a menudo utilizan el inglés como idioma principal. El Programa busca fomentar el uso y fortalecimiento de la competencia en lenguas extranjeras durante las actividades de formación de la Maestría.

Durante el Festival Internacional de la Imagen, se han ofrecido seminarios y charlas en inglés, portugués, francés e italiano impartidos por profesores invitados. Por ejemplo, Roger Malina ofertó el seminario Diseño Arte, ciencia y tecnología en 2018, al cual asistieron estudiantes del departamento de Música de la Universidad Concordia acompañados por el profesor Ricardo Dal Farra. Los conferencistas internacionales también han impartido sus conferencias en su idioma nativo.

Asimismo, estudiantes y egresados de la Maestría han asistido a eventos y estudios en otros idiomas, como el egresado Juan Pablo Velásquez, quien

actualmente se encuentra realizando estudios posdoctorales en el Departamento de Diseño de la Universidad de Linnaeus en Suecia.

Aunque la Maestría en Diseño y Creación Interactiva ha avanzado en la integración de la competencia en lenguas extranjeras, aún se requiere un mayor énfasis en la ampliación de redes, colaboraciones e intercambios internacionales.

Calificación de la Característica 33.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
B	Se cumple en alto grado	4.4

7.3 SÍNTESIS DEL FACTOR

7.3.1 FORTALEZAS

La principal fortaleza de la Maestría en cuanto al factor de interacción con el entorno nacional e internacional, ha sido la participación de sus docentes, estudiantes y egresados en eventos de amplia difusión y reconocimiento académico e investigativo, como también en redes y publicaciones académicas, lo cual le permite un destacado liderazgo del programa a escala nacional, por ser pionero y estar a la vanguardia en cuanto al desarrollo de las artes electrónicas y su aplicación en contextos sociales, culturales y de emprendimiento cultural que integra el diseño y la creación con tecnologías.

7.3.2 OPORTUNIDADES DE MEJORA

La autoevaluación permite observar que el Programa podría mejorar sus interacciones nacionales e internacionales, principalmente para lograr mayor impacto de sus proyectos de investigación y ampliar su cobertura a escala nacional y latinoamericana. Hace falta potenciar las relaciones con el sector productivo a escala local, regional y nacional para la realización de investigaciones conjuntas, pasantías, prácticas y gestión de becas.

Se debe fortalecer además la formación en segunda lengua para ampliar la participación en redes académicas y de investigación y lograr establecer mecanismos para facilitar el intercambio institucional mediante convenios específicos para inscripción de estudiantes latinoamericanos en la Maestría.

7.4 JUICIO CRÍTICO

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva ha demostrado un destacado desempeño en términos de interacción con su entorno nacional e internacional. La característica de inserción del programa en contextos académicos nacionales e internacionales se cumple plenamente, como lo evidencia su participación activa en eventos científicos, académicos y culturales relevantes, así como la interacción significativa con la comunidad académica a nivel nacional y la mejora en la visibilidad y calidad del programa. Esta fortaleza ha sido respaldada por la participación en el Festival Internacional de la Imagen y otras iniciativas que han posicionado al programa a nivel nacional y latinoamericano.

Además, las relaciones externas de profesores y estudiantes también se cumplen plenamente. La Maestría ha logrado establecer importantes interacciones con el sector externo a través de convenios y proyectos impulsados por la institución. Sin embargo, existe una oportunidad de mejora al fortalecer la interacción con el sector productivo de la ciudad y del país, lo cual ampliará las oportunidades de investigación conjunta, pasantías, prácticas y gestión de becas.

En cuanto a las habilidades comunicativas en una segunda lengua, esta característica se cumple en alto grado. El programa ha logrado una inserción significativa en los ámbitos internacionales y nacionales mediante la organización de eventos relevantes y la participación en redes académicas y de investigación. No obstante, se requiere un refuerzo en la formación en segunda lengua de los estudiantes para ampliar aún más la participación en redes y establecer mecanismos que faciliten el intercambio institucional a través de convenios específicos.

El Programa Maestría en Diseño y Creación Interactiva en cuanto al factor de interacción con el entorno nacional e internacional, presenta una alta calidad de desempeño, que requiere una actualización permanente y nuevas acciones que

le posibiliten al Programa mantener su liderazgo como una Maestría en autoevaluación permanente, atenta a los cambios estructurales de las agendas nacionales e internacionales, para propiciar nuevos campos de actuación en la investigación y la creación y ampliar su espectro en el ámbito latinoamericano.

7.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 7

SITUACIÓN A INTERVENIR	ACTIVIDAD O ACCIÓN DE MEJORA	RESPONSABLE	FECHA	
			INICIO	FIN
Difusión y apropiación social de conocimientos	Articular procesos editoriales entre las líneas de investigación del programa y las líneas editoriales del Departamento de Diseño Visual para promover la divulgación de los resultados de investigación de estudiantes y egresados.	Dirección del programa Departamento de Diseño Visual Vicerrectoría de Proyección Universitaria - Oficina Editorial	*2023-2	2025-2
Activación de convenios con sector externo	Establecer alianzas estratégicas con el sector productivo, empresas e instituciones para la formación de los estudiantes mediante la modalidad de becas.	Dirección de programa Facultad de Artes y Humanidades Vicerrectoría de Proyección Universitaria	2023-2	2025-2
Establecer nuevos convenios	Promover la formación de alto nivel por medio de las redes existentes los países latinoamericanos	Dirección del programa Oficina de internacionalización	2023-2	2025-2

SITUACIÓN A INTERVENIR	ACTIVIDAD O ACCIÓN DE MEJORA	RESPONSABLE	FECHA	
			INICIO	FIN
Formación en segunda lengua	Mejorar el conocimiento de una segunda lengua en alianza con el Departamento de Lenguas Extranjeras	Dirección del programa Departamento de Lenguas Extranjeras	2023-2	2024-2

*CORTO PLAZO 6 MESES, MEDIANO PLAZO 12 MESES, LARGO PLAZO 18 MESES

FACTOR 8. APORTES DE LA INVESTIGACIÓN, LA INNOVACIÓN, EL DESARROLLO TECNOLÓGICO Y LA CREACIÓN, ASOCIADOS AL PROGRAMA ACADÉMICO

8.1 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN

- La Maestría en Diseño y Creación Interactiva durante el tiempo de acreditación 2018 - 2022 avanzó en los procesos de formación en investigación orientados a la identificación de problemas teóricos y prácticos de la disciplina de Diseño en los contextos nacional e internacional de manera específica en tiempos de la pandemia COVID-19, crisis que develó la profunda brecha digital en el país y en los países de Latino América. Desde esta realidad, los estudiantes - investigadores han comprendido la emergencia de la inclusión social en el mundo de las TIC pero es una situación que determinan los gobiernos y de esta manera el Gobierno Nacional expide la Ley 767 de 2022 de Gobierno Digital con la consecuente formulación del IV Plan de Acción Nacional de Estado Abierto 2020 - 2022.
- Tras observar la situación anterior, el programa ha demostrado que es relevante la formación investigativa que transversaliza el currículo y reconoce la pluralidad epistémica y metodológica en la investigación cualitativa y cuantitativa como el lugar central de la investigación - creación que lo reflejan los trabajos de grado de alta calidad en sus procesos como los aportes de la investigación docente en los contenidos curriculares. Asimismo, el cuidado de visibilizar y circular el conocimiento a través de eventos académicos de índole nacional e internacional. Se destaca la apropiación del concepto “interacción” por parte de los estudiantes y egresados visto no solo en las creaciones mediadas por tecnologías sino también en las relaciones sociales y humanas que fundamentan la convivencia en la vida cotidiana.
- En la siguiente tabla se enuncian las experiencias significativas del Programa del factor de investigación 2018 - 2022 que han asegurado su alto nivel académico.

Tabla 8.1. Experiencias significativas en investigación

Experiencias significativas investigación	
Currículo	<p>Se articularon los seminarios de Revisión de Literatura, Problemas de investigación, y Fundamentos de Diseño de investigación a manera de núcleo de investigación que ha permitido la interrelación en la visión plural epistémica, teórica y práctica (talleres) generando sinergia entre los profesores investigadores que desde los encuentros colectivos de socialización fortalecen la construcción de los anteproyectos de investigación. Por lo tanto, se ha consolidado la apropiación de capacidades investigativas.</p> <p>Culminado el anterior proceso en el segundo semestre, el Comité de Currículo asigna directores e identifica la línea de investigación que corresponde al área problema.</p>
Talleres de Líneas de investigación	<p>Las líneas de investigación se constituyen en escenario de reflexión epistemológico, teórico, técnico y práctico que fundamentan la construcción de un proyecto de investigación bajo la concepción de “Aprender a Investigar, Investigando”: consultar bases de datos especializadas, elaboración de estados del arte, pensamiento crítico argumentado, proponer, explicar y publicar. Fomenta asimismo, el trabajo interdisciplinario e intradisciplinario. Desde esta concepción, la dinámica investigativa se soporta en cuatro líneas de investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestión y transmisión del conocimiento - Sostenibilidad arte sociedad y medio ambiente - Diseño y desarrollo de productos interactivos - Interrelación diseño arte ciencia y tecnología
Vínculos Internacionales Universidades	<p>Redes, Interfaces y Tecnologías (Curso Online de Artes Mediales)</p>
Grupos de Investigación	<ol style="list-style-type: none"> 1. DICOVI - Diseño y Cognición en Entornos Visuales y Virtuales 2. Cognición y Educación 3. Investigaciones estéticas y sociales en Diseño Visual 4. Filosofía y Cultura 5. Territorialidades 6. GITIR. Tecnologías de la Información y Redes

Eventos académicos	<ul style="list-style-type: none"> - Festival Internacional de la Imagen - Foro Académico Internacional en Diseño y Creación - Coloquio en Diseño y Creación
Proyectos con experiencias Significativas	<p>ViveLab Lasso Eje Cafetero MediaLab Imagoteca</p>
Revista Indexada	<p>KEPES</p>

Fuente: Elaboración propia, 2023

El presente análisis del Factor 8: aportes de la investigación, la innovación para el desarrollo tecnológico y la creación, responde al proceso de autoevaluación con fines de reacreditación de alta calidad, lo cual, se constituyen en un imperativo para el Programa de Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas durante el intervalo de 2018 – 2022 con la intencionalidad de evidenciar que el Programa es una Maestría de Investigación, como se soporta en este resultado donde se articulan los factores, características e indicadores (variables, dimensiones e indicadores). Por ello, el interés en el desarrollo de Maestrías en los países iberoamericanos es un objetivo esencial para potenciar el desarrollo del conocimiento en la región. De esta manera, la Política de Fomento a las Maestrías y Doctorados en Colombia es una nueva línea de acción del Consejo Nacional de Acreditación – CNA que cubre el fortalecimiento de la investigación, estrategias de financiación, el fomento a la internacionalización del sistema de educación superior y el aseguramiento de la calidad de dichos programas. (CNA, 2021).

En consecuencia, el método aplicado del presente análisis que se entrega se fundamentó en fuentes primarias y secundarias, consulta a documentos oficiales e institucionales, bases de datos del Programa de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva – MDCl, consultas a expertos, encuestas y entrevistas que sin duda alguna, permiten relacionar los datos e información que demuestran la consolidación de los procesos de formación en competencias investigativas con solidez, respondiendo a los desafíos científicos, tecnológicos y pedagógicos.

Es importante señalar que en el contexto de crisis de salud pública generada por la pandemia COVID – 19 en el mundo, interpeló a la institucionalidad, a docentes y estudiantes con el fin de apropiar nuevas formas pedagógicas y desplegar un uso experto de la tecnología develando más fortalezas que debilidades afirmando la permanencia del Programa.

8.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS

CARACTERÍSTICA 34. FORMACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN, LA INNOVACIÓN, EL DESARROLLO TECNOLÓGICO, LA CREACIÓN

72. Evidencia de las estrategias implementadas para el desarrollo de las competencias investigativas, de innovación o creación artística y cultural de los estudiantes, en coherencia con la naturaleza, nivel de formación y la modalidad de oferta del programa.

El Programa de Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas se ha estructurado con base en los fundamentos de la Educación Superior en Colombia, Ley 30 de 1992, Política Nacional de Ciencia Tecnología e Innovación, CONPES 3582 de 2009 y la Política de Investigación del Consejo Superior de la Universidad de Caldas, [Acuerdo 12 de 2018](#). Asimismo, el plan de estudios del Programa es acorde a los lineamientos, criterios e indicadores que se proponen para los fines de acreditación de alta calidad como es el fortalecimiento de la investigación y la apropiación social del conocimiento, entre otros (CNA, 2009).

En ese mismo orden de ideas, desde los acuerdos del país en el marco de la cooperación internacional (OCDE y el Banco Mundial), se puede afirmar que la producción investigativa y de investigación-creación de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva contribuye con la circulación del conocimiento a través de la publicación de artículos en Revistas Indexadas (Kepes), cuenta con un equipo de profesores investigadores y Grupos de Investigación que fundamentan y dinamizan este quehacer. Eventos académicos internacionales como el Festival Internacional de la Imagen, el Foro Académico Internacional aseguran el mantenimiento de contactos e intercambios con sus homólogos dentro del país y en el extranjero con el fin de dar sostenibilidad al nivel de calidad del Programa.

La formación investigativa incorpora las nuevas tendencias de la epistemología pluralista, se trata de un movimiento de la pluralidad y del acontecimiento, concebido como multiplicidad de singularidades. Es la formación de un pensamiento crítico, heterogéneo, múltiple y complejo de epistemes (Prada, 2014) y que se plantean en el Plan de Acción de la Facultad de Artes y Humanidades y del Departamento de Diseño Visual, de la Universidad de Caldas como una Universidad Pública que tiene el compromiso ético de generar conocimiento útil para el contexto, empoderando a las comunidades e instituciones. Es decir, generando capacidades de agenciamiento en la formulación y ejecución de proyectos bajo las metodologías participativas, de co - creación y colaborativas.

La Universidad de Caldas a través de la Vicerrectoría de Investigaciones apoya a los investigadores, grupos de investigación en sintonía con la política de Minciencias: Servicios a los grupos de investigación, formulación y gestión de proyectos, convocatorias internas e invitaciones abiertas dirigidas a los docentes de la institución para la financiación de proyectos de investigación.

Se señala la directriz para la formulación de Política Pública en Colombia de la Misión de Sabios como de la Misión de Internacionalización: “Colombia debe apostar por la CTI para potenciar la productividad en el entorno global y enfrentar los retos sociales y ambientales existentes, adaptando y adoptando tecnologías en el sector productivo y la sociedad en general”. (INC 2022 – 2023, p. 14).

Apreciación de los estudiantes acerca de la formación para la investigación, el desarrollo de un pensamiento crítico, creativo e innovador, así como el desarrollo tecnológico, la innovación y la creación promovida en el programa, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

Con el fin de conocer las apreciaciones y experiencias de los estudiantes sobre la formación para la investigación 2018 - 2022, se aplicó el instrumento de la encuesta por internet. Las preguntas se orientan a identificar la pertinencia de las estrategias educativas en la generación de capacidades investigativas para afrontar entornos en crisis e incidir en la transformación social y el desarrollo tecnológico. Se pretende con el resultado fortalecer el enfoque y la concepción de la formación.

Ficha técnica encuesta: 7 Estudiantes, 14 Profesores, 19 Egresados

Estudiantes de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Fecha: 2022

Total estudiantes: 7

Instrumento: Encuesta por internet, se utilizan escalas de valoración numérica (de 0 a 5) y conceptual

Gráfica 8.1. Escala de valoración

- 0: No aplica
- 1: Muy bajo
- 2: Bajo
- 3: Medio
- 4: Alto
- 5: Muy alto

Resultados Estudiantes

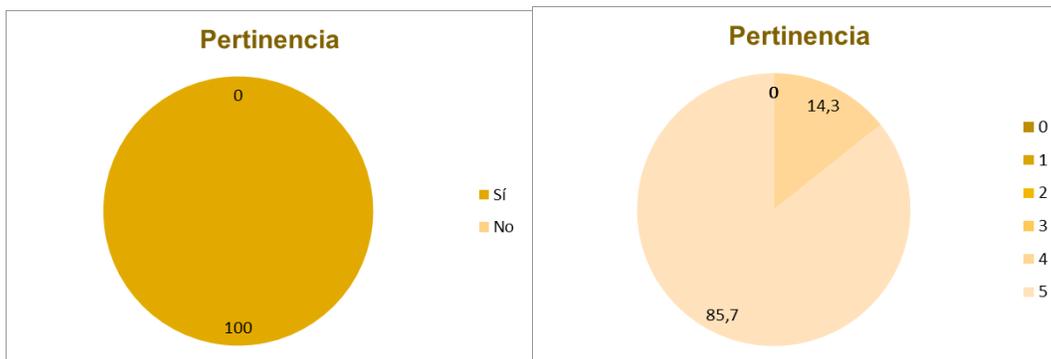
Tabla 8.2. Apreciaciones de los estudiantes sobre la formación para la Investigación (2018 – 2022)

Variable	Dimensiones	Indicadores	%
Investigación	Currículo	Pertinencia	100
		Uso digital enseñanza	66,7
		Estrategias Investigación Formativa	
		Estrategias pedagógicas y cumplimiento contenidos seminarios	100
		Flexibilidad curricular	57,1
		Eficacia de este criterio en el Programa	57,1
		Interdisciplinariedad	57,1

Variable	Dimensiones	Indicadores	%
		Pertinencia	85,7
		Cumplimiento resultados aprendizaje	100
		Estrategias investigación formativa	100
		Adecuada infraestructura física y de recursos	71,4
	Praxis investigativa	Participación en grupos de investigación, redes.	42,9
		Pasantías, grupos investigación y creación	66,7
		Participación en redes internacionales de investigación	66,7
		Grupos y Semilleros de Investigación	42,9
	Proyectos de desarrollo (Proyección)	Proyectos sociales	100
		Proyectos experimentales	28,6
		Proyectos de desarrollo empresarial y emprendimiento	42,9
		Otras actividades distintas a la docencia	28,6
		Estrategias de investigación formativa	71,4

Fuente: Elaboración propia, 2023

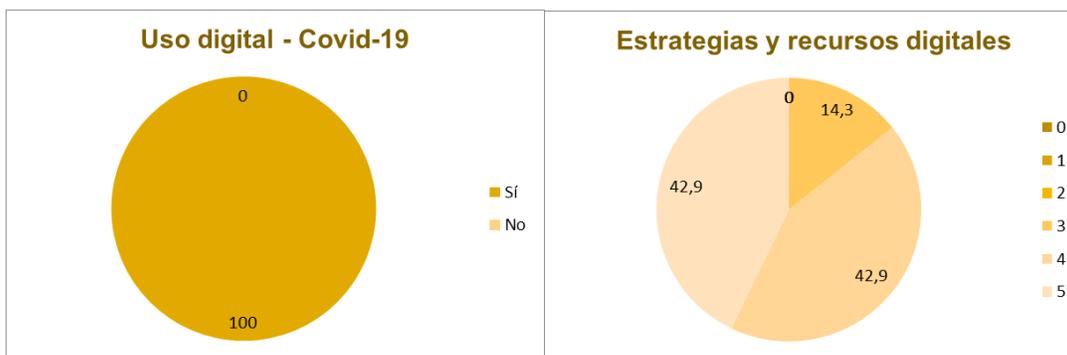
Gráfica 8.2. Pertinencia del Currículo. Resultados Estudiantes



Fuente: Elaboración propia, 2023

Como se puede observar en la imagen No. 1, el 100% de los estudiantes encuesta 1, consideran pertinente, coherente y flexible el currículo del Programa de MDCl, permite el diálogo interdisciplinar. Para los estudiantes encuesta 2, el 85,7 % califican Muy Alto su pertinencia, lo cual indica que se responde a las expectativas de los participantes en su formación en este nivel de posgrado cuyo énfasis es la formación investigativa.

Gráfica 8.3. Currículo: Uso digital de la enseñanza. Resultados Estudiantes

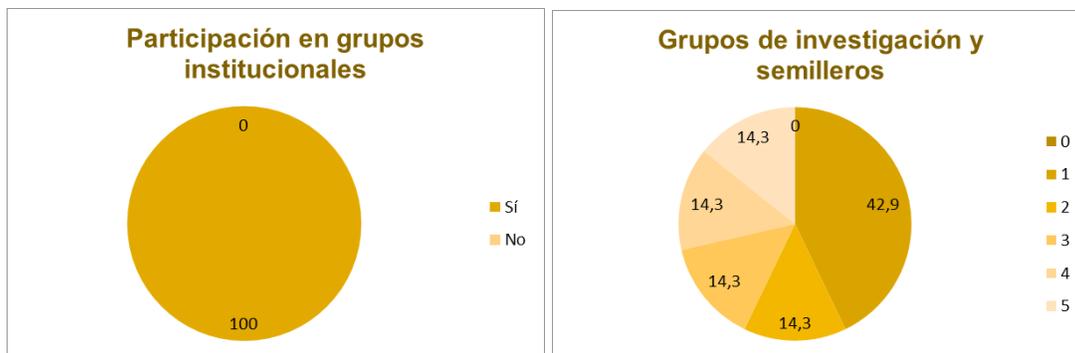


Fuente: Elaboración propia, 2023

Las respuestas de los estudiantes en el uso digital de la enseñanza en tiempos de pandemia le entregan al Programa una calificación Alta de 100% (encuesta 1) y para los estudiantes (encuesta 2), coincide la valoración en alto y Muy Alto en un 42,9%. Es un resultado que evidencia la calidad de los recursos tecnológicos y su uso (infraestructura física) que la Universidad implementa garantizando la excelencia en el aprendizaje, su sostenibilidad, además, acorde con el objeto de estudio de un programa en Diseño Interactivo y dialogante en tiempos de pandemia. Se señala la importancia de las TIC para acceder a los

recursos bibliográficos, búsqueda sistemática de la información, visibilidad de los resultados de la investigación, bibliometría y cienciometría que los investigadores precisan. Por ello, esta valoración es significativa para la formación de capacidades investigativas en los estudiantes.

Gráfica 8.4. Grupos de investigación, semilleros y redes



Fuente: Elaboración propia, 2023

Los estudiantes según la encuesta 1, el 100% manifiestan que **SI** han participado en Grupos de Investigación, semilleros, creación artística, redes de investigación y comunidades científicas pero se significa que el 42,9% de los estudiantes en la encuesta 2, no han participado. Los Grupos de Investigación que soportan la formación en competencias investigativas en la MDCI son: Diseño y cognición en entornos virtuales y visuales - DICOVI; Estéticas y sociales en Diseño Visual; Cognición y educación; Filosofía y cultura; Teatro, cultura y sociedad; Tecnologías de la información y redes - GITIR; Territorialidades. Es necesario destacar que los **Semilleros de Investigación POLIS** (coordina Liliana María Villescas) y **EP+ES Espacio Público + Enfoque Social** (coordina Carolina Salguero) han contribuido con la formación en capacidades investigativas de estudiantes de la Maestría desde el desarrollo de proyectos de investigación docente y proyectos de desarrollo reconocidos por las Vicerrectorías de Investigaciones y Proyección de la Universidad de Caldas. En esta misma línea, se encuentran los semilleros de: Fotografía Diafragma 22, Diseño de interfaces e investigación DI, Diseño en la comunicación publicitaria, SETIC, Ánima, UH!215 semillero de investigación en ilustración y gráfica, USABLE, Semillero Transmedia.

Gráfica 8.5. Pasantías con Grupos de Investigación



Fuente: Elaboración propia, 2023

Para los estudiantes que responden la encuesta 1, el 66,7 observa, que SI han tenido opciones de pasantía, pero en la encuesta 2, que inquiriere sobre convenios, proyectos conjuntos, pasantías, homologaciones y reconocimiento de créditos, responde el 57,1% que NO hay estrategias de interacción nacional e internacional. No obstante, el programa tiene opciones propias de las dinámicas académicas contemporáneas como el Festival Internacional de la Imagen y el Foro Académico Internacional en Diseño que reúnen los investigadores más representativos del pensamiento en el campo de Diseño del mundo y por ende, la posibilidad de establecer contactos para fortalecer su conocimiento en esta disciplina.

Resultados Profesores

Tabla 8.3. Apreciaciones de los profesores sobre la formación para la Investigación (2018 – 2022)

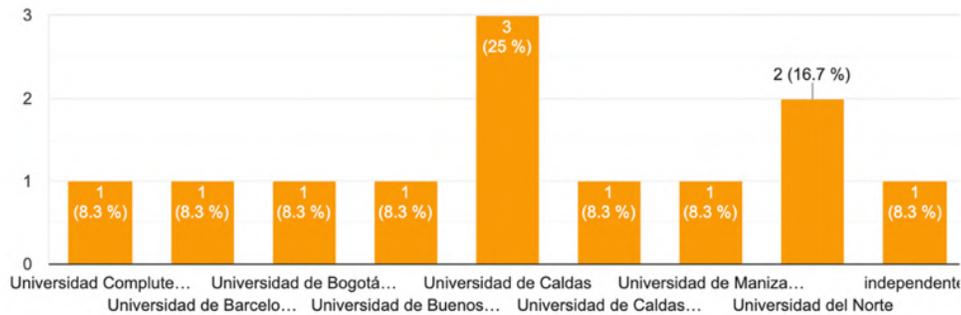
Variable	Dimensiones	Indicadores	%
Investigación	Procedencia y formación profesores	Formación Doctoral	100%
		Trayectoria de investigación	
		Profesores en áreas de un saber en especial	
		Competencias investigativas	

Variable	Dimensiones	Indicadores	%
		Tutores: Profesores con experiencia e investigadores	
		Profesores adscritos a Grupos de Investigación reconocidos por MINCIENCIAS y Líneas de Investigación articuladas	
		Profesores visitantes extranjeros en el programa MDCI	
	Currículo	Equivalencia entre la remuneración con los méritos académicos	78,6%
		Fomento de capacidades de investigación enseñanza – aprendizaje	85,7
		El currículo es pertinente, coherente, flexible	85,7%
		Convenios de intercambio con universidades de prestigio internacional	42,9%
		El programa tiene adecuada Infraestructura Física y de recursos Infraestructura investigativa comparable con estándares internacionales (Biblioteca y Bases de Datos Científicas)	78,6%
	Productos de investigación	Coautoría de productos de investigación y de creación con estudiantes	35,7%

Fuente: Elaboración propia, 2023

Gráfica 8.6. Institución donde labora

(14 respuestas)



Fuente: Elaboración propia, 2023

Los profesores de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva provienen de Universidades nacionales e internacionales, también son profesores de planta de la Universidad de Caldas. El 90% tiene título de nivel doctoral y con una trayectoria investigativa en áreas de saber especial. Son adscritos a Grupos de Investigación reconocidos por MINCIENCIAS y Líneas de Investigación articuladas

Gráfica 8.7. Equivalencia de la remuneración con los méritos académicos



Fuente: Elaboración propia, 2023

El 100% de los profesores manifiestan que hay equivalencia de la remuneración y los méritos académicos, pedagógicos, profesionales derivados de la actividad

docente, investigativa, tecnológica, innovación, creación artística o cultural y proyección social. En este sentido, la Universidad de Caldas es acorde a las políticas públicas que consideran el escalafón docente para asignar el pago que corresponde a estos niveles de los profesores en los contratos.

Gráfica 8.8. Interdisciplinariedad del Currículo



Fuente: Elaboración propia, 2023

Se observa en la respuestas de los profesores de 92,9%, la pertinencia del currículo (igual responden los estudiantes), como su flexibilidad permitiendo la interdisciplinariedad y la multidisciplinariedad. Pese a esta fortaleza aún no se avanza en la coautoría de productos de investigación y de creación con estudiantes desde sus trabajos de grado como se evidencia con un total de 57,1% en la respuesta de los profesores.

Gráfica 8.9. Fomento de capacidades en investigación



Fuente: Elaboración propia, 2023

Las respuestas de los profesores indican que SI (92,9%) hay una adecuada infraestructura física y de recursos para garantizar la calidad de la formación académica y esta percepción tiene relación directa con el fomento de capacidades como se muestra con el 92,9% del total de profesores en su calificación.

Resultados Egresados

Tabla 8.4. Apreciaciones de los egresados sobre la formación para la Investigación (2018 – 2022)

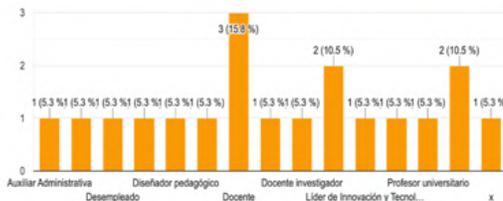
Variable	Dimensiones	Indicadores	%
Investigación	Ocupación laboral	Coherencia Misión y Visión de la Universidad y del Programa de formar agentes de práctica social expresada en propuestas de solución.	89,5
		Impacto de la formación integral Programa MDCI en los procesos de globalización del conocimiento.	
	Currículo	Adecuada Infraestructura física y de recursos	84,2
		Proceso de enseñanza en tiempos de pandemia	89,5
	Producción investigativa	Tesis premiadas por entidades externas	
		Redes académicas	
		Publicación de artículos	

Fuente: Elaboración propia, 2023

Gráfica 8.10. Ocupación Laboral / Misión y Visión Universidad de Caldas

Ocupación laboral

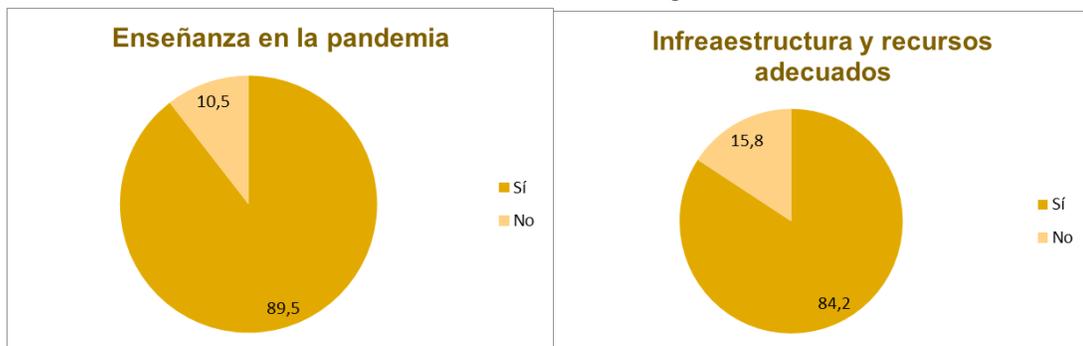
19 respuestas



Fuente: Elaboración propia, 2023

La ocupación laboral de los egresados se encuentra en el ámbito académico (pedagogía) y de investigación e innovación con un alto reconocimiento a la coherencia de la Misión y Visión de la Universidad con los objetivos del Plan de Estudios del orden de **94,75%**. Indica esta percepción que el Programa de MDCI le apuesta a la calidad de la formación de tal manera que los egresados entreguen **aportes al desarrollo de los contextos donde viven y se desempeñan laboralmente bajo el principio de** respeto a la vida, la diferencia y la solidaridad. Son egresados con capacidades de ser agentes de práctica social fundamentados en la investigación orientada a la solución a los problemas sociales como su inserción creativa en los procesos de globalización del conocimiento.

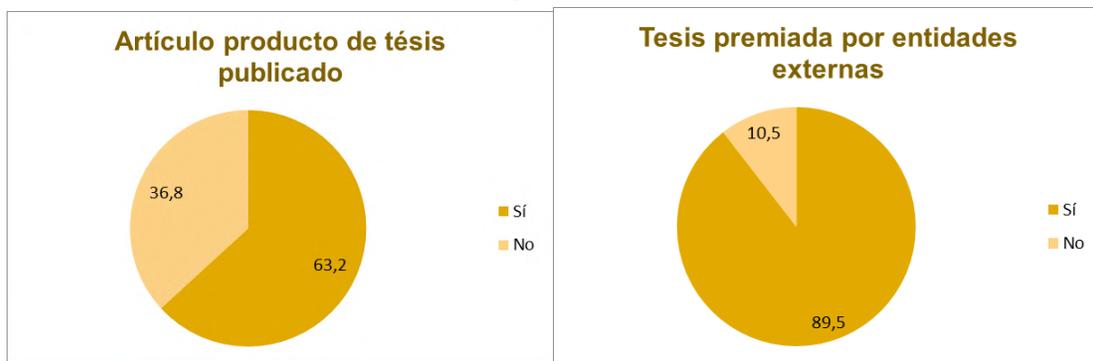
Gráfica 8.11 Calidad de la formación investigativa



Fuente: Elaboración propia, 2023

La respuesta de los egresados respecto a la calidad de la enseñanza en tiempo de pandemia es de **89,5%** le otorga un alto reconocimiento al Programa MDCl en el uso de las TIC. Ciertamente en el currículo se ha legitimado **el Curso Online de Artes Mediales**. Se trata de un convenio establecido con la Universidad de Córdoba, Argentina y Universidad de Chile en Chile con una alta aceptación general por parte de los estudiantes y que en esta percepción de los egresados, ratifica este sentir positivo. De esta manera, la Universidad de Caldas ha respondido con una excelente capacidad tecnológica que con mirada prospectiva ha implementado la modalidad de enseñanza virtual antecediendo el paradigma digital que el mundo identifica después de la pandemia Covid-19. En este sentido, el 84,2% de los encuestados expresan que Si hay una adecuada infraestructura física y de recursos en la Institución.

Gráfica 8.12. Producción investigativa



Fuente: Elaboración propia, 2023

En este ítem de **publicación de artículos en revistas indexadas**, solo el **36,8%** de los egresados han logrado este propósito del Programa MDCl y el **10,5%** de las tesis fueron premiadas por entidades externas a la Universidad de Caldas. Cabe anotar que COLCIENCIAS (MINCIENCIAS) para el año 2017 presentó nuevos requerimientos y/o exigencias a través de la propuesta de un nuevo sistema de clasificación del Índice Bibliográfico Nacional, IBN-Pubindex nada fácil de acceder. Por ello, el resultado de esta meta es realmente interesante para el Programa y la Universidad.

En esta misma directriz, el Consejo Académico de la Universidad emite el Acuerdo 32 de 2017 donde se manifiesta que para optar la mención “Meritoria” de una Tesis de Grado, se precisa de la publicación de un artículo derivado de la investigación en revista indexada mínimo en la categoría C (artículo 6,

parágrafo a). No obstante, se plantea en el 2019 otra normativa que no precisa de dicha publicación (Acuerdo 31 de 2019).

Gráfica 8.13. Participación en redes académicas y profesionales



Fuente: Elaboración propia, 2023

Es muy significativa la **participación de los egresados** de un **57,9%** en **redes académicas y profesionales**, lo cual indica que esas interacciones coadyuvan a procesos de generación e conocimiento, de innovación al servicio de los ámbitos de trabajo y en el contexto (sociedad, empresas, universidades, centros de innovación pública) que busca el bienestar de las comunidades.

Calificación de la Característica 34.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
B	Se cumple en alto grado	4,4

CARACTERÍSTICA 35. FORMACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN, LA INNOVACIÓN, EL DESARROLLO TECNOLÓGICO, LA CREACIÓN

73. Evidencia de la existencia de un reglamento de propiedad intelectual, de grupos de investigación categorizados y de profesores investigadores reconocidos en las convocatorias de medición de Colciencias, acorde con el Proyecto Educativo del Programa, el nivel de formación y la modalidad del programa.

El Consejo Superior de la Universidad de Caldas emite el [Acuerdo 34](#), Acta 27 del 14 de septiembre de 2021, por el cual expide el reglamento de propiedad intelectual de la Universidad de Caldas.

En el **Considerando** expresa que: los Entes Universitarios son la base del desarrollo sostenible, intelectual y cultural de la nación, y dentro de sus compromisos sociales está el propender por la conservación y enriquecimiento del patrimonio cultural de la nación, asimilando y creando conocimientos en las ciencias, la tecnología, la técnica, el arte y la filosofía; formando profesionales investigadores que actúen responsablemente ante los requerimientos y tendencias del mundo contemporáneo; liderando creativamente los procesos de cambio, y haciendo partícipes de los beneficios de su actividad académica e investigativa a los sectores sociales de toda la nación.

Indica asimismo que mediante el Acuerdo Nro. 21 de 2008 se formuló el Estatuto de Propiedad Intelectual con el fin de proteger la titularidad de los derechos sobre la producción intelectual y sus derechos conexos.

Grupos de Investigación Categorizados

El Programa de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva se soporta en seis grupos de investigación consolidados con una amplia trayectoria de producción académica y científica.

1. DICOVI Diseño y Cognición en Entornos Visuales y Virtuales

Código: COL0030629

Categoría (Convocatoria 894 de 2021): A1

Líneas de investigación:

- Diseño y desarrollo de productos interactivos
- Gestión y transmisión del conocimiento
- Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología
- Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente

Líder: Felipe César Londoño López

Diseño y Cognición se propone como un grupo para desarrollar estrategias que permitan reducir la complejidad cognoscitiva haciendo uso de los recursos visuales y auditivos. La utilización de diversos medios para la presentación del conocimiento en sectores educativos, sociales o empresariales implica profundizar en la relación diseño y conocimiento y determinar la manera como el diseño contribuye a reducir la complejidad cognoscitiva y hacer más comprensibles los fenómenos complejos. Se parte de la hipótesis de que el diseño asume un papel importante en la transmisión del conocimiento, estructurando y presentando la información de un modo tal que pueda ser absorbido en forma efectiva por la comunidad. Para esto, el diseño hace uso de los recursos audiovisuales, incluyendo la estética como dominio constitutivo y no simplemente como agregado de la usabilidad.

2. Cognición y Educación

Código: COL0002617

Categoría (Convocatoria 894 de 2021): A

Líneas de investigación:

- Desarrollo Curricular y Cognición
- Enseñanza de las Ciencias Naturales
- Enseñanza de las Ciencias Sociales
- Enseñanza de las Matemáticas
- Formación de conceptos científicos en la Enseñanza de las ciencias y las matemáticas
- Formación del pensamiento crítico
- Modelos y modelización
- Unidades didácticas
- Lenguaje y argumentación

Líder: Oscar Eugenio Tamayo Alzate, Francisco Ruiz

3. Investigaciones estéticas y sociales en Diseño Visual

Código: COL0065143

Categoría (Convocatoria 894 de 2021): C

Líneas de investigación:

- Imagen Entorno

Líder: Walter José Castañeda Marulanda

Área de Estudio: Investigación en la incidencia del diseño, en las comunidades y las interacciones estéticas que de él se desprenden. La designación de la estética y lo social como rutas que definen los alcances de la investigación, abarca algunas consideraciones universales donde, tanto la actividad pensante del diseño, como el posterior proceso de elaboración (texto), impactan un escenario, una época y a un grupo humano específico (contexto).

4. Filosofía y Cultura

Código: COL0057526

Categoría (Convocatoria 894 de 2021): A

Líneas de investigación:

- Arte, diseño y territorio
- Estética y teorías de las artes
- Filosofía del hombre y de la cultura
- Filosofía y cultura antigua
- Lenguaje, ontología y conocimiento
- Ética y política

Líder: Adolfo León Grisales Vargas

Área de Estudio: Los procesos investigativos de Filosofía y Cultura constituyen las herramientas conceptuales, las habilidades del pensamiento y las actitudes necesarias para llevar a cabo la investigación filosófica, en áreas como: Estética y Teorías de las artes, Filosofía del hombre y la cultura, Lenguajes, ontología y conocimiento y Ética y política.

5. Territorialidades

Categoría A de MINCIENCIAS

Código: COL0016372

Líder: Luis Fernando Sánchez Jaramillo

Área de Estudio: Ciencias Jurídicas y Sociales

El Grupo ha trabajado desde hace una década en el marco de los estudios históricos y contemporáneos sobre estudios territoriales con perspectiva de región. Ha debatido e intentado superar en los tres niveles (investigación, formación y extensión) de su competencia, la discusión acerca del territorio como únicamente circunscrito a competencias de los entes administrativos y a su vinculación a la geografía-física.

6. GITIR. Tecnologías de la Información y Redes

Categoría A de MINCIENCIAS

Código: COL0030489

Líneas de Investigación

- Computación Ubicua, Redes, Sistemas Distribuidos y Seguridad
- Ingeniería del Software y Sistemas de Información
- Innovación, Gestión Tecnológica y del Conocimiento
- Inteligencia Computacional y Organizacional
- Modelos Biocomputacionales y Bioinformática

Líder: Carlos Alberto Ruiz Villa

Área de Estudio: Ingeniería y Tecnología - Ingenierías Eléctrica, Electrónica e Informática

El grupo busca apropiar tecnología, contribuir al desarrollo y al mejoramiento de redes, comunicaciones, sistemas distribuidos, multiagentes y tecnologías móviles aplicados a los sistemas de información y computación de alto desempeño en el contexto regional y nacional.

74. Evidencia de resultados de investigación, desarrollo tecnológico, innovación o creación de los profesores del programa, que contribuyan al fortalecimiento de los aspectos curriculares, la formación de los estudiantes y a la generación de nuevo conocimiento o a la solución de problemas de la sociedad, en coherencia con el Proyecto Educativo del Programa, el nivel de formación y la modalidad del programa.

Tabla 8.5. Evidencia de resultados de investigación, desarrollo tecnológico, innovación o creación de los profesores del programa.

Docente	#	Resultados de investigación, desarrollo tecnológico, innovación o creación
Juan Diego Gallego Gómez	798789	<p>2018: Análisis de la Discapacidad a través del Diseño de Experiencias. Manizales - Universidad de Caldas</p> <p>2019: Las tecnologías de apoyo, un aporte para la responsabilidad social: línea de investigación "Diseño y desarrollo de productos interactivos". Madrid - Central de Diseño de Matadero A codesign approach to the understanding of people with reduced mobility in the labor context. POPAYÁN –</p> <p>2020: Interdisciplinary co-design process of assistive technology in value elicitation. Portugal – Online</p> <p>2022: La etnografía para la identidad y cultura artesanal. Caldas, Colombia. Buenos Aires – Virtual Sostenibilidad cultural: PCI creando bienestar. Barcelona - Virtual</p>
Liliana María Villescás Guzmán	839248	<p>2020: Mapeo Interactivo Sonoro y Táctil. MANIZALES – Manizales</p> <p>Diseño del comportamiento en la política pública. MANIZALES – Manizales</p> <p>En el marco por el referencial de Pierre Müller en la política social y la innovación pública. Guayaquil - Casa Grande, Guayaquil, Provincia Guayas, Ecuador</p>
Sergio Hernán Sierra Hernández	1158295	<p>2018: The Strings of Puppeteer. Karlsruhe - Instituto de Tecnología KIT</p> <p>La marcha entrópica de los autómatas. Manizales - Universidad de Caldas</p>

Docente	#	Resultados de investigación, desarrollo tecnológico, innovación o creación
Adolfo León Grisales Vargas	350176	<p>2018:</p> <p>Paisaje y distancia: la época del mundo como paisaje. Manizales - Universidad de Caldas - Banco de la República</p> <p>Apuntes para una hermenéutica del territorio. Manizales - Universidad de Caldas</p> <p>Entre Miguel Ángel y Duchamp: ¿es la obra la que hace de Duchamp un artista?. Manizales - Auditorio Tulio Gómez - Universidad de Caldas</p> <p>Lo bello es difícil: el lugar de la belleza en el diseño, en tiempos de una hiper estetización de la existencia. Medellín - Universidad Pontificia Bolivariana</p> <p>2019:</p> <p>La cocina de mi madre: un zambimbe. Manizales - Banco de la República Centro Cultural</p> <p>De vuelta a las cosas: una reflexión hermenéutica en torno al diseño. Manizales - Universidad de Caldas - Centro de Museos</p> <p>2020:</p> <p>Lo que permanece lo fundan los diseñadores: apuntes para una hermenéutica del diseño. Monterrey - Encuentro virtual</p> <p>Arte contemporáneo, memoria, monumento y paisaje. Manizales - Universidad de Caldas</p>
Jorge Andrés Rivera Pabón	657174	<p>2018:</p> <p>Desigualdad urbana en la ciudad neoliberal: Entre los barrios de esfuerzo popular y los mega-emprendimientos inmobiliarios en Manizales y Pereira. Santiago de Chile - Universidad de Chile- Universidad Alberto Hurtado-</p>

Docente	#	Resultados de investigación, desarrollo tecnológico, innovación o creación
Héctor Fabio Torres Cardona	419109	<p>2018: Interfaz Directa Cerebro Ordenador para la Creación a través del Diseño.</p> <p>Representación Sonora Basada en el Procesamiento de Señales Cerebrales. Bogotá, D.C. - Universidad Nacional de Colombia</p> <p>2019: Obra: Aural para dos flautas. Manizales - Teatro Fundadores</p> <p>Obra: Oscilaciones. Córdoba - CCEC, ciudad de Córdoba, Argentina</p> <p>2020: Obra: Aural para dos flautas. Manizales - Universidad de Caldas</p>
Daniel Enrique Ariza Gómez	408077	<p>2018: El espacio Inmersivo. La Habana - Instituto Superior de Arte</p> <p>El concepto de teatro surge de la línea de estéticas escénicas expandidas de la Universidad de Caldas. Manizales - Universidad de Caldas - Auditorio Carlos Nader</p> <p>Reflejos: del espacio a la autobiografía y también viceversa. Manizales - Auditorio Banco de la República</p>

Docente	#	Resultados de investigación, desarrollo tecnológico, innovación o creación
Óscar Eugenio Tamayo Alzate	58275	<p>2018: Concepciones alternativas de estudiantes universitarios sobre el campo conceptual de la inmunología. París - Universidad de París. Diderot</p> <p>Caracterización del discurso escrito de estudiantes universitarios sobre la inmunología. Tunja - Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia</p> <p>Evolución del modelo explicativo sobre el concepto de comunicación celular en estudiantes universitarios. San José - Universidad de San José de Costa Rica</p> <p>Gestión y Transmisión del Conocimiento. MANIZALES - Universidad de Caldas</p> <p>Modelización multidimensional desde un enfoque artefactual: aportes al aprendizaje de la evolución biológica de las especies. Bogotá, D.C. - Universidad Pedagógica Nacional</p> <p>Modelos mentales sobre ambiente en estudiantes indígenas de educación básica. Bogotá, D.C. - Universidad Pedagógica Nacional</p> <p>Análisis metacognitivo en estudiantes de básica, durante la resolución de dos situaciones experimentales en la clase de Ciencias Naturales. Bogotá, D.C. - Universidad Pedagógica Nacional</p> <p>Evolución del modelo explicativo sobre el concepto de comunicación celular en estudiantes universitarios. San José de Costa Rica - Universidad de Costa Rica</p> <p>2019: Metacognition in the Wild: Metacognitive Studies in Design Education. Ankara - Middle East Technical University</p> <p>Aspectos relevantes de la didáctica de las ciencias para reflexionar sobre la Educación Inicial. Villavicencio - Universidad de los Llanos. Sede Barcelona</p>

Fuente: Elaboración propia, 2023

Reporte analítico de la producción investigativa 2018 - 2019

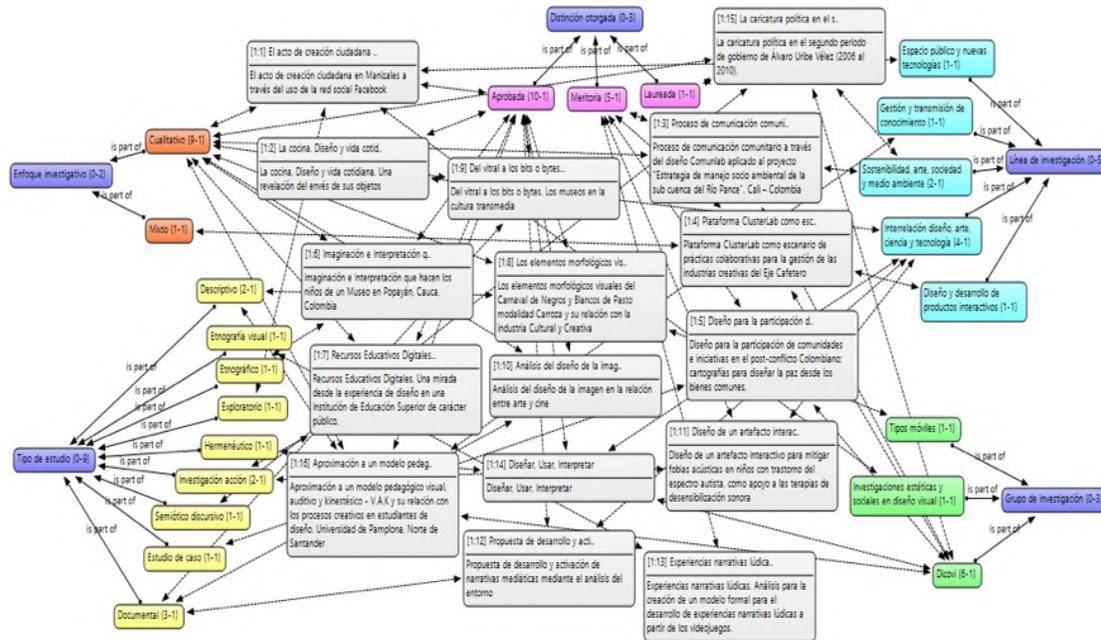
La dirección de la Maestría en cabeza de la profesora Liliana María Villescás Guzmán realiza un análisis de la producción investigativa período 2018 – 2019 de los trabajos de grado a manera de un estado de arte. Así, en el 2018 se aprobaron dieciséis trabajos de grado y la calificación fue de diez tesis aprobadas, cinco tesis meritorias y una tesis laureada.

Respecto a los enfoques de investigación apropiados son: mixto, cualitativo (etnografía visual, IAP, semiótico discursivo) y pospositivista. Entregan niveles exploratorios – descriptivos, documentales. Las líneas de investigación adscritas son: “DICOVI”, Estéticas y Sociales en Diseño Visual, Espacio Público y Nuevas Tecnologías / Interfaces de las Comunidades Virtuales, Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología, Sostenibilidad, Arte, Sociedad y Medioambiente, Diseño y desarrollo de productos interactivos y Gestión y transmisión de conocimiento.

Trabajos de Grado 2018

Seguido se presenta la **Red Semántica Trabajos de Grado 2018 (I)** que establece las relaciones entre las Distinciones **otorgadas, línea de investigación, enfoque y tipo de estudio** en nodos estructurados en estos aspectos, los cuales se entrelazan y evidencian dichas relaciones.

Gráfico 8.14. Red Semántica 1: Distinciones otorgadas, línea de investigación, enfoque y tipo de estudio

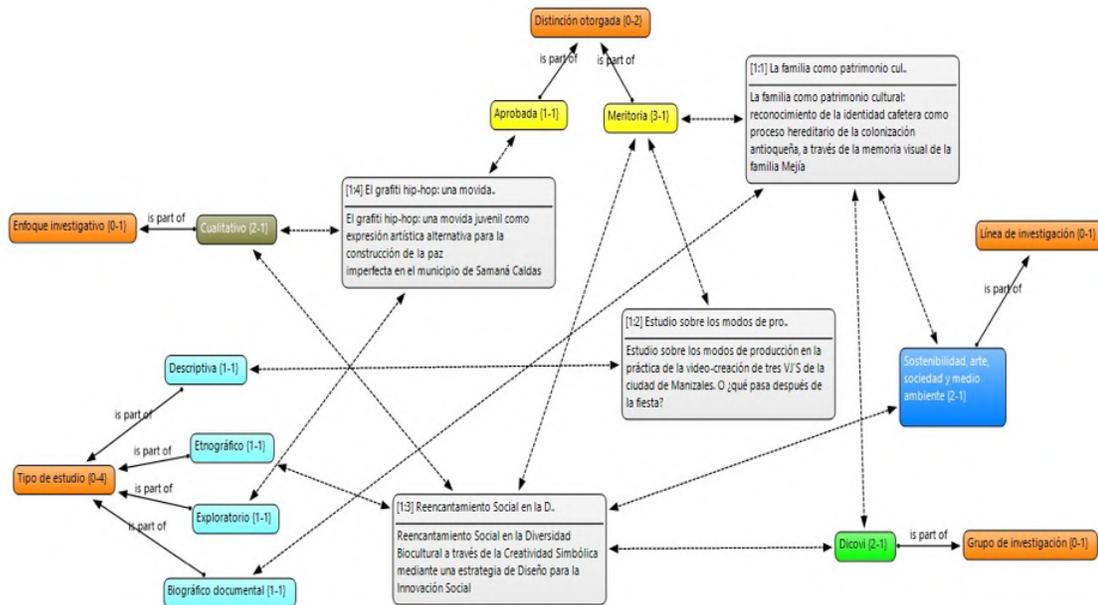


Fuente: Liliana María Villegas Guzmán, 2020

Trabajos de Grado 2019

Para el 2019 de cuatro Trabajos de Grado: solo uno con distinción meritoria y tres tesis aprobadas. Se adscriben a los Grupos de Investigación DICOVI y a la Línea de Investigación, Sostenibilidad, Arte, Sociedad y Medioambiente. Los enfoques de investigación asumidos son de índole: cualitativo, biográfico documental y etnográfico.

Gráfico 8.15. Red Semántica 2. Trabajos de Grado 2019: Distinciones otorgadas, línea de investigación, enfoque y tipo de estudio



Fuente: Liliana María Villescás Guzmán, 2020

De acuerdo a la revisión y análisis de cada una de las investigaciones presentadas por los estudiantes de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, se determina que estas se agrupan en tres tendencias temáticas o áreas de estudio que corresponden al campo de acción en el que se desenvuelve el objeto de estudio adoptado en los proyectos de investigación, estas son: 1) Uso y Diseño de Dispositivos Digitales, 2) Mediaciones de Interacción y Narrativas Digitales, 3) Paisaje Urbano y Patrimonio Cultural.

En la tercera y última tendencia están las investigaciones que hacen un estudio sobre el paisaje urbano y el patrimonio cultural. Desde la mirada del arte y el diseño, los proyectos de investigación proponen un acercamiento social y visual del paisaje urbano cuyo objetivo es el reconocimiento de este lugar como memoria viva de la cultura tradicional y, por ende, como un espacio idóneo para convertirse en patrimonio cultural. Se reconoce también las investigaciones que estudiaron la preservación de la cultura, el arte y las manifestaciones culturales que identifican la idoneidad e identidad de los pueblos y costumbres ancestrales. También se encuentran las investigaciones que buscan establecer las relaciones existentes entre el fenómeno de individualización que producen

las tecnologías de la información y la comunicación, y el impacto que este provoca en las dinámicas sociales colectivas tales como las relaciones interpersonales y la democracia, y a su vez, cómo repercute esto en el medio ambiente. Además de las investigaciones que abordan el concepto de ciudad representada desde los dispositivos móviles a partir de una perspectiva comunicacional. Asimismo, se ubican en esta tendencia, los proyectos que estudiaron el paisaje, tratado como un campo de estudio, refiriéndose tanto al medio actual como a composiciones desarrolladas con grabaciones sonoras y visuales del mismo; por ser un fenómeno íntimamente ligado con una comunidad forma parte fundamental de la cultura de la población que define, y por ello merece ser considerado como parte del patrimonio cultural inmaterial.

Tabla 8.6. Trabajos de grado 2018 – 2022

Título	Autor	Director	Año	Línea de investigación
El acto de creación ciudadana en Manizales a través del uso de la red social Facebook	Francisco Javier Parra Correa	Andrés Uriel Pérez Vallejo	2018	Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente
La cocina. Diseño y vida cotidiana. Una revelación del envés de sus objetos	Sandra Marcela Bustacara Panzza	Adolfo León Grisales.	2018	Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología
Proceso de comunicación comunitario a través del diseño Comunlab aplicado al proyecto "Estrategia de manejo socioambiental de la subcuenca del Río Pance". Cali - Colombia	Juan Manuel Henao Bermúdez	Adriana Gómez Alzate	2018	Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente
Percepción, imaginación e interpretación que hacen los niños de 10 a 12 años de la información que ofrece el museo de historia natural de la universidad del Cauca	Johnier Felipe Perafán Ledezma	Claudia Constanza Pinzón Romero	2018	Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología

Título	Autor	Director	Año	Línea de investigación
Recursos Educativos Digitales. Una mirada desde la experiencia de diseño en una Institución de Educación Superior de carácter público.	Karen Ramírez González	William Vásquez Rodríguez	2008	Gestión y Transmisión del conocimiento
Diseño para la participación de comunidades e iniciativas en el post-conflicto Colombiano: cartografías para diseñar la paz desde los bienes comunes.	Adriana Castrillón Arango	Offray Vladimir Luna Cárdenas	2018	Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología
Plataforma ClusterLab como escenario de prácticas colaborativas para la gestión de las industrias creativas del Eje Cafetero	María Camila Hurtado Arciniegas	Felipe César Londoño López	2018	Diseño y desarrollo de productos interactivos
Los elementos morfológicos visuales del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto modalidad Carroza y su relación con la industria Cultural y Creativa	Ramón Ortega Enríquez	Tania Delgado Barón	2018	Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente
Experiencias narrativas lúdicas. Análisis para la creación de un modelo formal para el desarrollo de experiencias narrativas lúdicas a partir de los videojuegos.	Álvaro Felipe Bacca Maya	Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz	2018	Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología
La caricatura política en el segundo periodo de gobierno de Álvaro Uribe Vélez (2006 al 2010)	Coral Bustos William Fernando	Beatriz Del Carmen Peralta Duque	2018	Gestión y Transmisión del conocimiento

Título	Autor	Director	Año	Línea de investigación
Diseño de un artefacto interactivo para mitigar fobias acústicas en niños con trastorno del espectro autista, como apoyo a las terapias de desensibilización sonora	Vanessa Franco Muñoz	Roberto Cuervo Pulido	2018	Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología
Análisis del entorno - elemento de desarrollo y activación de narrativas mediáticas.	Juan Alejandro López Carmona	Walter José Castañeda Marulanda	2018	Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología
Análisis del diseño de la imagen en la relación entre arte y cine	Claudia Inés Victoria Umaña	Nora Lucía Gómez Victoria	2018	Gestión y Transmisión del conocimiento
Diseñar, usar, interpretar	Natalia López Carmona	Adolfo León Grisales Vargas	2018	Gestión y Transmisión del conocimiento
Del vitral a los bits o bytes. Los museos en la cultura transmedia	Mateo Barney Betancourth	Javier Adolfo Aguirre Ramos	2018	Sostenibilidad, Arte, Sociedad y Medio Ambiente
Aproximación a un modelo pedagógico visual, auditivo y kinestésico - V.A.K y su relación con los procesos creativos en estudiantes de diseño. Universidad de Pamplona, Norte de Santander.	Rubiano Ramírez Mauricio	Beatriz del Carmen Peralta Duque	2018	Gestión y Transmisión del conocimiento

Título	Autor	Director	Año	Línea de investigación
La familia como patrimonio cultural: reconocimiento de la identidad cafetera como proceso hereditario de la colonización antioqueña, a través de la memoria visual de la familia Mejía	María del Rosario Álvarez de Moya	Sandra Johanna Silva Cañaveral	2019	Sostenibilidad, Arte, Sociedad y Medio Ambiente
Estudio sobre los modos de producción en la práctica de la video-creación de tres vj 's de la ciudad de Manizales. O ¿qué pasa después de la fiesta?"	Vanessa Gañan Gómez	Daniel Enrique Ariza Gómez	2019	Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente
Reencantamiento social en la diversidad biocultural a través de la creatividad simbólica mediante una estrategia de diseño para la innovación social	Hellen Zamudio Ceballos	Félix Augusto Cardona Olaya	2019	Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente
El ambiente cultural y sonoro en los espacios urbanos. Análisis del ruido y propuesta de aplicación digital en la zona centro de la ciudad de Manizales	David Leonardo Proaño Mena	Directora: Beatriz del Carmen Peralta Duque Co-directora: Liliana María Villescas Guzmán	2019	Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente
El grafiti hip-hop: una movida juvenil como expresión artística alternativa para la construcción de la paz imperfecta en el municipio de Samaná Caldas	Alejandro Rubio Vargas	Adolfo León Grisales Vargas	2019	Gestión y Transmisión del conocimiento

Título	Autor	Director	Año	Línea de investigación
Estudios del paisaje en Anserma – Caldas. Aproximación social de la lectura del paisaje cultural desde lo instituido, lo construido y lo vivido.	Viviana Marcela Grisales Pascuaza	Adriana Gómez Alzate	2019	Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente
Diseño, obsolescencia y tradición. Una reflexión desde la cultura y sus significados.	Luisa Fernanda Zapata Arango	Directora: Valentina Mejía Amézquita Co-directora: Adriana Gómez Alzate	2019	Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente
Adaptación de metodologías de diseño industrial para el desarrollo de ayudas técnicas (AT) para la diversidad funcional locomotriz.	Vaslak Rojas Torres Vaslak	Gloria Elena Gómez	2019	Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente
Las niñas de la guerra, creación de serie de documentales animados.	Jaime Cesar Espinosa Bonilla	Héctor Fabio Torres Cardona	2019	Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología
Una estrategia interactiva para el fortalecimiento de competencias digitales ciudadanas y valoración de estilos de aprendizaje en estudiantes universitarios de primer semestre.	Jaime Alejandro Fuertes Cifuentes	Raúl Ancízar Munévar Molina	2020	Gestión y Transmisión del conocimiento
Guía interactiva para uso sostenible de La Tatacoa, Ecotatacoa.	Julián Felipe González Franco	Roberto Cuervo Pulido	2020	Sostenibilidad, Arte, Sociedad y Medio Ambiente

Título	Autor	Director	Año	Línea de investigación
“Potencial semiótico de un discurso multimodal sobre Evolución Biológica, aplicando Designs for Learning”.	Juliana Grisales Naranjo	Oscar Tamayo Alzate	2020	Gestión y Transmisión del conocimiento
“Prácticas postdigitales en perspectiva de género: ciberfeminismo y diseño en Colombia”.	Mónica Naranjo Ruíz	Juan Sebastián Ospina Álvarez	2020	Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología
Tranxqir Narrativas sobre representatividad trans masculina en materiales impresos producidos en Bogotá entre los años 2010 y 2017.	Karen Melisa Rincón Alfonso	Juan Sebastián Ospina Álvarez	2020	Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente
Relación entre la experiencia de los usuarios y el aprendizaje en EVA1: Fuente de recomendaciones para el plan de mejoramiento del diplomado JuvenTIC 2018.	Johann Mateo Soler López	Carlos Torres Parra	2020	Diseño y desarrollo de productos interactivos
El diseño de los objetos activos en los videojuegos y el atrezzo en el cine: Una comparación desde el análisis visual de los objetos.	Juan David Vélez Hoyos	Jaime Alejandro Rodríguez	2020	Diseño y desarrollo de productos interactivos
Estrategias interactivas para la construcción de herramientas en la innovación educativa, transferencia de sabidurías y conocimientos en la Universidad Autónoma Indígena Intercultural, un enfoque desde la cultura y las voces de los pueblos.	Pablo Ernesto Giraldo Bustamante	Pastor Ovidio Benavides Piamba	2020	Diseño y desarrollo de productos interactivos

Título	Autor	Director	Año	Línea de investigación
Arteje. Mapeo de los artistas del Eje Cafetero Colombiano para la difusión del arte regional a través del uso de herramientas transmediales.	Ana Carolina Guacaneme Mora	Olga Lucía Hurtado	2020	Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente
Narrativa Transmedia para el fortalecimiento del acto lector en adolescentes de zona rural.	Greys Stefany Moncayo Rojas	Willan Fernando Coral Bustos	2020	Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología
Experiencias de la Realidad Virtual Háptica en la simulación de procedimientos de cateterismo cardiológico.	Carlos Eduardo Martínez Niño	Jesús Alejandro Guzmán	2021	Gestión y transmisión del conocimiento
El vestido funcional: una revisión al concepto de vestido funcional para el diseño.	Juan David Mira Duque	Claudia Fernández Silva	2021	Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología
El vestido tecnológico: el diseño de vestuario y las digital Tech.	María Camila Pastás Riascos	Claudia Fernández Silva	2021	Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología
Sentido del lugar: Palimpsestos como significaciones de imaginarios colectivos a partir de la psicogeografía.	Sergio Andrés Restrepo Jaramillo	Andrés Felipe Roldán García	2021	Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente
El diseño y la creación de personajes en el trabajo del animador 2D a partir de la interacción de los 12 principios básicos de la animación y las técnicas teatrales de Stanislavski y Lecoq.	Sergio Fernando Ceballos Tobón	Sergio Sierra Monsalve	2021	Gestión y transmisión del conocimiento

Título	Autor	Director	Año	Línea de investigación
Escenarios de trabajo del diseño social en Medellín. Consideraciones para la participación política de la profesión en la transformación social de la ciudad.	Andrés Felipe Gil Londoño	Alfredo Gutiérrez Borrero	2021	Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología
Aproximación al diseño de un modelo de trabajo para las redes de emprendimiento y fomento de la competitividad. Una propuesta desde el pensamiento de diseño.	Andrés Felipe Mejía	Ana Elena Builes Vélez	2021	Gestión y transmisión del conocimiento
Diseño Sistémico y Prácticas Restaurativas para problemáticas de adolescentes vinculados a la Ciudadela los Zagales de Manizales.	Harley Jaime Erazo Coral	Juan Pablo Velásquez	2021	Gestión y transmisión del conocimiento
Newsgames, Caracterización Como Herramienta de Comunicación a Través del Diseño y la Creación de Videojuegos Informativos.	Carlos Andrés Álvarez Zuluaga	César Augusto Arias Peñaranda	2021	Gestión y transmisión del conocimiento
Sentir de la química: estudio y prototipado de caso para la construcción de sentido de la química orgánica a través de tecnologías emergentes en el aula.	Felipe Restrepo Giraldo	Diego Aníbal Restrepo Quevedo	2021	Diseño y desarrollo de productos interactivos
Modelo Transmedial para el Desarrollo de Competencias en Resolución Colaborativa de Problemas.	Jorge Enrique González Granados	Diego Aníbal Restrepo-Quevedo	2021	Gestión y Transmisión del Conocimiento

Título	Autor	Director	Año	Línea de investigación
Estrategia Exaptable para el Fortalecimiento de Programas Académicos en Diseño a partir de la Experiencia del Ecosistema Cultural fomentado por el grupo de investigación DICOVI (Diseño y Cognición en Ambientes Visuales y Virtuales) de la Universidad de Caldas.	Diana Carolina Montoya Ballesteros	Juan Sebastián Ospina Álvarez	2021	Gestión y transmisión del conocimiento
Aproximación al cómic en las nuevas interfaces web.	Juliana Manzur Aristizábal	Alexander Cano Murillo	2021	Gestión y transmisión del conocimiento
La realidad aumentada como tecnología potenciadora del desarrollo de la percepción espacial en niños de 5 a 6 años de edad de grado preescolar.	María Luisa Castillo Osorio	Director: Nicolás Duque Buitrago Codirector: César Augusto Arias Peñaranda	2022	Diseño y desarrollo de productos interactivos
El diseño en la gestión de museos universitarios para la comunicación y la apropiación pública. Política cultural comparada en Latinoamérica.	María Cristina Moreno Moreno	Directora: Beatriz Peralta Duque Codirectora: Liliana María Villescas Guzmán	2022	Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente
La experiencialidad como respuesta a las tensiones conceptuales entre narrativa y medios digitales.	Óscar Darío Villota Cuásquer	Walter Castañeda Marulanda	2022	Gestión y transmisión de conocimiento

Título	Autor	Director	Año	Línea de investigación
La representación sonora de la práctica culinaria en cocinas tradicionales con fogón de leña del paisaje cultural cafetero.	Laura Melissa García Betancur	Director: Walter Castañeda Marulanda; Codirector: Mario Humberto Valencia García	2022	Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología

Fuente: Elaboración propia, 2023

Total Tesis: 52

Tesis Meritorias: 18

Tesis Laureadas: 5

Calificación de la Característica 35.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
B	Se cumple en alto grado	4,4

8.3 SÍNTESIS DEL FACTOR

8.3.1 FORTALEZAS

Indudablemente la Maestría en Diseño y Creación Interactiva hace parte de una comunidad académica nacional e internacional que entrega desarrollos permanentes de conocimiento y por ende avances de la disciplina de Diseño en el marco del paradigma digital S XXI. Cada vez se fortalecen habilidades para el uso en las investigaciones las metodologías de co-creación y colaborativas para la innovación social, es una comunidad dialogante. No obstante, apenas para el caso de Colombia, el gobierno comprende el reto de apropiar las TIC en su ámbito institucional (gobierno abierto y digital) y su importancia para el comercio y el desarrollo empresarial y organizacional expidiendo entre otras, la

Ley 767 de 2022 de Gobierno Digital con la consecuente formulación del IV Plan de Acción Nacional de Estado Abierto 2020 – 2022.

Se constata que no solo la flexibilidad y la formación investigativa transversalizan el currículo (Tesis de Grado de alta calidad) sino el enfoque de formación integral que contribuye con estudiantes éticos comprometidos con las comunidades, los contextos sociales e institucionales.

8.3.2 OPORTUNIDADES DE MEJORA

La formulación de un Programa de Investigación que emerja desde las Líneas de Investigación con el fin de: 1) Identificar de forma colectiva proyectos de investigación que respondan a áreas problema -acorde a las recomendaciones de La Misión de Sabios y de los Planes de Desarrollo Regional- para responder a las políticas nacionales de CTIel. Es formular un sistema problemático o temático integrado fundamental para contribuir con el desarrollo de la disciplina en el país. 2) Vincular estudiantes que aún no logran avanzar en sus trabajos contribuyendo a superar la retención para optar el título con criterio de calidad y afianzamiento de la formación investigativa.

8.4 JUICIO CRÍTICO

El análisis de la formación de capacidades en investigación, innovación, desarrollo tecnológico y creación artística y cultural para los estudiantes de la Maestría de Diseño y Creación Interactiva -2018-, muestra en los resultados la consolidación de este proceso que pretende finalmente generar una cultura de praxis investigativa que el currículo plantea de manera orgánica la transversalización epistemológica, teórica, conceptual y metodológica. La apropiación de la investigación-creación a través de las Tesis de Grado que inician desde el primer semestre con la conceptualización de problemas de investigación. La experiencia de aprendizaje con base en el diálogo interdisciplinar y multidisciplinar que propician los encuentros de Líneas de Investigación solidifican las rutas de los proyectos que asumen los estudiantes como proyecto de vida académico.

De manera específica en torno al objeto de estudio de las Tesis de Grado de la Maestría durante el periodo 2018 - 2022 se identifican las relaciones en términos

de puntos de encuentro, coincidencias y relaciones entre lo que se oferta como procesos formativos desde el currículo y las Líneas de Investigación y lo que se produce en las tesis.

Se encuentra de igual manera que, los proyectos de investigación llevados a cabo por los maestrantes son en su mayoría el reflejo de la formulación que en cada semestre se hace en los seminarios temáticos e investigativos y cuyo objetivo es buscar, ampliar, construir, discutir, una serie de categorías que le son pertinentes, tanto a los trabajos particulares de los maestrantes y profesores, como al proceso investigativo en general.

Bajo esta perspectiva, se identifican aportes en la generación de relaciones e interrelaciones, puntos de encuentro y/o articulación de las diferentes Líneas y Grupos de investigación, pues se procuran discusiones académicas interdisciplinarias y constructivas que dan lugar a la puesta en juego de diversos puntos de vista y argumentaciones, posibilitando la apertura de espacios y posibilidades que contribuyan a la ampliación de la reflexión en la disciplina del diseño.

8.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 8

SITUACIÓN A INTERVENIR	ACTIVIDAD O ACCIÓN DE MEJORA	RESPONSABLE	FECHA	
			INICIO	FIN
Fortalecer la publicación de artículos productos de Tesis de Grado en Revistas Indexadas	Capacitación estudiantes y profesores para la publicación de artículos en Revistas Indexadas Nacionales e Internacionales	Dirección del programa	2023	2025
Fortalecer la publicación de artículos productos de Tesis de Grado en Revistas Indexadas	Capacitación estudiantes y profesores para la publicación de artículos en Revistas Indexadas Nacionales e Internacionales	Dirección del programa	2023	2025

*CORTO PLAZO 6 MESES, MEDIANO PLAZO 12 MESES, LARGO PLAZO 18 MESES

FACTOR 9. BIENESTAR DE LA COMUNIDAD ACADÉMICA DEL PROGRAMA

9.1 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN

- El programa ha brindado a sus estudiantes la oportunidad de acceder a beneficios económicos para asistir a eventos académicos a nivel nacional e internacional, lo que ha facilitado la movilidad académica y la articulación con otras instituciones.
- El programa ha logrado proporcionar a los tres estamentos (estudiantes, docentes y administrativos) acceso a una oferta recreacional y cultural diversa.
- El programa ha demostrado un compromiso con la inclusión de personas con capacidades especiales, brindándoles la oportunidad de acceder a una educación posgradual de calidad.
- El programa ha mostrado un interés genuino por mantener un buen ambiente académico entre los diferentes estamentos.
- El programa ha implementado políticas que permiten a los egresados acceder a la educación posgradual y mantener contacto con la comunidad universitaria.

9.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS

CARACTERÍSTICA 36. PROGRAMAS Y SERVICIOS

75. Análisis sistemáticos de la participación de estudiantes y profesores en las actividades de bienestar en cada uno de los escenarios de práctica.

Existe una política de Bienestar Universitario establecida mediante el [Acuerdo 05 en el Acta 03 del 23 de febrero de 2018](#), orientada por el Plan de Desarrollo de la Universidad de Caldas 2009 - 2018 para el desarrollo de la región y el avance de la ciencia y la cultura, que reconoce el Bienestar Universitario como un eje que transversal que involucra toda la vida universitaria. Esta política institucional se rige por principios como inclusión, formación integral, buen trato, transversalidad, responsabilidad compartida y equidad.

Respecto al primer principio se reconoce la inclusión de todos a la comunidad universitaria a partir de la equidad, la pluralidad y la diferencia, la formación integral que contribuye a la individualidad de cada actor de la comunidad universitaria en su ser y a la cohesión del tejido social, el buen trato hace referencia a la aceptación de la diferencia, la transversalidad tiene en cuenta todas las condiciones para el bienestar de la persona y la promoción de su desarrollo, la responsabilidad compartida permite la construcción colectiva y la equidad garantiza el acceso a la Universidad a la oferta de todos los programas sin distinción de género, etnia, situación económica, edad e ideologías.

Esta política desarrolla estrategias de intervención para todas las dimensiones del ser humano a través de expresiones culturales y artísticas, fomento de la actividad física, el deporte y la recreación, promoción de la salud integral y el autocuidado, promoción socioeconómica, desarrollo humano y convivencia universitaria, con las siguientes características, coherencia, flexibilidad y sostenibilidad.

Los programas de posgrado de la Universidad están representados por un estudiante de posgrado en el Comité de Bienestar, quien es elegido por un periodo de dos años como parte del equipo de tres representantes estudiantiles que hacen parte del comité en mención, según Artículo 09, Parágrafo 1 del Acuerdo 05.

Los estudiantes que se vinculan al programa académico responden a la exigencia de estar afiliados a una EPS, si es el caso, también presentar su afiliación a una ARP. Según el [Acuerdo 025 contemplado en el Acta 14 del 03 de septiembre de 2008](#), las instituciones de educación superior quedan facultadas para crear instituciones prestadoras de salud, este acuerdo no cubre a la población de estudiantes de posgrados en los servicios de primer nivel en salud y asistencia psicológica o en caso tal de estar en un evento fuera del país. Sin embargo, desde la IPS existen convenios que cubren a la población estudiantil de posgrados para acceder a servicios médicos y de psicología.

En relación a los estudiantes y profesores, la Maestría cuenta con un porcentaje bajo de participación en las actividades y escenarios de práctica de Bienestar Universitario, esto obedece a la dinámica de presencialidad, la cual reúne solo tres días al mes a los estudiantes y profesores en las instalaciones de la universidad, cabe mencionar que muchos de ellos no viven en la ciudad de

Manizales. Dentro de la oferta de actividades promovida por la oficina de bienestar, en relación a la dimensión fomento de la actividad física, el deporte y la recreación, el gimnasio obtuvo la mayor participación por parte del personal administrativo del programa.

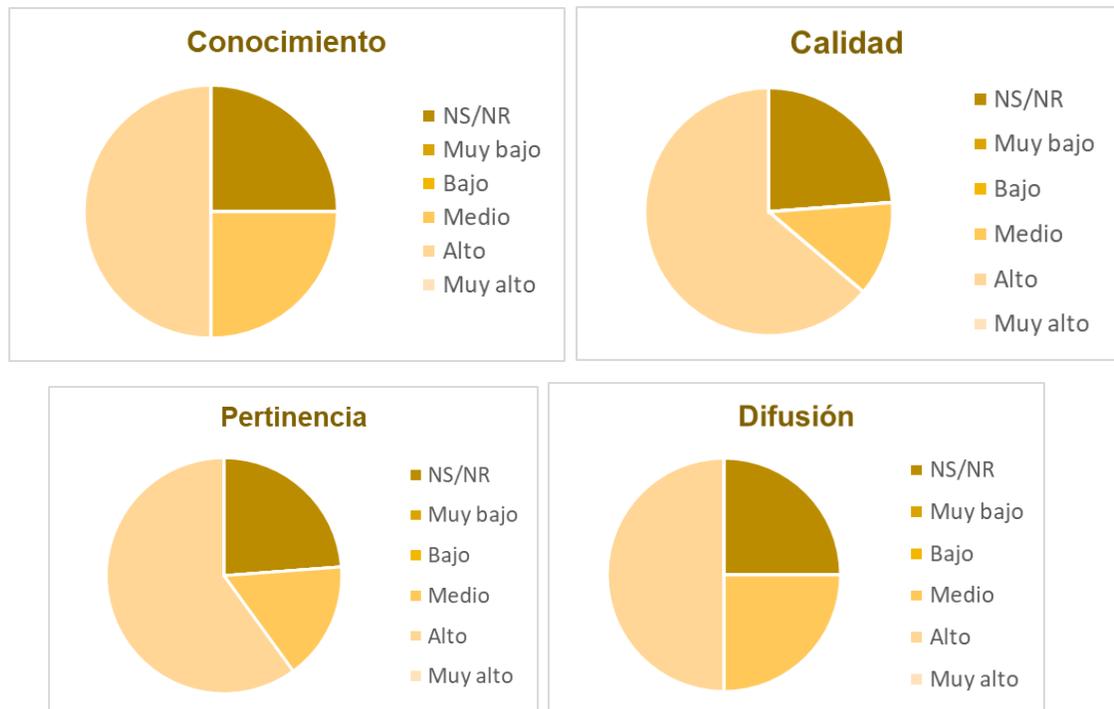
76. Apreciación de los estudiantes, profesores y personal administrativo sobre la incidencia de la implementación de políticas, programas y servicios de bienestar, en coherencia con las condiciones y necesidades de la comunidad en cada uno de los lugares y escenarios de práctica donde desarrolla sus labores, en correspondencia con el nivel de formación y la modalidad del programa, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

Sobre la divulgación, la calidad y la efectividad de los servicios de bienestar de la universidad, semestralmente se envía una encuesta de satisfacción de cada una de las áreas de Bienestar Universitario a toda la comunidad donde se evalúa la calidad de los programas ofertados.

Los formatos de encuesta se encuentran en el Sistema Integrado de Gestión - SIG, al consultar los resultados en el mismo sistema de información las estadísticas arrojan que los estudiantes del programa tuvieron su última encuesta en 2020 y los docentes del programa no reportan resultados en las encuestas en los últimos cuatro años. Para tener en cuenta, tanto estudiantes como docentes de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, en su mayoría, solo están en las instalaciones de la universidad durante los periodos de tiempo que duran los seminarios en cada semestre, equivalente a una semana por mes, aproximadamente.

Encuesta desarrollada por estudiantes en 2020 (Total: 8 estudiantes)

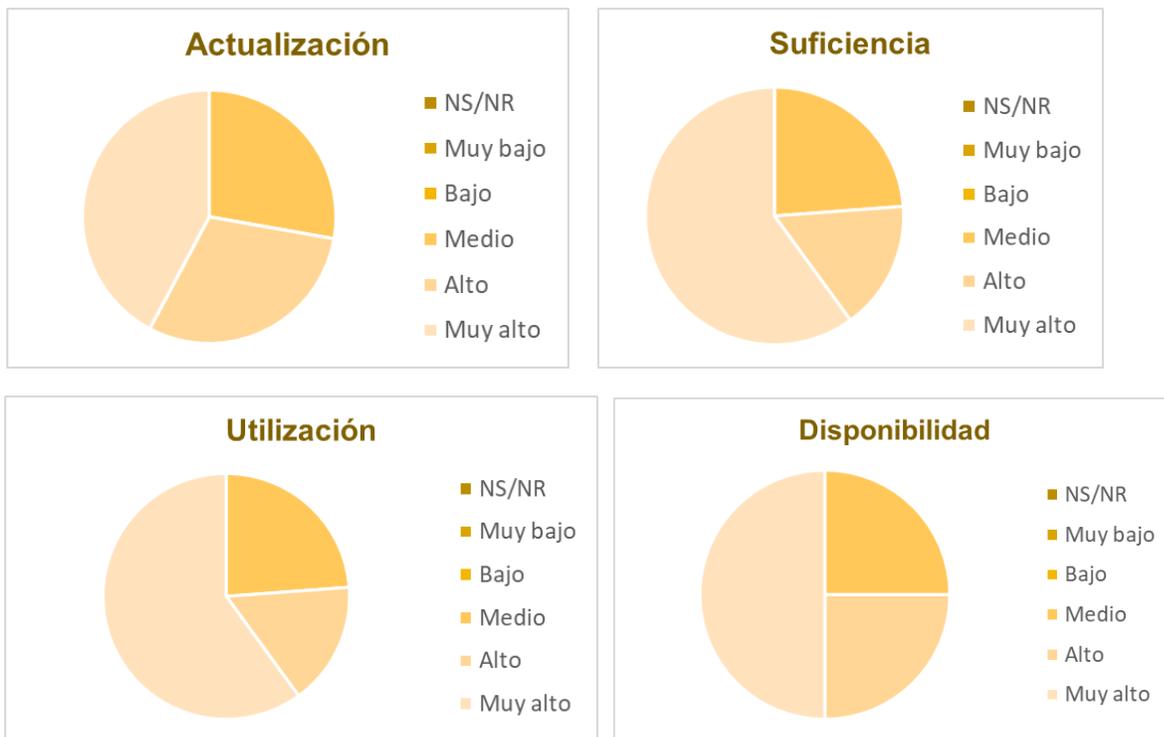
Gráficos 9.1, 9.2, 9.3, 9.4. Sobre el conocimiento, calidad, pertinencia y difusión de los programas y servicios.



Fuente: Sistema de Información General de la UCaldas - SIG, 2020

En la encuesta realizada a los estudiantes en 2020 acerca de los programas y servicios de bienestar disponibles a la comunidad de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, se evidencian altos puntajes en la pertinencia y la calidad de los programas. Por otro lado, en cuanto a la difusión y el conocimiento de los servicios de bienestar, de igual manera se ve una buena calificación por parte de la mayoría de los estudiantes que indica que el plantel estudiantil de la Universidad está al tanto de las distintas actividades de bienestar que se ofrecen para mejorar la experiencia académica dentro del programa.

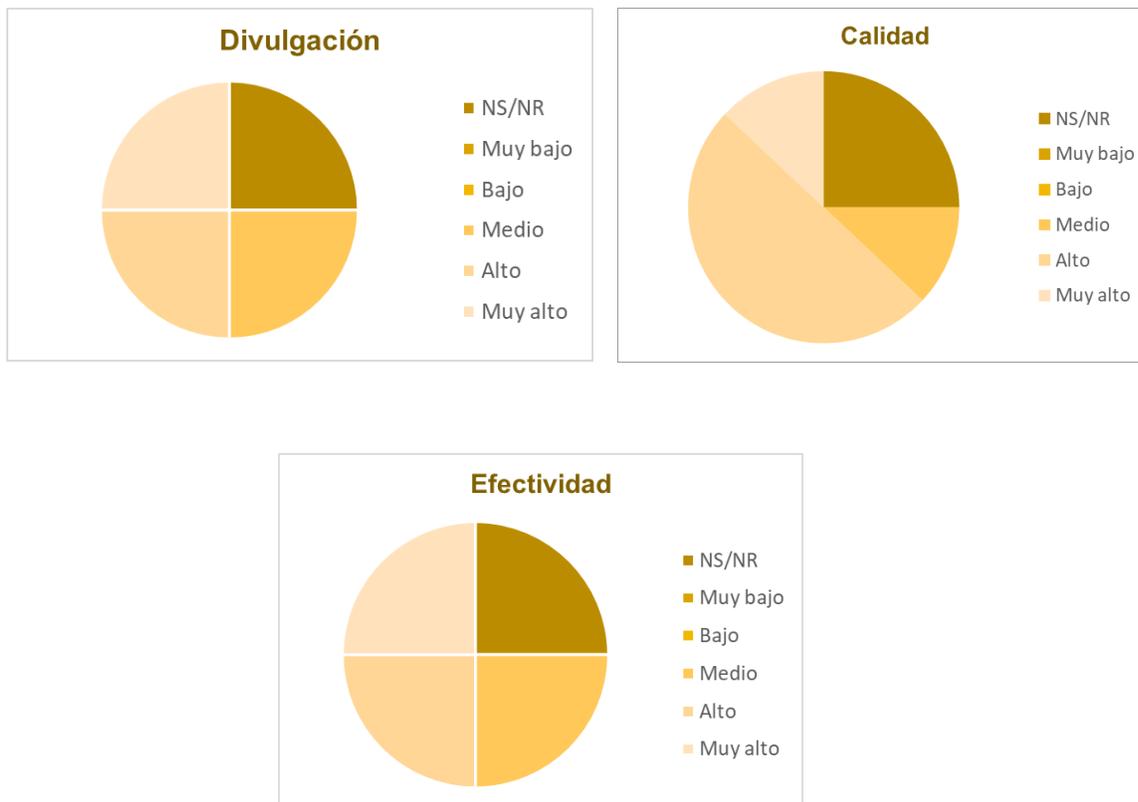
Gráficos 9.5, 9.6, 9.7, 9.8. Sobre la actualización, suficiencia, utilización y disponibilidad de los equipos y apoyo.



Fuente: Sistema de Información General de la UCaldas - SIG, 2020

Sobre los equipos de apoyo a los programas y servicios de bienestar, las calificaciones son muy altas para la utilización y la suficiencia de los mismos. Siguen siendo altas, en una menor medida, para la disponibilidad de los equipos de apoyo y se identifica una oportunidad de mejora en cuanto a la actualización de los equipos para la experiencia de bienestar estudiantil en la Universidad de Caldas.

Gráficos 9.9, 9.10, 9.11. Sobre la divulgación, calidad y efectividad de los servicios de Bienestar.



Fuente: Sistema de Información General de la UCaldas - SIG, 2020

En general, la calificación para la calidad de los servicios de bienestar que ofrece la Universidad a los estudiantes del programa de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva es muy alta. La divulgación en la ponderación de todas las encuestas sigue teniendo una alta calificación y se puede mejorar la efectividad de los programas y su accesibilidad para los estudiantes.

Calificación de la Característica 36.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
B	Se cumple en alto grado	4,0

CARACTERÍSTICA 37. PARTICIPACIÓN Y SEGUIMIENTO

77. Análisis sistemáticos de la participación de la comunidad del programa en los planes y las actividades de bienestar, de acuerdo con las particularidades de la población estudiantil, académica y administrativa.

La comunidad académica del programa tiene acceso a los siguientes servicios:

- Promoción socioeconómica: Apoyo económico a eventos académicos de índole nacional. En cuanto a eventos internacionales, los estudiantes deben dirigirse a la oficina de Internacionalización para asesorías y apoyo de movilidad entrante y saliente.
- Expresiones Culturales y Artísticas: Eventos especiales, celebraciones institucionales, talleres no formales culturales, grupos institucionales y participación de los días institucionales que se celebran en la universidad.
- Promoción de la Salud Integral y Autocuidado del Instituto de Prestador de Salud, IPS Universitaria: Yoga, cubrimiento AMI, póliza de accidentes, alianzas desde la IPS para Instituto Oftalmológico de Caldas e Imágenes diagnósticas, entre otros servicios que cubren salud mental y física.
- Fomento de la Actividad Física, el Deporte y la Recreación: Programa de franja libre: uso de la piscina del complejo acuático ubicada en el Bosque Popular el Prado, torneos internos, semillero defensa personal y formación deportiva tenis de campo, baloncesto, voleibol, ciclismo.
- Desarrollo Humano y Convivencia Universitaria: Política de salud mental, política de equidad de género, identidad, orientación sexual y no discriminación, prevención del suicidio asesoría y seguimiento individual, intervenciones colectivas, prevención, spa, conformación ZOU Zonas de Orientación Universitaria, activación ruta de atención, acompañamiento en duelo por fallecimiento a través de asesoría individual y rituales de despedida.

78. Evaluación de la calidad y pertinencia de la infraestructura, espacios y servicios de bienestar por parte de la comunidad del programa, junto con las acciones emprendidas como resultado de dicha evaluación.

La participación con respecto a los servicios relacionados con expresiones culturales y artísticas se han reportado en el periodo 2019 - 2022: 6 accesos de

estudiantes, 83 accesos de administrativos y 92 accesos de docentes visualizados así:

Gráfico 9.12. Relación de los servicios y actividades con participación de administrativos.



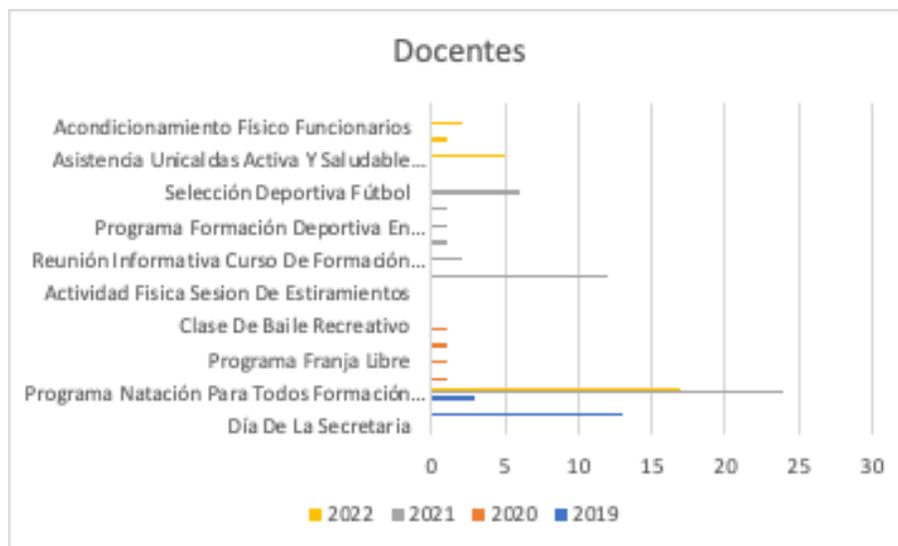
Fuente: Oficina de Bienestar Universitario, año 2022

Gráfico 9.13. Participación de administrativos por año.



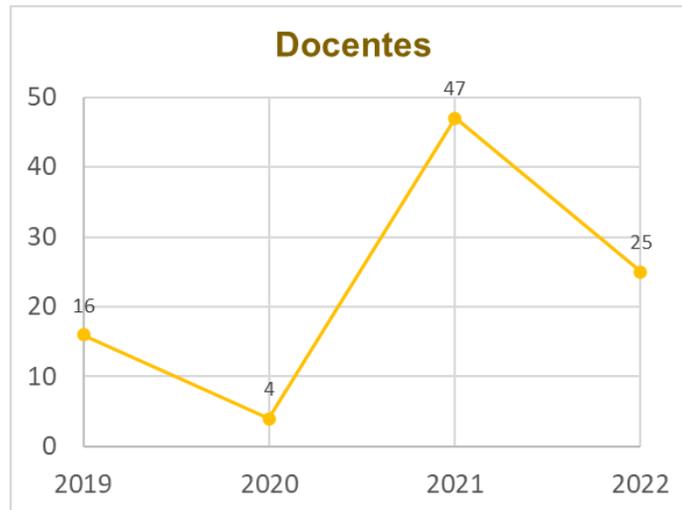
Fuente: Oficina de Bienestar Universitario, año 2022

Gráfico 9.14. Relación de servicios y actividades con participación de docentes



Fuente: Oficina de Bienestar Universitario, año 2022

Gráfico 9.15. Participación de docentes por año.



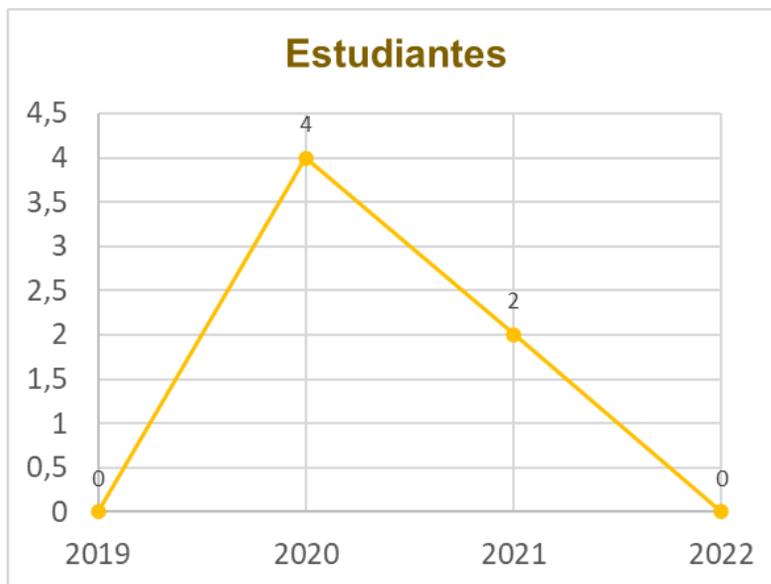
Fuente: Oficina de Bienestar Universitario, año 2022

Gráfico 9.16. Relación de servicios y actividades con participación de estudiantes.



Fuente: Oficina de Bienestar Universitario, año 2022

Gráfico 9.17. Participación de estudiantes por año.



Fuente: Oficina de Bienestar Universitario, año 2022

Existen políticas institucionales que cobijan a los estudiantes de posgrados, en especial a los estudiantes de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, discriminados así:

El estatuto de Bienestar de la Universidad de Caldas, contiene normas que garantizan la gestión de dicha dependencia y garantizan el sostenimiento de la calidad de vida de la comunidad universitaria desde la salud mental y física hasta los espacios de recreación, deporte y cultura. Dichas normas se presentan mediante acuerdos y resoluciones determinados por el Consejo Superior, Consejo Académico o Rectoría, según la disposición de la norma.

Política de Bienestar Universitario, [Acuerdo 05 del Consejo Superior del 23 de febrero de 2018](#) que, como se enunció anteriormente, se acoge a la Constitución Política de Colombia para dar cumplimiento al derecho de igualdad de oportunidades para el acceso a la educación y la cultura, así como también ser parte del Plan de Desarrollo de la Universidad de Caldas 2009 - 2018 en donde se reconoce el Bienestar Universitario como “un eje transversal que involucra toda la vida universitaria” tal y como lo enuncia dicho Plan.

1. [Acuerdo 010, acta N° 004 marzo 13 de 2000](#), becas de posgrado.
2. [Acuerdo 29 de 13 de diciembre de 2005](#), descuentos de egresados.

3. Artículo 14 del Acuerdo, sobre los beneficios económicos al adquirir el carné:
 - Descuento de un 10% en las actividades de educación continuada desarrolladas por las facultades.
 - Descuento de un 10% en los programas de posgrado desarrollados en la Universidad de Caldas.
 - Descuento de un 10% en las actividades culturales y deportivas que organiza la Universidad de Caldas.
 - Préstamo de libros en las diferentes Bibliotecas de la Universidad de Caldas.
 - Utilización de la Sala de Sistemas.
 - Las demás que gestione la Oficina de Egresados con otras dependencias o instituciones.
4. [Resolución 0122 de 8 de marzo de 2005](#), apoyos económicos a eventos académicos.
5. [Acuerdo 39 de septiembre de 2009](#), matrículas de honor.
6. La Universidad de Caldas en convenio con MinTic y para dar cumplimiento a la [Resolución 1519 de 2020](#), sobre los estándares de accesibilidad AA, con relación al acceso a los contenidos web, favorece el acceso a personas con algún tipo de discapacidad visual a través de un software que facilita la lectura de las pantallas el cual se puede descargar gratuitamente, así como también se puede descargar un archivo de certificado de accesibilidad web de la Universidad.
7. [Acuerdo 025 del 03 de septiembre de 2008](#), sobre la creación de la IPS Universitaria de Caldas; la instancia fue creada para cubrir las necesidades de salud mental y física de los estudiantes de los pregrados, para los estudiantes de posgrados, como la Maestría en Diseño y Creación Interactiva y también a sus docentes y administrativos, existen convenios con servicios de salud y psicología así: oftalmología, imágenes diagnósticas, ginecoobstetricia, ginecología oncológica, pediatría, sexología, geriatría, medicina interna, dermatología, fisioterapia, medicina general y psicología.

Calificación de la Característica 37.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
B	Se cumple en alto grado	4,0

9.3 SÍNTESIS DEL FACTOR

9.3.1 FORTALEZAS

El acceso que tienen los estudiantes del programa a los apoyos económicos para asistir a eventos académicos a nivel nacional e internacional, facilitando la movilidad académica y la articulación con otras universidades e instituciones académicas.

La oferta recreacional y cultural a la que tienen acceso los tres estamentos del programa.

La inclusión de personas con capacidades especiales para que puedan acceder con calidad a la educación posgradual.

El interés por mantener un buen ambiente académico entre los diferentes estamentos con el fin de contribuir al desarrollo humano y profesional de sus estudiantes.

9.3.2 OPORTUNIDADES DE MEJORA

Se reconoce el interés de la instancia por procurar el bienestar de la comunidad académica, cobijando con servicios de salud y psicología a este tipo de población estudiantil que asiste a las aulas, en promedio, una semana cada mes y en ocasiones se contemplan algunos fines de semana, esta población comparte necesidades similares a las de los estudiantes de pregrado. Si bien, la discusión de ampliar la cobertura a estudiantes de posgrado implica la posible modificación del Acuerdo 025 del 03 de septiembre de 2008 del Consejo Superior, es necesario estudiar la posibilidad de este trámite o por lo menos, ampliar los convenios que se tienen (oftalmología e imágenes diagnósticas, entre otros servicios).

De igual manera, mejorar los canales de difusión, esto es, hacer énfasis en necesidades propias de los estudiantes y demás estamentos del posgrado en mención, esto implica la realización de un estudio de mercado que se centre en indagar las necesidades en las áreas de salud y bienestar físico y mental que se pueden dar durante el periodo de formación, así como también el tipo de oferta cultural y recreacional al que podrían acceder ya que según las estadísticas, son los administrativos del programa quienes más participan en este tipo de actividades y los estudiantes son los que han dejado de asistir en su totalidad. Cabe resaltar que los estudiantes participantes en la encuesta consideran de buena calidad y pertinentes los programas y servicios ofrecidos.

9.4 JUICIO CRÍTICO

El programa de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva tiene el interés de velar por el bienestar de sus estudiantes sobre todo cuando es un factor que demanda especial atención por estar en un proceso de mejoramiento en los procedimientos de articulación con la oficina de Bienestar Universitario de la institución.

La Maestría ha demostrado un compromiso notable con el bienestar de su comunidad académica. En cuanto a programas y servicios, se cumple en alto grado. La Maestría ha logrado brindar a sus estudiantes apoyos para la asistencia a eventos académicos a nivel nacional, facilitando la movilidad académica y la articulación con otras instituciones. Además, se destaca la inclusión de personas con capacidades especiales y la implementación de políticas para los egresados, quienes pueden acceder a la educación posgradual y mantener contacto con la comunidad universitaria.

La participación y seguimiento de la comunidad académica se cumple en alto grado. El programa ha demostrado un interés genuino por mantener un buen ambiente académico y contribuir al desarrollo humano y profesional de sus estudiantes. Además, se ha facilitado la comunicación y el contacto con los egresados, quienes continúan aportando al programa y a la comunidad universitaria en general.

Desarrollo Humano y Convivencia Universitaria: [Política de salud mental](#), [política de equidad de género](#), [identidad](#), [orientación sexual y no discriminación](#), prevención del suicidio asesoría y seguimiento individual, intervenciones

colectivas, prevención, spa, conformación ZOU Zonas de Orientación Universitaria, activación ruta de atención, acompañamiento en duelo por fallecimiento a través de asesoría individual y rituales de despedida.

No obstante, existen oportunidades de mejora. Es necesario activar y ampliar los servicios de salud ofrecidos a los estudiantes de posgrado, ya que actualmente no se encuentran disponibles en su totalidad (como se evidencia en el caso del servicio de psicología). Esto implica la necesidad de realizar modificaciones en los acuerdos y resoluciones para que los estudiantes de posgrado sean considerados en las políticas y beneficios relacionados con el bienestar universitario.

9.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 9

SITUACIÓN A INTERVENIR	ACTIVIDAD O ACCIÓN DE MEJORA	RESPONSABLE	FECHA	
			INICIO	FIN
Cobertura en servicios de salud y psicología para estudiantes del programa	Promover los acuerdos institucionales sobre la prestación de servicios de primer nivel a través de comunicados	Dirección de programa Oficina de Bienestar Universitario	2023-2	2024-2
Difusión y apropiación de los servicios y actividades ofrecidos por la Oficina de Bienestar Universitario	Fomentar los servicios ofrecidos por Bienestar Universitario a través de inducción en la apertura de cohorte y comunicados	Dirección de Programa Oficina de Bienestar Universitario	2023-2	2024-2

*CORTO PLAZO 6 MESES, MEDIANO PLAZO 12 MESES, LARGO PLAZO 18 MESES

FACTOR 10. MEDIOS EDUCATIVOS Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE

10.1 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN

- La finalización de la primera etapa del Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona permitió albergar la nueva sede de la Biblioteca Central de la institución y ofrecer espacios abiertos a múltiples actividades. Además, se facilitó el acceso libre al público en general, promoviendo así la difusión del conocimiento.
- Se inauguró el Centro de Ciencia Francisco José de Caldas como un escenario para la participación ciudadana y la confluencia entre científicos y diversas comunidades.
- La institución ha apostado por la consolidación de la estructura tecnológica de la biblioteca, ofreciendo servicios con acceso remoto y abierto a estudiantes.
- A través del portal web UCaldas Explora, se ha implementado un portal digital que integra la información de todos los recursos de la institución y la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.
- En el año 2021, se aprobó la política de educación virtual Marco Tulio Jaramillo Salazar, con el objetivo de integrar el trabajo en equipo de las diferentes facultades y promover la creación de programas de formación y actividades académicas mediadas por tecnología.
- La Oficina de Convenios de la Universidad de Caldas ha incrementado el número de convenios, pasando de 63 convenios en el año 2015 a un total de 122 alianzas estratégicas en el año 2022.
- Tanto la infraestructura física como los entornos de aprendizaje virtual se han adecuados a las necesidades de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.

10.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS

CARACTERÍSTICA 38. ESTRATEGIAS Y RECURSOS DE APOYO A PROFESORES

79. Demostración de los resultados y la incidencia de la implementación de las estrategias y recursos de apoyo (pedagógico-didáctico) en los contextos de actuación de los profesores para el mejoramiento de sus prácticas de enseñanza-aprendizaje teniendo en cuenta la diversidad y la inclusión.

Para conocer la valoración de los estudiantes sobre la estrategia de apoyo y la eficacia de los recursos que brinda la institución para el desarrollo de la práctica docente, se realizó una encuesta cuyos resultados fueron los siguientes:

En el aspecto que tiene que ver con las estrategias que implementa el programa como parte del apoyo a los profesores; los encuestados en varios ítems calificaron sobre 4 puntos de 5 posibles, los diversos planteamientos que desde allí se hacen, como por ejemplo, las competencias pedagógicas de los docentes para desarrollar procesos de investigación, acompañamiento en procesos académicos y orientación académica en general del programa al cuerpo estudiantil. (Ver tabla 10.1.) esto equivale a un porcentaje del 83.87% de grado de satisfacción frente a las estrategias implementadas por la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.

Tabla 10.1. Grado de satisfacción de los estudiantes sobre las estrategias de apoyo a los profesores implementadas por el programa.

Pregunta	0	1	2	3	4	5	Total	Cal.
La Universidad define "flexibilidad curricular" como: "las opciones múltiples y variadas que brinda a sus estudiantes para que alcance el proyecto de vida académica, lo que hace que el currículo sea abierto y garantice la contextualización permanente". Califique este criterio en el programa que usted cursa con respecto a su:								
a. Aplicación	0	0	0	2	3	3	8	4,125
b. Eficacia (alcance de su propósito)	0	0	0	2	2	4	8	4,25
(10.3) Califique la Dirección del Programa en el que usted se encuentra matriculado con respecto a:								
a. Orientación académica	0	1	0	1	0	6	8	4,25
b. Liderazgo	0	1	0	1	0	6	8	4,25
(33.g) Valore los procesos administrativos del programa para el desarrollo de las funciones misionales (docencia, investigación y proyección) con respecto a:								
a. Eficiencia (forma en que se administran los recursos)	0	0	1	1	1	5	8	4,25
b. Eficacia (cumplimiento de los objetivos y metas de desarrollo)	0	1	0	1	2	4	8	4
(3.4) Valore las competencias pedagógicas del grupo de profesores del	0	0	1	1	0	6	8	4,375

programa.								
(4.1) Valore la eficacia del programa para desarrollar en los estudiantes competencias para indagar y pensar de forma autónoma.	0	0	1	1	2	4	8	4,125
(4.1) Valore el programa desde el punto de vista de sus capacidades para desarrollar en los estudiantes competencias para dominar los procedimientos de investigación que le son pertinentes a su objeto de estudio.	0	0	1	1	1	5	8	4,25
(4.1) Valore las posibilidades del programa para desarrollar en los estudiantes competencias para construir estados del arte y tendencias en el campo de conocimiento que le corresponde.	0	0	0	2	2	4	8	4,25
(4.1) Valore los procesos académicos del programa desde el punto de vista de su capacidad para desarrollar en los estudiantes competencias para comunicar avances y resultados de investigación.	0	0	0	2	2	4	8	4,25

(4.1) Valore la calidad del proceso de acompañamiento de los tutores del programa en su proceso de formación.	0	1	0	1	2	4	8	4
Valore la calidad del proceso de acompañamiento de los tutores en su proceso de formación.	0	1	0	1	1	5	8	4,125

Fuente: [Sistema de encuestas electrónicas, 2020](#)

En cuanto a los recursos de apoyo para el desarrollo de las prácticas de enseñanza-aprendizaje, la apreciación de los encuestados en varios ítems al igual que en el punto anterior fueron calificaciones sobre 4 puntos de un total de 5 posibles. Los recursos evaluados son de carácter tecnológico, bibliográfico e infraestructura de la universidad para llevar a cabo los procesos de aprendizaje dentro del programa. (Ver tabla 10.2.) Esto equivale a un porcentaje del 82.80% de grado de satisfacción frente a los recursos con los cuales cuenta la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.

Tabla 10.2. Grado de satisfacción de los estudiantes sobre los recursos de apoyo.

Pregunta	0	1	2	3	4	5	Total	Cal.
(10.2) Con respecto a los recursos computacionales que posee la Universidad, valore:								
a. Suficiencia	0	0	0	2	2	4	8	4,25
b. Actualización	0	0	0	2	3	3	8	4,125
c. Mantenimiento	0	0	0	3	2	3	8	4
d. Acceso	0	0	1	2	2	3	8	3,875
e. Utilización	0	1	0	2	1	4	8	3,875
(10.2) Con respecto a los recursos bibliográficos disponibles en su campo de formación y/o conocimiento, valore:								
a. La frecuencia con que usted los utiliza	0	1	0	1	4	2	8	3,75
b. Su adecuación	0	1	0	1	4	2	8	3,75
c. Su actualización	0	1	0	1	3	3	8	3,875
d. Su suficiencia	0	1	0	1	3	3	8	3,875
e. La eficiencia de los sistemas de consulta bibliográfica	0	1	0	1	5	1	8	3,625
f. La calidad del servicio prestado por la biblioteca	0	1	0	1	3	3	8	3,875

Pregunta	0	1	2	3	4	5	Total	Cal.
(10.2) Con respecto a los recursos computacionales que posee la Universidad, valore:								
a. Suficiencia	0	0	0	2	2	4	8	4,25
b. Actualización	0	0	0	2	3	3	8	4,125
c. Mantenimiento	0	0	0	3	2	3	8	4
d. Acceso	0	0	1	2	2	3	8	3,875
e. Utilización	0	1	0	2	1	4	8	3,875
(10.2) Con respecto a los recursos bibliográficos disponibles en su campo de formación y/o conocimiento, valore:								
(10.2) Califique los laboratorios que posee la Universidad, en cuanto a:								
a. Suficiencia	1	0	0	1	2	4	8	3,875
b. Calidad	1	0	0	1	3	3	8	3,75
c. Capacidad respecto al número de estudiantes	1	0	0	1	2	4	8	3,875
d. Dotación	1	0	0	2	1	4	8	3,75
e. Seguridad	1	0	0	1	2	4	8	3,875
f. Mantenimiento	1	0	0	1	1	5	8	4
(10.1) Valore la planta física de la Universidad en cuanto a su:								

Pregunta	0	1	2	3	4	5	Total	Cal.
(10.2) Con respecto a los recursos computacionales que posee la Universidad, valore:								
a. Suficiencia	0	0	0	2	2	4	8	4,25
b. Actualización	0	0	0	2	3	3	8	4,125
c. Mantenimiento	0	0	0	3	2	3	8	4
d. Acceso	0	0	1	2	2	3	8	3,875
e. Utilización	0	1	0	2	1	4	8	3,875
(10.2) Con respecto a los recursos bibliográficos disponibles en su campo de formación y/o conocimiento, valore:								
a. Calidad	0	0	0	1	4	3	8	4,25
b. Distribución	0	0	0	1	2	5	8	4,5
c. Funcionalidad	0	0	0	1	3	4	8	4,375
d. Suficiencia	0	0	0	1	2	5	8	4,5
Valore la calidad de las competencias pedagógicas del grupo de profesores del programa.	0	0	0	2	1	5	8	4,375
Valore las estrategias utilizadas por el programa para articular sus líneas de investigación con la formación de los estudiantes.	0	0	0	3	1	4	8	4,125

Fuente: [Sistema de encuestas electrónicas, 2020](#)

La oficina de Desarrollo Docente oferta diversos diplomados en docencia universitaria, además de contar con cursos sobre competencias e informática básica, por causas asociadas a la pandemia COVID-19, todos ellos se encuentran articulados al proceso de virtualidad.

La Universidad de Caldas cuenta con una oficina para la virtualización del currículo, que en los últimos años, ha sido fortalecida por un comité y la renovación de su plataforma digital [UCaldas Virtual](#). Esto, con el fin de brindar apoyo pedagógico tanto a docentes como a estudiantes, a través de un enfoque comunicativo y tecnológico para consolidar cada uno de los cursos y procesos académicos con el apoyo de las TIC. Algunas de las capacitaciones mediante Video Tutoriales ABC Docentes fueron: ¿Cómo iniciar tu proceso en la Educación no presencial?, ¿Cómo acceder a la plataforma Moodle?, ¿Cómo realizar la auto matrícula en la plataforma Moodle?, ¿Cómo realizar la matrícula manual de estudiantes en la plataforma Moodle?, ¿Cómo reiniciar un curso en la plataforma Moodle?, ¿Cómo actualizar mi perfil en Moodle?, ¿Cómo personalizar Mi Curso en Moodle?, ¿Cómo agregar la actividad Chat en Moodle 3.8?, ¿Cómo agregar la actividad Consulta en Moodle 3.8?, ¿Cómo agregar una encuesta en Moodle 3.8?, ¿Cómo agregar un foro en Moodle 3.8?, ¿Cómo agregar un glosario en Moodle 3.8?, ¿Cómo agregar un recurso de Archivo en Moodle 3.8?, ¿Cómo agregar un recurso de Carpeta en Moodle 3.8?, ¿Cómo agregar un recurso de Etiqueta en Moodle 3.8?, ¿Cómo agregar un recurso de Libro en Moodle 3.8?. Como complemento a la opción “recursos”, se encuentran a disposición de los docentes algunas herramientas para que los procesos académicos que estén apoyados por las TIC, sean más integrales al currículo. Algunos de estos módulos se pueden visitar en este [enlace](#). De igual manera, en la página se encuentra un opción denominada “webinar docentes”, en la cual se alojaron videos para la capacitación docente y que están disponibles de manera pública en el sitio web uvirtual.ucaldas.edu.co

Finalmente, la Universidad de Caldas dispone del [procedimiento para el desarrollo docente](#) cuyo objetivo es “definir y propiciar los mecanismos para la actualización y mejoramiento de conocimientos y competencias docentes, así como la movilidad en el escalafón docente, y contribuir en la implementación de procedimientos equitativos y acordes a la normativa interna y externa en procesos institucionales relacionados con la selección, evaluación y condiciones salariales del personal docente de la Universidad de Caldas con el fin de contribuir a mejorar la calidad académica de la institución”.

80. Apreciación de los profesores y los estudiantes en relación con las estrategias pedagógicas, tecnológicas y de acompañamiento dispuestas por el programa para el desarrollo de las habilidades comunicativas y de interacción de los profesores con los estudiantes, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

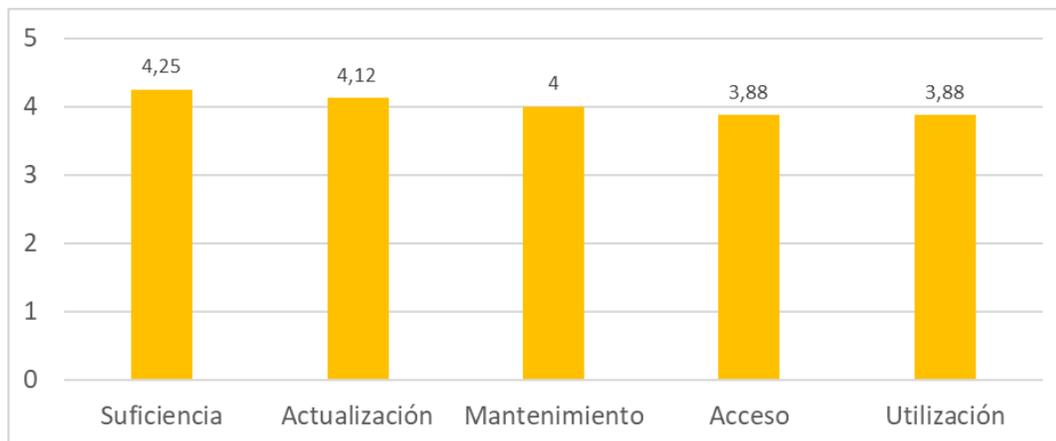
La Maestría en Diseño y Creación Interactiva cuenta con diversos espacios, los cuales prestan servicios al programa académico y se encuentran construidos con las diferentes especificaciones técnicas requeridas por la oficina de planeación y la división de planta física de la institución, las cuales, cumplen las normas sanitarias y de bioseguridad, seguridad industrial y de salud ocupacional que se exigen a nivel nacional para la prestación de servicios.

Por otra parte, los espacios como las aulas, en las cuales se lleva a cabo la oferta académica de la Maestría, están completa y debidamente diseñadas por la oficina de planta física, dotadas, con blackouts y adecuadas con equipos y pantalla de proyección (video beam), y se complementan con un Programa de aseo y mantenimiento para el óptimo desarrollo de la actividad docente. Para todo ello, se tienen en cuenta el número de estudiantes y la capacidad ocupacional de los espacios, para que el acceso a dichos sitios sea coherente a las necesidades del cuerpo docente y a las estrategias pedagógicas que allí se puedan implementar.

Si bien en los últimos años no se han presentado aspirantes que permitan una atención frente a temas de diversidad e inclusión, el programa está en la capacidad de afrontar los desafíos que a futuro se vengan en esta materia.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de las encuestas de satisfacción sobre los diferentes ambientes de aprendizaje, así como de los recursos computacionales y de infraestructura como laboratorios, recursos bibliográficos, equipos audiovisuales, servicio de acceso a internet y la planta física con la que cuenta la Maestría en Diseño y Creación Interactiva para el desarrollo de sus actividades académicas.

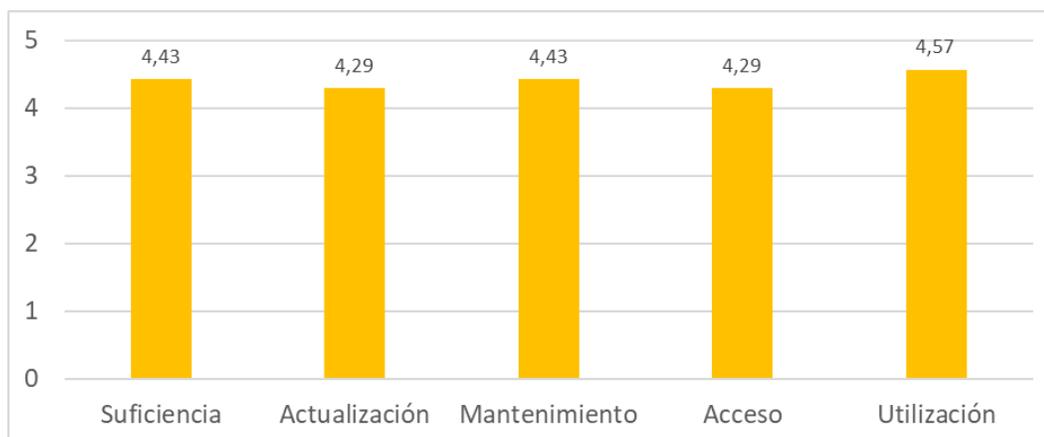
Gráfico 10.1. Valoración de los recursos computacionales que posee la Universidad de Caldas.



Fuente: [Sistema de encuestas electrónicas](#), 2020

En este sentido, se observa que la calificación más alta con un 4.25 sobre 5 posible, lo obtiene el ítem de suficiencia de recursos computacionales mientras que los más bajos, están con una puntuación de 3.88, correspondiente los ítems de acceso y utilización. En concordancia con los datos, es comprensible que la valoración de estos dos puntos no llegue a cuatro, toda vez que la Maestría tiene un corte investigativo, y no todas las asignaturas requieren de sistemas de cómputo para el desarrollo de sus actividades.

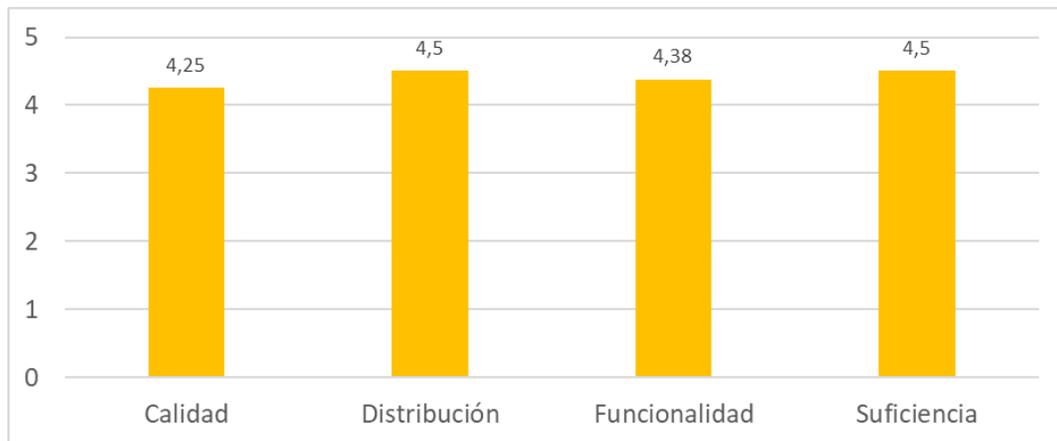
Gráfico 10.2. Valoración de los laboratorios de la Universidad de Caldas.



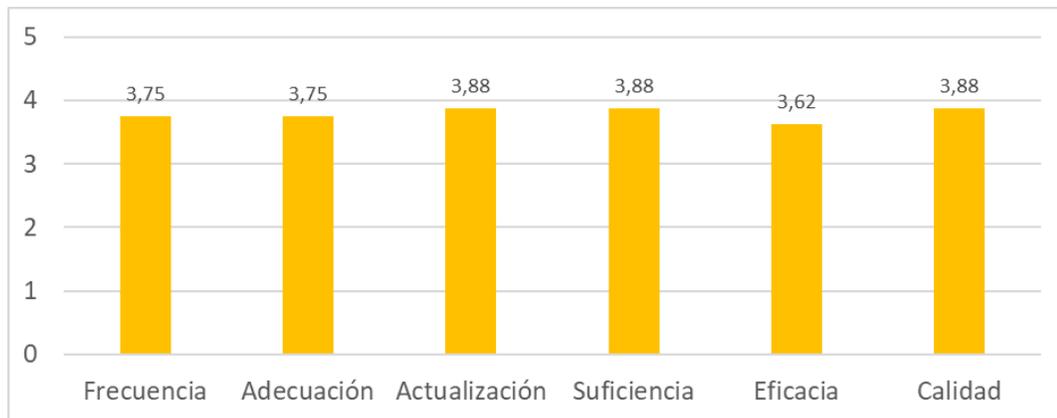
Fuente: [Sistema de encuestas electrónicas](#), 2020

Para el ítem de laboratorios, la valoración más alta es mantenimiento con 4,57 y las más bajas fueron calidad y dotación con 4,29 cada una. Estos parámetros demuestran que la Maestría cuenta con laboratorios adecuados para la práctica académica, pero que como todo espacio administrado también por la Universidad de Caldas, es necesario actualizar constantemente.

Gráficos 10.3 y 10.4. Valoración de la planta física de la Biblioteca de la Universidad de Caldas.



Fuente: Sistema de encuestas electrónicas, 2020

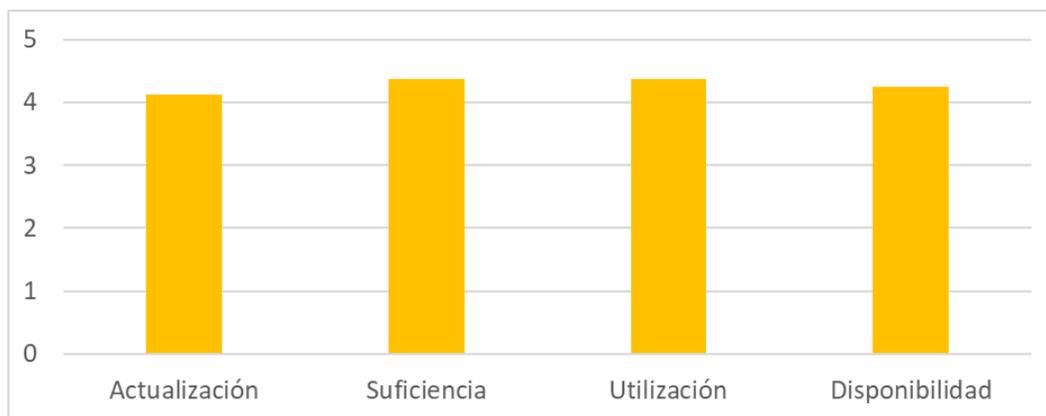


Fuente: Sistema de encuestas electrónica, 2020

En este apartado, se plantea valorar el espacio físico de la biblioteca, a lo cual los encuestados valoran con 4,5 tanto la distribución como la suficiencia del espacio para el desarrollo de las actividades, mientras que, la calidad del espacio obtuvo la valoración más baja con 4,25. No obstante, estar con una valoración por encima de 4 en los diversos ítems, demuestra que ha sido provechoso el proceso de inversión y adecuación de espacios para prestar el servicio de biblioteca en beneficio de la Maestría y la universidad en general.

A diferencia del gráfico anterior donde se medía la parte física del espacio, en este, se mide el uso público que se le da al mismo, acá las personas consultadas dan una calificación máxima de 3,88 sobre 5 a los parámetros de actualización, suficiencia y calidad, mientras que dan una puntuación de 3,62 de eficacia como punto más bajo dentro de su apreciación. Si bien no son altos los índices de calificación, se debe realizar una revisión más profunda para mejorar los índices en cuanto al uso de la biblioteca por parte del personal de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.

Gráfico 10.5. Valoración de los equipos audiovisuales de apoyo académico.



Fuente: [Sistema de encuestas electrónicas](#), 2020

En cuanto al equipamiento a nivel audiovisual, las personas establecen con una calificación de 4,38 los ítems de suficiencia y utilización, y con 4,12 el de actualización. Valores que son representativos de la adquisición tecnológica que han hecho las diferentes instancias y que permiten el desarrollo de actividades dentro de la malla curricular del programa.

Finalmente, se pide una valoración frente a la calidad del servicio de acceso a internet que ofrece la Universidad de Caldas, la cual fue valorada con una calificación de 3,88 de 5 puntos posibles. En este apartado la institución ha hecho esfuerzos a nivel de soporte e infraestructura tecnológica para mejorar los accesos a internet por parte del personal que desarrolla labores en la institución.

Calificación de la Característica 38.

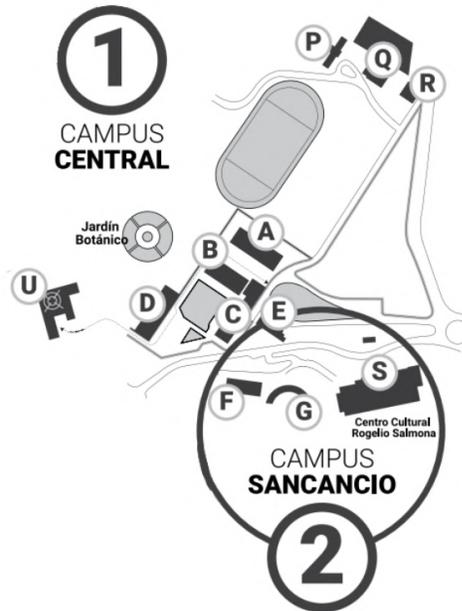
Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,7

CARACTERÍSTICA 39. ESTRATEGIAS Y RECURSOS DE APOYO A ESTUDIANTES

81. Evidencia de la disponibilidad y capacidad de talleres, laboratorios, equipos, medios audiovisuales, sitios de práctica, estaciones y granjas experimentales, escenarios de simulación virtual, entre otros, para el adecuado desarrollo de la actividad docente, investigativa y de extensión, según requerimientos del programa.

Según la oficina de Planeación de la Universidad de Caldas, la Maestría cuenta con acceso a diferentes espacios físicos para desarrollar sus actividades, principalmente en el campus central de la Universidad de Caldas, tal y como se muestra en la figura 3, efectuando la mayoría de sus actividades en los bloques C (Edificio Orlando Sierra), Bloque U (Edificio Bicentenario) y bloque S (Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona) de los campus Central y campus Sancancio ubicados en la Calle 65 N° 26-10 y Carrera 35 N° 62-160 respectivamente y con un área de predios, área construida y área libre por campus de 67.638 m² (Tabla área de predios, área construida y área libre por Campus).

Gráfico 10.6. Campus Universidad de Caldas



Fuente: Oficina de Planeación, 2022

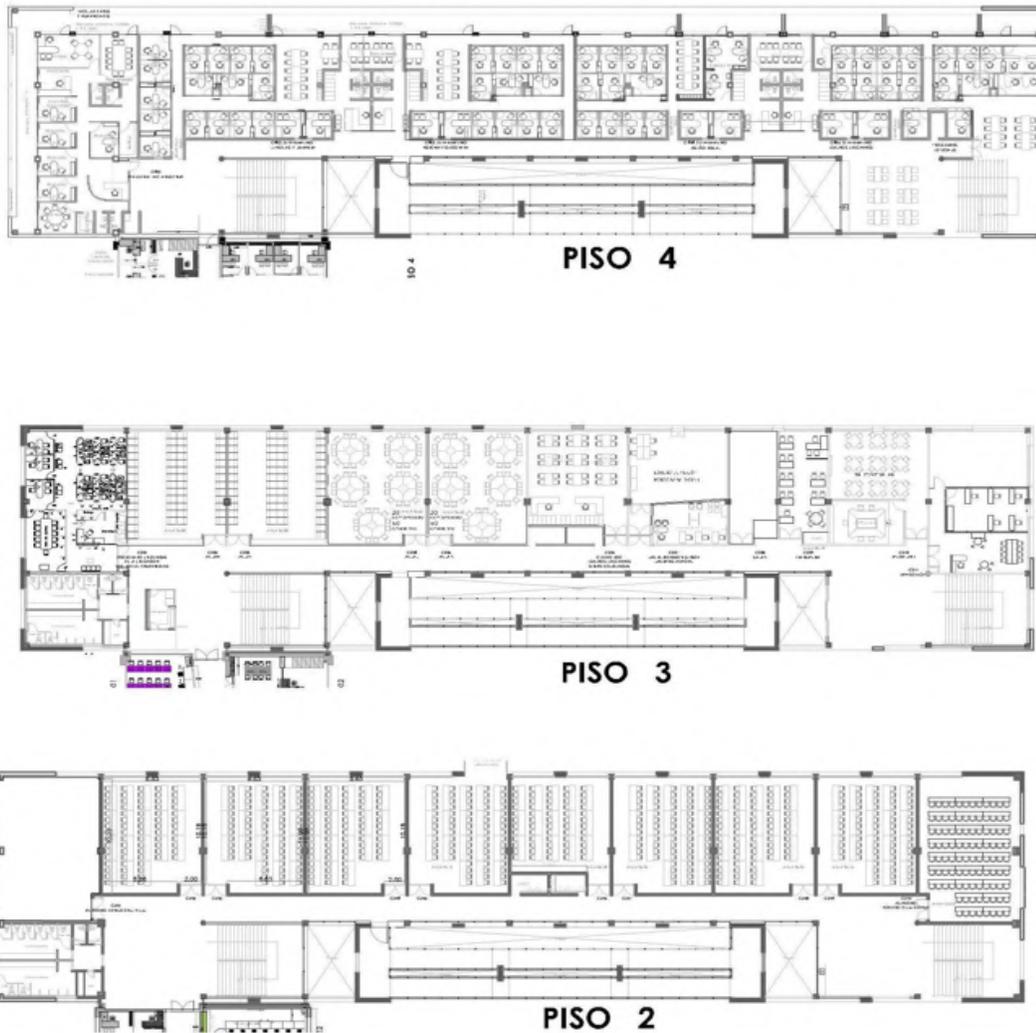
Tabla 10.3. Área de predios, área construida y área libre por Campus

Campus	Área construida (m ²)
Campus Central	45,433
Campus Sancancio	22,205
Total	67,638

Fuente: Oficina de Planeación, 2020

Infraestructura física Campus Central. Ahora bien, de un área total de 10,265 m² para aulas con las que cuenta la institución, 550 m² aproximadamente, corresponden a los programas de Maestría en Diseño y Creación Interactiva y el Doctorado en Diseño y Creación, que están distribuidos en salones, laboratorios y talleres, según se expone en el gráfico 10.7, donde se muestran los pisos 2, 3 y 4 del bloque C, en los que se distribuyen oficinas y salones del Departamento de Diseño Visual.

Gráfico 10.7. Edificio Orlando Sierra, Bloque C, pisos 2, 3 y 4.



Fuente: Oficina de Planeación, 2022

Para ilustrar, en el piso 4 se encuentran ubicados los cubículos del grupo de profesores y las áreas administrativas del posgrado, en el piso 3 se encuentra ubicado el salón Gustavo Villa (antigua Imagoteca) que presta servicios de aula a los posgrados de la Facultad; allí también está el MediaLab que es el salón donde se orientan la mayoría de las actividades de la Maestría, así como también, se encuentran: la Sala K, el Centro Transmedia, el Laboratorio de Imagen Móvil y SensorLab (Laboratorio de Investigación en Imagen, Sonido,

Háptica y Control). Mientras que, en el segundo piso, se ubican las aulas taller con equipos de sistemas del Laboratorio de Imagen audiovisual (Aula C202), Imagen gráfica (Aula C203), Imagen ambiental (Aula C204) y el auditorio Danilo Cruz. Sin dejar de lado, el Laboratorio de Fotodiseño (Aula U210, Sede edificio Bicentenario), y espacios virtuales como salas Zoom con licencias y la Suite de Google para encuentros sincrónicos digitales a través del Meet.

Un tratado aparte merece el Centro Transmedia de la Facultad de Artes y Humanidades, ya que este proporciona apoyo a los diferentes grupos de investigación e investigadores en la gestión de proyectos, promoviendo la búsqueda de recursos mediante becas e incentivos, en temas de interés de la Maestría. La alianza con este centro de investigación ha beneficiado al programa en la postulación de estudiantes a becas nacionales o en el acompañamiento en la elaboración de portafolios de servicios académicos a la población externa al programa.

Toda esta infraestructura física se complementa con la que se comparte con el programa de Diseño Visual y donde se pueden realizar actividades prácticas que necesiten equipos de cómputo o espacios de laboratorio; así como salones adicionales que se usan en caso de que los demás auditorios no estén disponibles (tabla 10.4).

Tabla 10.4. Infraestructura Departamento de Diseño Visual

Campus	Área construida (m ²)
C 202 Aula – Laboratorio de Imagen audiovisual, profundización. (Pregrado Diseño Visual)	65 m ²
C 203 Aula – Laboratorio de imagen gráfica. (Pregrado Diseño Visual ver figura 3)	65
C 204 Aula – Laboratorio de Imagen audiovisual.	65
U 210, Sede Bicentenario. Laboratorio de Fotodiseño. (Pregrado Diseño Visual)	51
C 305 Sala K	104
C 307 Laboratorio de imagen móvil	45

Campus	Área construida (m ²)
C 307 Laboratorio de experimentación sonora	27
C 404- 4a Consultorio de Diseño	17
C 404 (4b-4c) Oficinas dirección Programa y Departamento de Diseño Visual	34
(4d, 4e, 4f, 4k, 4l, 4m,4n) Oficinas docentes de planta	40
C404 Salas docentes ocasionales	18
C 404 Baño- archivo-secretaria	29
C 404, (4g) Grupo de investigaciones Estéticas y Sociales en Diseño Visual	15
Salones Posgrados Gustavo Villa (Ver Figura 4)	124
Área Medialab	12
Área Auditorio Roberto Vélez	121
Área Danilo Cruz	124
Área Auditorio Carlos Náder	140
Área Humberto Gallego Gamboa	72
Laboratorio Vivelab ubicado en el Centro Cultural	65
Imagoteca ubicada en el Centro Cultural	16,52
Total	1249.59

Fuente: Oficina de Planeación y Departamento de Diseño Visual, 2022

Infraestructura física Campus Sancancio. Un escenario que ha tomado relevancia en el último tiempo para la Maestría en Diseño y Creación Interactiva es el Centro Cultural Rogelio Salmona (gráfico 10.8 y 10.9), sitio en el que se reúnen diversas instancias como el Centro de Bibliotecas, el Centro de Ciencia Francisco José de Caldas, la Imagoteca, el Maker Space y el ViveLab, escenarios que se integran y complementan la oferta de espacios con apropiación tecnológica para los encuentros presenciales y apoyan los procesos de investigación de los estudiantes del posgrado, al proporcionar

alternativas para sus estados del arte o para el trabajo de campo cuando se requiera. Estos junto con la gestión administrativa y financiera son clave para el desarrollo del programa y su correcto funcionamiento.

Gráfico 10.8. Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona.



Fuente: Archivos Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2022

Gráfico 10.9. Planimetría Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona.



Fuente: Oficina de Planeación, 2022

82. Apreciación de los estudiantes sobre la utilidad y pertinencia de las estrategias y recursos de apoyo brindados por la institución para el desarrollo de su proceso formativo en diferentes contextos, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

Los estudiantes de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, valoraron en la encuesta de actualización de recursos educativos que poseen a su disposición como son los equipos de cómputo, los recursos bibliográficos y los equipos audiovisuales de la siguiente manera:

Tabla 10.5. Grado de satisfacción sobre recursos educativos actualizados en el programa.

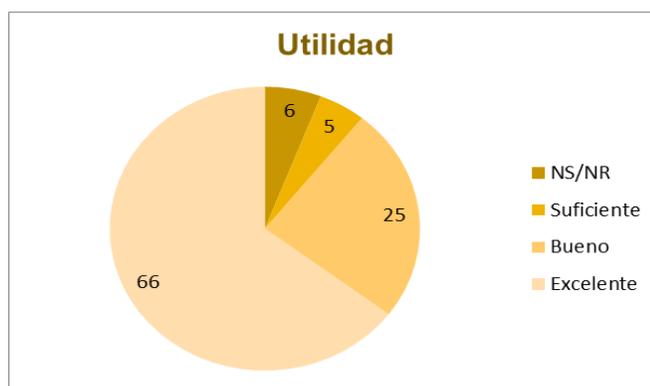
Valore la actualización de los recursos educativos tales como	Zona de satisfacción %
Recursos computacionales	80.52%
Recursos bibliográficos	75.87%
Equipos audiovisuales	85.65%

Fuente: Sistema de encuestas electrónicas, 2020

Sobre las actualizaciones de los diversos recursos educativos, se observa una serie de valoraciones positivas para los distintos ítems, excepto en el de recursos bibliográficos, donde para algunos sigue siendo difícil acceder a las bases de datos especializadas o no hacen uso de las mismas.

Para determinar el grado de satisfacción de los estudiantes sobre la utilidad y pertinencia de las estrategias y recursos de apoyo brindados por la institución se ha tenido en cuenta la valoración de los estudiantes en los últimos tres años, obteniendo el siguiente resultado:

Gráfico 10.10. Grado de satisfacción de los estudiantes sobre la utilidad y pertinencia de las estrategias y recursos de apoyo.



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

En el gráfico se observa que hay una alta evaluación para los recursos y las estrategias implementadas por los estudiantes en la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, dando como resultado que un 66% lo considera excelente

y un 25% bueno, demostrando que hay compromiso por parte de los docentes frente a este tema, en algunos casos como suficiente y no responde, los datos son 5% y 4%, respectivamente.

La infraestructura tecnológica, es la agrupación y organización de un conjunto de elementos de carácter especializado que respaldan la operación de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva. De este modo, esta infraestructura incluye el hardware, el software y los diferentes servicios que hacen falta para optimizar la gestión interna y la seguridad de la información.

Para determinar el tipo de tecnologías existentes se presenta la tabla de recursos tecnológicos, donde se especifica, el equipo o herramienta y el sitio donde está ubicado el insumo.

Tabla 10.6. Recursos tecnológicos

Ubicación	Recursos
Bloque Bicentenario U	
U 210 Laboratorio de Fotodiseño	Cámaras fotográficas, luces, trípodes, lentes
Bloque C – Sede Central	
C 202 Laboratorio Audiovisual	2 computadores Mac edición video (cámaras, luces, trípodes, lentes)
C 203 Laboratorio Gráfica	10 computadores Mac, scanner, impresora plotter de pliego, tablas digitalizadoras, video proyector, sistema de video y audio para transmisión remota
C 204 Laboratorio Ambiental	10 computadores PC, video proyector, sistema de video y audio para transmisión remota
C 306 Sala K	20 computadores PC, video proyector, sistema de video y audio para transmisión remota
C 308 – Laboratorio Imagen Móvil	Computadores PC2, 4 computadores Mac, cámaras de video y de fotografía, iluminación, trípodes, pantalla verde, grabadoras de sonido
C 309	Video proyector
C 311 Gustavo Villa	Televisor

Ubicación	Recursos
C 311 Gustavo Villa - Transmedia	Computadores PC2, 3 computadores Mac, 3 tabletas digitalizadoras, cámaras fotográficas, trípodes, cámaras de video, grabadoras de sonido.
Bloque S – Rogelio Salmona	
Bodega de Tecnología*	Conversores y sensores Xbox one kinect, sensores oculus, blackmagic, 3 trípodes, 5 cámaras fotográficas, 2 cámaras gopro, 1 cámara web, 1 lentes, 8 micrófonos, baterías, cargadores, 3 consolas de videojuego, 2 celulares, discos duros externos, 10 tabletas digitalizadoras, 6 computadores portátiles, 7 computadores iMac, 2 consolas de sonido, 15 iPad, 7 proyectores, 2 grabadoras de sonido, 17 audífonos, 6 cabinas de sonido.
Bodega Maker Workbench* Nivel 1	7 Sierras, 6 pulidoras y lijadoras, 3 taladros, medidoras, prensas, herramientas.
Vivelab Nivel 4	Mocap, computadores PC, computadores iMac, marco multitáctil, pantalla táctil, 2 televisores.
Cabina Auditorio Nivel 2	Monitor, 2 televisores, 1 pantalla táctil, 1 computador todo en uno, tricaster, subwoofer, woofer, amplificador, preamplificador, consola de audio, audífonos de estudio, controladores MIDI, consola de sonido, 2 computadores iMac, switcher
Maker Space Nivel 5	Equipos de realidad virtual, oculus VR Kit, sensores oculus rift, leap motion, drone mavic pro fly, 4 impresoras 3D, cortadora laser, microprocesadores, cajas de herramientas, pantalla táctil, 4 computadores PC, computador iMac, 2 televisores, video proyector.
<p>* Esto indica que los equipos dispuestos en este ítem no están fijos en un espacio, sino que son dispositivos que pueden ser movidos según las necesidades para solventar los requerimientos de momentos y actividades específicas.</p> <p>Nota: Existen insumos necesarios para el funcionamiento de los equipos que no se colocan en esta tabla por ser elementos consumibles y renovables o con un alto índice de rotación en su existencia y duración (cables, conectores, cargadores, entre otros.)</p>	

Fuente: Elaboración propia, 2023

Los equipos descritos en la tabla anterior, son ayudas tecnológicas para el desarrollo de las diversas tareas de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, la utilización de los mismos, depende de los proyectos, investigaciones y capacitaciones que programe la unidad académica de acuerdo a su disponibilidad y programación previa.

También es de resaltar, que aparte de lo descrito hasta este momento, las diferentes salas y auditorios de la universidad, cuentan con equipamiento óptimo para realizar servicios de videoconferencia y conexión con cualquier evento mundial que se transmita por este medio de comunicación. Asimismo, el equipamiento de software en cada una de las salas es acorde a los requerimientos del programa académico, así como indispensable para su óptimo funcionamiento y desarrollo de procesos básicos y complejos.

Algunos de estos licenciamientos son la Suite de Google, Microsoft 365, Microsoft Teams, salas de Zoom, programas especializados y de licenciamiento como Adobe Creative Cloud, Suite Autodesk y software libre para el desarrollo de diversos proyectos.

En la tabla de disponibilidad y capacidad de espacios, se muestran las diferentes áreas a las cuales la Maestría en Diseño y Creación Interactiva tiene acceso para desarrollar sus actividades académicas, investigativas y de proyección como parte de su plan curricular. Es de anotar que estos espacios son los mismos que utiliza el Departamento de Diseño Visual y que su dotación es acorde a las necesidades que presenta la unidad académica.

Tabla 10.7. Disponibilidad y capacidad de espacios

Bloque	Nomenclatura	Piso	Capacidad	Área	Tipo	Departamento
C	C202	2	27	64	Aula Taller	Diseño Visual
C	C203	2	30	64	Aula Taller	Diseño Visual
C	C204	2	30	64	Aula Taller	Diseño Visual
C	C309 Aula Posgrados	3	20	46	Aula	Diseño Visual
C	C202 Laboratorio de	2	12	25	Laboratorio	Diseño Visual

Bloque	Nomenclatura	Piso	Capacidad	Área	Tipo	Departamento
	diseño audiovisual					
C	C203 Laboratorio de Gráfica	2	12	25	Laboratorio	Diseño Visual
C	C204 Laboratorio de Diseño Ambiental	2	12	25	Laboratorio	Diseño Visual
C	C307 Laboratorio de Imagen móvil	3	2	93	Laboratorio	Diseño Visual
C	C310 MediaLab	3	20	30	Aula Especial	Diseño Visual
	C311 Transmedia	3	6	36	Espacio Colaborativo	Facultad de Artes
C	C311 A Aula posgrados	3	20	20	Aula	Diseño Visual
C	C311 B Aula posgrados	3	20	20	Aula	Diseño Visual

Fuente: Oficina de Planeación, 2023

Por otro lado, la Universidad de Caldas cuenta con otros espacios a nivel de infraestructura que, al ser reservados con tiempo, sirven para seguir cumpliendo con los ejes misionales del programa.

Tabla 10.8. Espacios generales Universidad de Caldas

Propiedad		
Uso de Espacios	Cantidad de espacios	M2
Aulas de Clase	-	-
Laboratorios	2,00	219,00
Sala de Tutores	13,00	73,00
Auditorios	4,00	360,00
Bibliotecas	1,00	2.478,00
Cómputo	7,00	522,00

Oficinas	2,00	27,00
Espacios Deportivos	-	-
Cafeterías	1,00	245,00
Zonas Recreación	-	-
Servicios Sanitarios	34,00	270,00
Otros	2,00	36,00
Totales	66,00	4.230,00

Fuente: Oficina de Planeación, 2023

Calificación de la Característica 39.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4.6

CARACTERÍSTICA 40. RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS Y DE INFORMACIÓN

83. Análisis de la correspondencia entre la inversión en recursos bibliográficos y de información, su utilización por parte de la comunidad del programa, demostrando la suficiencia y pertinencia para el desarrollo de actividades de docencia, investigación y extensión, de acuerdo con el nivel de formación y modalidad del programa.

El Centro de Bibliotecas de la Universidad de Caldas afirma que la cantidad de recursos bibliográficos como bases de datos, libros electrónicos, revistas electrónicas, colecciones, publicaciones seriadas y demás, ha aumentado durante el período de acreditación, la información se resume a continuación:

Tabla 10.9. Recursos bibliográficos por áreas temáticas de la Universidad de Caldas.

Áreas Temáticas	Cantidad documentos digitales
Seminario de investigación	100,147
Teorías y métodos de creación	17,829

Diseño y creación	1,602,604
Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología	548,342
Creación audiovisual	3,079
Redes y conocimiento	1,132,142
Diseño sonoro	7,451
Diseño interactivo	7,952
Diseño sostenibilidad	1,250,200
Total de Recursos	4,669,746

Fuente: Centro de Bibliotecas Universidad de Caldas, 2023

Además de los recursos de carácter digital, la biblioteca cuenta con distintas colecciones para la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, sin tener en cuenta otro material de interés general, el cual se puede observar en la siguiente tabla:

Tabla 10.10. Distribución de las colecciones bibliográficas para la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.

Colección	Títulos por colección
Colección General	1210
Colección de Referencia	160
Tesis y Trabajos de grado	70
Colección de Reserva	33
Colección Gilberto Alzate Avendaño	22
Colección Norma Velásquez	22
Colección Emilio Robledo	19
Colección Adolfo León Gómez	17

Colección Jaime Mejía Duque	17
Colección Audiovisuales	7
Colección Jaime Vélez	6
Colección Centro de Ciencia	5
Colección Maruja Vieira	5
Colección CENDA	4
Colección Victoriano Vélez	3
Colección Alemana	2
Total	1602

Fuente: Koha, 2021

El Centro de Bibliotecas de la Universidad de Caldas ofrece diversos tipos de servicios, entre los que se destacan, los servicios locales y de préstamo, donde se guía y asesora a los usuarios en la búsqueda de información, el uso correcto de los servicios bibliotecarios y los préstamos en el espacio; por otro lado, el servicio en línea disponible a través de este enlace biblio.ucaldas.edu.co permite acceder al catálogo, bases de datos, libros y revistas electrónicas disponibles para tomar préstamo, renovar y reservar, además de realizar la publicación semanal de adquisiciones.

El Centro de Bibliotecas brinda educación continua a la comunidad universitaria y programas para facilitar y promover el uso de los recursos disponibles, apoyar la educación y la calidad de los estudiantes y mejorar las herramientas del cuerpo docente. Durante la vigencia de la certificación, el usuario ha recibido formación especializada en la formación Science Direct, Elsevier, Scopus, JSTOR y Web of Science, e-book 7/24, que complementan la educación general que se ofrece de manera continua a todos los miembros de la comunidad universitaria.

Tabla 10.11. Capacitaciones programadas por el Centro de Bibliotecas para los estudiantes de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.

Año	Número de asistentes
2017	18
2018	11
2019	18
2020	5
2021	1

Fuente: Centro de Bibliotecas Universidad de Caldas, 2023

Tabla 10.12. Número de capacitaciones programadas por temática.

Temática Capacitación Maestría	Número de Capacitaciones
Capacitación BD Jstor-Science Direct - Descubridor	18
Capacitación BD Springer y Nature	1
Capacitación en Bases De Datos y Bibliotecas Digitales	6
Inducción Biblioteca. Grupos: XII Cohorte Maestría En Diseño y Creación Interactiva - IX Doctorado Diseño y Creación	11
Inducción Servicios Biblioteca	17
Total	54

Fuente: Centro de Bibliotecas Universidad de Caldas, 2023

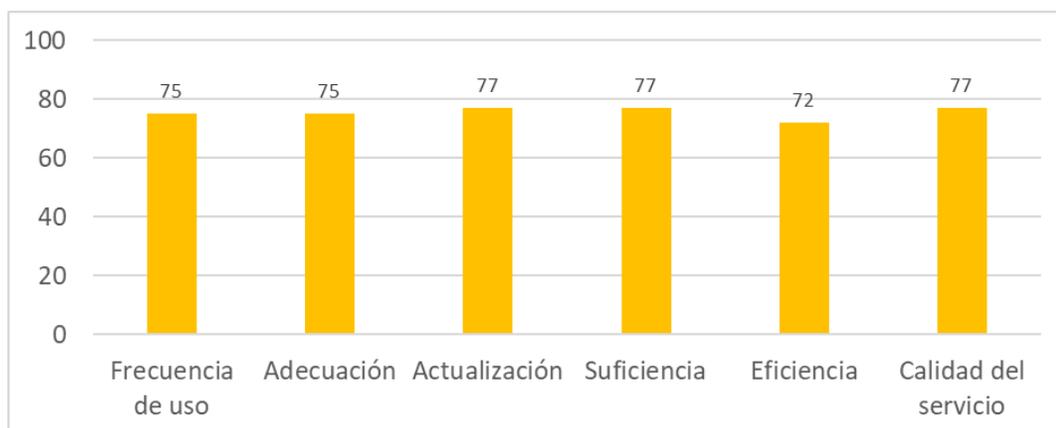
Asimismo, durante la pandemia continúan las capacitaciones virtuales a través de la modalidad presencial, Zoom y otras opciones. En el programa, los mecanismos mediante los cuales se incentiva a los estudiantes a utilizar material bibliográfico son lecturas y seminarios, elaboración de artículos científicos, informes de laboratorio, con la ayuda de los cuales los docentes estimulan el uso de material bibliográfico.

Cabe destacar que para el año 2022, la inversión en bases de datos científicas fue de \$1.435.675.869.

84. Apreciación de estudiantes y profesores acerca de la pertinencia, actualización y suficiencia del material bibliográfico con que cuenta el programa, para apoyar el desarrollo de las distintas actividades académicas, de acuerdo con su nivel de formación y modalidad, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

En el gráfico “apreciación de estudiantes y docentes acerca de la pertinencia, actualización y suficiencia del material bibliográfico” se presentan resultados de la encuesta aplicada a estudiantes y profesores para evaluar la pertinencia, actualización y suficiencia del material bibliográfico disponible para el desarrollo de las diversas actividades académicas, investigativas y de proyección del programa.

Gráfico 10.11. Apreciación de estudiantes y docentes acerca de la pertinencia, actualización y suficiencia del material bibliográfico.



Fuente: Oficina de Planeación, 2021

En este gráfico, se puede observar que la valoración en cada uno de los ítems, está en un promedio de apreciación del 75.5% de evaluación; dejando un margen de mejora para las próximas vigencias y estableciendo nuevos mecanismos para la formación y difusión del material con el que se cuenta en el centro de bibliotecas de la Universidad de Caldas y que, están disponibles para la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.

La Universidad de Caldas en los últimos años, evidencia una inversión realizada para la adquisición de herramientas bibliográficas que apoyan directa y positivamente las labores sustantivas de todos los programas de pregrado y

posgrado de la institución, incluyendo la Maestría en Diseño y Creación Interactiva. También es acertado valorar, la contribución de orden presupuestal en este pilar de formación institucional, en cuanto a conservar la membresía de algunas bases de datos especializadas con las cuales cuenta el centro de bibliotecas, así como la adquisición de nuevas herramientas de consulta bibliográfica tanto físicas como digitales y la gran mejora en cuanto a infraestructura del nuevo Centro de Bibliotecas de la universidad.

Tabla 10.13. Informe Bases de datos para Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Bases de Datos	Valor 2019	Valor 2020	Valor 2021	Valor 2022
Consortio Colombia: Oxford - Taylor&Francis - Springer - Nature - SAGE- Science Direct - Scopus	USD 223.086	USD 223.442	\$840,177,073	\$1,073,368,002
eLibro	-	\$28,145,651	\$56,291,301	\$72,227,024
Jstor - Global Plants	\$34,650,000	\$38,692,500	\$40,627,125	\$45,627,125
Grove Art Online - Grove Music Online	-	-	\$8,238,600	\$10.283.760
NewsBank	-	\$18,699,800	\$19,261,000	No se renovó
Web of Science	USD 16.854	USD 15.506	\$59,822,148	A partir del 2022 este recurso hace parte del Consortio Colombia

Fuente: Centro de Bibliotecas Universidad de Caldas, 2022

Calificación de la Característica 40.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4.6

10.3 SÍNTESIS DEL FACTOR

10.3.1 FORTALEZAS

Los recursos de carácter tecnológico e informático dentro del programa son equipos que, sin ser de última generación, debido a la proliferación constante de actualizaciones y cambios a nivel de software y hardware, permiten un desarrollo pleno de las actividades propuestas para el cumplimiento del plan curricular. Además, se cuenta con una sistematización y la disponibilidad y acceso a las plataformas académicas y de administración que permiten una intercomunicación de diferentes procesos relacionados con el programa.

La planta física con la que cuenta la institución es moderna y funcional para el desarrollo de actividades, estos espacios se encuentran en buen estado y cuentan con un mantenimiento continuo para el correcto avance de las actividades misionales del Programa.

El Centro de Bibliotecas cuenta con una excelente dotación de equipos, mobiliario, plataformas tecnológicas, recursos de aprendizaje e información, sistemas informáticos, bases de datos y recursos bibliográficos físicos y digitales, que garantizan la disponibilidad, el acceso local y remoto a los servicios a través de la web, así como la adaptabilidad y aceptabilidad de los ambientes de aprendizaje físicos y virtuales.

Además, la universidad cuenta con UCaldas virtual que es un espacio interactivo de participación académica mediado por las tecnologías de la información y la comunicación, que más allá de una plataforma para el aprendizaje en línea, es un equipo humano, técnico y académico, comprometido con la incorporación de las tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje e innovación educativa. Y donde la Maestría cuenta con el apoyo de la mesa de trabajo para la implementación de la [Política de Educación Virtual, “Marco Tulio Salazar Jaramillo”, Acuerdo 47 de 2021](#), la cual estipula las acciones y estrategias para direccionar el trabajo del Campus y los alcances de cada uno de los programas que se quieran vincular a la estrategia de virtualidad de la institución.

10.3.2 OPORTUNIDADES DE MEJORA

Aunque en la actualidad se cuenta con salones, laboratorios, talleres y mobiliario, en principio, suficientes y adecuados para la práctica académica, es importante continuar y avanzar en gestiones de carácter administrativo que permitan actualizar o mantener tanto los espacios como la dotación de los mismos.

Continuar y promover talleres de formación para toda la comunidad académica del programa, frente al uso de las diversas herramientas dispuestas por el centro de Bibliotecas de la Universidad de Caldas; para el acceso a fuentes de conocimiento que permitan dar continuidad a las actividades de docencia, investigación y extensión de los diversos proyectos que desde el programa se gestan. Dentro de los talleres se puede solicitar: uso avanzado de herramientas digitales, uso de gestores bibliográficos, uso de redes sociales académicas, elaboración de estados del arte y revisiones de tema, construcción de los algoritmos para búsquedas avanzadas, entre otras.

Si bien hay una infraestructura tecnológica dispuesta, se hace necesario un mejoramiento frente a las redes de conexión existentes en la institución, y de esta manera obtener un mejor aprovechamiento de la actual capacidad instalada en cuanto a la conectividad.

Finalmente, establecer una estrategia más fuerte frente a la virtualización de cursos correspondientes a la malla curricular de la Maestría, con el fin de aprovechar la estrategia de UCaldas Virtual y su mesa de trabajo para la creación de contenidos mediados por TIC.

10.4 JUICIO CRÍTICO

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas ha demostrado fortalezas significativas en cuanto a medios educativos y ambientes de aprendizaje. Las estrategias y recursos de apoyo a profesores se cumplen plenamente, al igual que las estrategias y recursos de apoyo a estudiantes y los recursos bibliográficos y de información. Se ve reflejado un mejoramiento paulatino y un fortalecimiento continuo de los diversos recursos de apoyo académico y de ambientes de aprendizaje.

Una de las fortalezas destacadas es la infraestructura disponible en el programa, que incluye espacios de prácticas, laboratorios y escenarios suficientes para brindar una educación de calidad. Estos espacios cuentan con el equipamiento necesario para llevar a cabo las actividades teórico-prácticas relacionadas con la unidad académica. Además, el programa dispone de medios educativos propios, como el MediaLab, el ViveLab, el Consultorio de diseño, el Laboratorio de imagen móvil, el SensorLab y la Imagoteca, que permiten a los estudiantes acceder a recursos y consultar proyectos de tesis, bibliografía especializada y material audiovisual.

La planta física de la institución es moderna y funcional, garantizando el desarrollo adecuado de las actividades del programa. Asimismo, el Centro de Bibliotecas cuenta con una excelente dotación de equipos, mobiliario, plataformas tecnológicas, recursos de aprendizaje e información, y sistemas informáticos, lo que asegura el acceso a los servicios y recursos bibliográficos tanto físicos como digitales.

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva también se beneficia de UCaldas Virtual, una plataforma interactiva que promueve la participación académica mediada por tecnologías de la información y la comunicación. Esta plataforma no solo es un espacio para el aprendizaje en línea, sino que cuenta con un equipo humano, técnico y académico comprometido con la incorporación de tecnologías en los procesos de enseñanza, aprendizaje e innovación educativa.

Sin embargo, existen oportunidades de mejora. Es importante continuar y avanzar en gestiones administrativas para actualizar y mantener tanto los espacios como la dotación de los mismos. También se recomienda promover talleres de formación para la comunidad académica, enfocados en el uso de las herramientas y recursos disponibles en el Centro de Bibliotecas. Esto contribuirá a enriquecer las actividades de docencia, investigación y proyección del programa. Además, se sugiere realizar mejoras en las redes de conexión existentes en la institución para aprovechar al máximo la capacidad instalada en cuanto a la conectividad.

Por último, se recomienda establecer una estrategia más sólida de virtualización de cursos correspondientes a la malla curricular de la maestría, aprovechando la estrategia de UCaldas Virtual y su mesa de trabajo para la creación de contenidos mediados por TIC.

La institución ha hecho esfuerzos para generar una renovación tecnológica acorde a las necesidades de la institución y la prestación de servicios universitarios, el mejoramiento en la infraestructura tecnológica y sistemas de alojamiento y salvaguarda de la información institucional, más la actualización y consolidación del campus virtual, son logros que se destacan como procesos de mejoramiento permanente de la universidad.

10.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 10

SITUACIÓN A INTERVENIR	ACTIVIDAD O ACCIÓN DE MEJORA	RESPONSABLE	FECHA	
			INICIO	FIN
Mejoramiento de las redes de conexión existentes en los espacios de uso del programa	Optimizar la capacidad instalada en las instalaciones de uso del programa en acuerdo con la Oficina Sistemas	Dirección de programa Oficina de sistemas	*2023-2	2025-2

*CORTO PLAZO 6 MESES, MEDIANO PLAZO 12 MESES, LARGO PLAZO 18 MESES

FACTOR 11. ORGANIZACIÓN, ADMINISTRACIÓN Y FINANCIACIÓN DEL PROGRAMA ACADÉMICO

11.1 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN

- Elección abierta y democrática por medio de convocatorias públicas para ocupar la representación de cada uno de los estamentos, estudiantes, egresados y profesores, ante el comité de currículo del programa.
- Alivio de matrículas por descuentos otorgados durante la pandemia COVID-19. Los cuales se articulan al 10 por ciento de descuento otorgado a egresados de la Universidad y 10 por ciento de descuento otorgado por presentar certificado de votación últimas elecciones.
- Implementación del nuevo Sistema de Información Académica - SIA en el año 2020, el cual ofrece a la comunidad académica información actualizada para la gestión de los respectivos procesos académicos.
- Migración del sitio web del programa al servidor institucional de la Facultad de Artes y Humanidades y la Universidad con posicionamiento óptimo en los buscadores.

11.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS

CARACTERÍSTICA 41. ORGANIZACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DEL PROGRAMA

85. Evidencia de la participación de representantes de la comunidad académica, a través de estructuras organizacionales definidas por la institución, y de su contribución, en el desarrollo y mejoramiento del programa.

Dentro de las diversas comisiones institucionales, el comité de currículo es el espacio con mayor participación de la comunidad académica, pues entre sus integrantes se encuentran representantes de docentes, estudiantes y egresados. En este espacio se debaten y comparten temas de interés para la comunidad universitaria, así como su articulación con el entorno institucional y el impacto de los respectivos programas. Algunos de los temas recurrentes en el comité de currículo son: socialización apertura de cohorte, socialización de estudiantes coterminales, homologaciones, reingresos, asignación de directores de tesis, socialización e implementación de acuerdos, formas de participación y apoyo a los eventos académicos de investigación y proyección,

asignación de jurados y sustentaciones de tesis, solicitudes de cambios de directores de tesis, conformación de Miembros del Comité para la Autoevaluación con fine de Renovación de Acreditación de Alta Calidad (RAAC) de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, socialización del Encuentro de Egresados de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, temas relacionados con el sostenimiento de la calidad del programa por medio de la Autoevaluación para la reacreditación del programa, presentación de propuestas Rúbrica por el Departamento de Estudios Educativos, socialización de la labor docente según el calendario académico, además de distintas propuestas y temas de interés los cuales quedan consignados en las Actas del comité de currículo (Anexo 10).

Los comités de currículo se realizan una vez al semestre y, de forma extraordinaria, cada vez que se requiera. Este encuentro es convocado por la dirección del programa académico y se desarrolla a partir de un orden del día donde se tienen en cuenta tanto las necesidades como las perspectivas a futuro de la Maestría. Durante estas reuniones se cuenta con la participación de representantes principales y suplentes de docentes, egresados y estudiantes, al igual que del equipo de trabajo de la Maestría, secretaria y profesional asistente.

La representación en este espacio se define a través de los lineamientos de la Universidad de Caldas planteados en el [Estatuto Electoral](#) que, mediante los Acuerdos 49 de 2018 y 34 de 2019 del Consejo Superior, reglamenta los asuntos relativos a los Comités de Currículo. Así, el Acuerdo 49 de 2018, en su título 8, ofrece los lineamientos sobre la elección de los representantes de los profesores, los estudiantes y los graduados ante los comités de currículo, se anexan las evidencias del procesos de selección de representantes al comité curricular (Anexos 11.1, 11.2). Por otro lado, en el capítulo 1 del Artículo 129, se determina el proceso para la apertura de la convocatoria electoral de los representantes de docentes, estudiantes y graduados ante los comités de currículo.

De esta forma, la convocatoria al comité de currículo de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva es realizada anualmente mediante un acuerdo dispuesto por la Facultad de Artes y Humanidades. Este acuerdo, y los detalles de la convocatoria, son publicados en el sitio web de la Universidad de Caldas y difundidos a través de diferentes medios con la comunidad académica.

En este sentido, y con la intención de garantizar el conocimiento de los procesos de participación por parte de la comunidad académica, los lineamientos del Estatuto Electoral reglamentan la aplicación de un censo electoral que garantice la actualización de los datos de estudiantes, docentes y graduados. El último censo electoral fue realizado en el año 2021 y, desde su implementación, se han difundido las convocatorias de 2021 y 2022 respectivamente.

A partir de la convocatoria, los graduados, docentes y egresados del programa interesados en hacer parte del comité de currículo presentan su postulación a través de los formatos establecidos para este fin. Posteriormente, y una vez revisado el cumplimiento de requisitos, la información de los postulantes a la representación, así como los detalles sobre el proceso de selección, son difundidos con la comunidad académica. Cabe mencionar que la elección de representantes y suplentes para el comité de currículo de estudiantes y graduados se realiza de forma virtual a través de un mecanismo dispuesto para ello.

Una vez realizada la selección, los resultados son presentados en una resolución de la Facultad de Artes Humanidades, la cual es difundida de forma amplia con los integrantes de la comunidad académica y a través de los medios definidos para ello.

86. Apreciación de estudiantes, profesores y egresados sobre su participación en cuerpos colegiados, y en decisiones orientadas al mejoramiento del programa, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

Para la definición de este aspecto se socializa con los miembros del comité de currículo (primer comité año 2021) la necesidad de aplicar encuestas a la comunidad académica, con el fin de conocer sus apreciaciones en relación a diferentes aspectos del programa académico, así como para tomar acciones de mejora de forma oportuna. En este sentido, se recolectó información a través de encuestas, entrevistas y conversaciones, a lo que los miembros de la comunidad académica manifestaron conocer los mecanismos en un 80%, frente a la participación en cuerpos colegiados.

Calificación de la Característica 41.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,8

CARACTERÍSTICA 42. DIRECCIÓN Y GESTIÓN

87. Evidencia de los mecanismos existentes para la dirección y gestión del programa que contribuyen al mejoramiento de las dinámicas administrativas y académicas y al relacionamiento con los grupos de interés.

Para hablar de los mecanismos existentes relativos a la dirección y gestión de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva se hace necesario partir de la forma en que el programa académico se articula con las diferentes instancias universitarias. Así, la Maestría pertenece al Departamento de Diseño Visual, lo que la vincula académica y administrativamente a los demás programas del Departamento: pregrado en Diseño Visual y Doctorado en Diseño y Creación. Igualmente, el Departamento de Diseño Visual pertenece a la Facultad de Artes y Humanidades, lo que determina la forma en que las instancias de gestión del programa en diferentes áreas, especialmente en términos administrativos y de gestión, se desenvuelven. En este sentido, la Maestría se desarrolla a partir de los lineamientos institucionales definidos para los programas de posgrado en la Vicerrectoría de Investigaciones y Posgrados y tributa la información a la Facultad de Artes y Humanidades que, a su vez, se rige por los lineamientos de la Vicerrectoría de Investigaciones y Posgrados.

Es así como anualmente la dirección de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva reporta la gestión de su equipo de trabajo a la Facultad de Artes y Humanidades a través del informe de gestión (Anexo 12) donde presenta información relevante en cuanto al currículo; procesos académicos; desarrollo de la cohorte; número de estudiantes y egresados; ejecución presupuestal; articulación con los procesos académicos, de investigación, proyección institucionales y alianzas estratégicas con diferentes dependencias de la Universidad y organizaciones externas, así como otros datos que se requieran según las dinámicas del programa y factores externos que lo afecten.

En este sentido y en el marco de la Emergencia Sanitaria originada por la pandemia COVID-19, el Ministerio de Salud y Protección Social y el Consejo Superior de la Universidad propusieron medidas transitorias en materia de matrícula para estudiantes de Programas de Posgrado de la Universidad de Caldas, Acuerdo 25 de 2020 y Acuerdos 04 y 37 de 2021. Todo esto a través de acuerdos entregados para su implementación a los programas académicos y desde la Vicerrectoría de Investigaciones y Posgrados.

Asimismo, la Universidad de Caldas cuenta con el Sistema de Información Académica - SIA, donde se aloja el recorrido académico de los estudiantes. Actualizado a partir del año 2020, además de ofrecer la posibilidad de realizar gestión de trámites, gestión de clases y gestión financiera, esta herramienta ofrece gestionar actividades como inscripción de materias, consulta de horarios, inscripción en línea, revisión de la hoja de vida, acceso a la información académica, ingreso de notas y comunicación permanente entre administración y comunidad académica. El SIA se encuentra, a su vez, soportado dentro del sistema tecnológico interno, el cual es manejado por la oficina de sistemas que se encarga del soporte y administración de software y plataformas de toda la Universidad. Adicionalmente, cabe mencionar que la universidad expide facturas electrónicas por servicios académicos y esta información se reporta de forma directa y oportuna a la DIAN.

Teniendo en cuenta las dinámicas institucionales y a las personas interesadas en hacer un posgrado en la Universidad de Caldas, se definió que la página web de la Universidad fuera el sitio en el cual se aloje la información relacionada con el programa académico. En este sentido, el espacio adecuado para el programa de Maestría cuenta con información actualizada de diversos temas de interés para la comunidad, como lo son la presentación del programa, el plan de estudios, las líneas de investigación, el proceso de admisiones y los programas de proyección e información sobre la comunidad académica (docentes y egresados). Un ejemplo de esto es que, desde 2009, se pueden consultar los resúmenes de las tesis de grado y sus respectivos autores, evaluadores, directores y año de graduación. Este contenido es relevante puesto que evidencia las diversas líneas de investigación y formas de abordar al diseño y a la creación interactiva desde las dinámicas y necesidades actuales.

Por otro lado, la Maestría en Diseño y Creación Interactiva ha buscado solventar las necesidades de comunicación, teniendo en cuenta las características de la

población académica actual, por lo que, de la mano de un ejercicio de mejoramiento, se creó en el 2020 el perfil oficial @posgrados_en_diseño en la plataforma Instagram. Esta actividad se lleva a cabo de forma articulada con el Doctorado en Diseño y Creación, donde se publican de forma permanente las novedades en torno a los posgrados del Departamento de Diseño Visual y donde, además, se encuentran enlaces directos hacia los correos electrónicos y sitios web de ambos programas. Esta estrategia se hizo con el objetivo de promover la presencia digital, por un lado buscando mantener contacto con los estudiantes y egresados y, por el otro, procurando ser efectivos al momento de captar nuevos estudiantes.

Asimismo, la Maestría mantiene continua relación con sus egresados, estudiantes y docentes, a quienes informa oportunamente de las actualizaciones del programa en términos académicos, de proyección y de bienestar, para eso se utiliza el canal del correo electrónico donde circula el boletín quincenal que se envía a la comunidad académica (Anexo 13). Dadas las características de la población de la Maestría, el correo electrónico es un canal óptimo, ya que funciona de forma directa entre el programa y sus egresados y estudiantes. Los correos se envían con el soporte de una plataforma de mailing que conecta con la imagen del programa académico y de la institución, ofreciendo siempre un link directo al sitio web del programa y botones con acceso directo a la información presentada.

88. Apreciación de profesores y estudiantes sobre la eficiencia, eficacia y orientación de los procesos administrativos hacia el desarrollo de las labores formativas, académicas, docentes, científicas, culturales y de extensión, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

Dentro de las estrategias para generar competencias investigativas, la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, además de impartir la formación necesaria, dispone de diferentes medios de divulgación para el intercambio de ideas y la exposición de resultados como: la página web del programa, la revista Kepes, el Coloquio en Diseño y Creación, el Festival Internacional de la Imagen, el Foro Académico Internacional de Diseño y Creación, los Encuentros de Estudios Teóricos de Diseño, el programa ViveLab y la Imagoteca.

Calificación de la Característica 42.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,6

CARACTERÍSTICA 43. SISTEMAS DE COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN

89. Presentación de estudios de satisfacción de profesores y estudiantes del programa acerca de la suficiencia y calidad de los recursos y sistemas de comunicación e información.

En cuanto a la suficiencia y calidad de los recursos y sistemas de comunicación e información, según la apreciación de los encuestados se obtuvo una calificación sobre 4 puntos de un total de 5 posibles. Los recursos evaluados son de carácter tecnológico, bibliográfico y de infraestructura de la universidad para llevar a cabo los procesos de aprendizaje dentro del programa. Esto equivale a un porcentaje del 82.8% de grado de satisfacción frente a los recursos con los cuales cuenta la Maestría en Diseño y Creación Interactiva y la Universidad de Caldas.

El Centro de Bibliotecas e Información Científica presta servicio de bibliografías computarizadas en todas las áreas a través de Bases de Datos y brinda servicio de orientación para su uso (biblio.ucaldas.edu.co). Las bases de datos que tiene en suscripción la Universidad de Caldas son las siguientes: Science, Direct, Reaxys, Embase, JsStor, Ovid, Proquest, E-Libro, E-Brary, Engineering, Village, Scopus, Primal Picture, Lex Base, Hinary, Rilm, V/Lex.

El acceso al material bibliográfico es posible a través de las siguientes formas:

- Préstamo en sala. Los usuarios pueden solicitar el material bibliográfico para ser consultado en las salas de lectura de la biblioteca.
- Préstamo externo. Para todos los estudiantes, docentes, personal de la Universidad de Caldas y usuarios registrados en las bibliotecas

cooperantes en el convenio interbibliotecario, siempre y cuando se encuentren a paz y salvo con la biblioteca.

- Préstamo interbibliotecario. Es el servicio que permite a todos los usuarios adscritos a las distintas bibliotecas cuyas instituciones han establecido convenios de cooperación. De esta forma, los usuarios de una institución, pueden utilizar los documentos de la biblioteca de otra institución.
- Referencia. Es un servicio de orientación al usuario para el acceso ágil y oportuno a los medios y recursos de la biblioteca, así como para la utilización de los mismos.
- Renovación de material bibliográfico telefónicamente: Servicio para el material de colección general.
- Renovación y reserva de material bibliográfico por OPAC: Servicio para el material de colección general.
- Visitas guiadas a instituciones que lo requieran. Los funcionarios referencistas hacen un recorrido por toda la biblioteca comentando las diferentes colecciones y explicando su consulta.
- Repositorio completo de los resúmenes de tesis de los egresados de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva en el sitio web del programa.
- Acceso al repositorio de la Imagoteca, centro de documentación en diseño e imagen del Departamento de Diseño de la Universidad de Caldas

El dominio de Internet de la Universidad de Caldas (www.ucaldas.edu.co) permite mantener informados a los usuarios sobre los temas de mayor interés institucional, facilitar la comunicación académica y administrativa y realizar gestiones correspondientes con sus procesos estratégicos, misionales, de apoyo y evaluación. Así mismo, hace posible la participación de los usuarios, la transparencia, la rendición de cuentas, pero sobre todo la alta calidad, eficiencia en los servicios a través de elementos gráficos y de contenidos homogéneos. En este sentido, debe considerarse como enlaces electrónicos entre la Universidad y los usuarios, es decir, como un canal efectivo y estratégico de comunicación externa e interna, cuyo contenido se rige por los principios Institucionales y por las estrategias y procedimientos de Gobierno en línea.

La página Web institucional alojada en Hosting internacional dedicado, ha permitido alta disponibilidad y despliegue de la información institucional y contenido virtual que allí se muestra, logrando reconocimiento nacional e

internacional por entidades encargadas de medir el rating de conexión de usuarios.

90. Presentación de estadísticas y análisis del uso de los sistemas de comunicación e información, y de la implementación de estrategias que garanticen la conectividad a los miembros de la comunidad académica del programa.

Frente a este indicador, en la apreciación tanto de los egresados como de los estudiantes se puede observar un total de 95% que están de acuerdo con los sistemas de comunicación e información los cuales garantizan la calidad de la formación académica.

Es así como en los últimos años en la Universidad de Caldas, se han mejorado e implementado diferentes sistemas de comunicación e información integrados, usando herramientas tecnológicas institucionales para optimizar los procesos de comunicación y mantener a la comunidad universitaria bien informada. Un ejemplo de lo anterior son: la página Web de la Universidad, el Sistema Integrado de Gestión - SIG, Sistema de Administración de Recurso Humano - SARA, Sistema de Información Académica - SIA, Sistema de Contratación - SINCO, SAC, Sistema de Atención al Ciudadano, entre otros. El Programa Maestría en Diseño y Creación Interactiva cuenta con una plataforma tecnológica propia en el Seminario Redes Interfaces y Tecnologías, lo cual garantiza la conectividad e interactividad en el aprendizaje. Los docentes en el desarrollo de los seminarios también realizan actividades empleando las TICs, utilizando grabaciones, videos, programas y diferentes modalidades tecnológicas.

A través de los boletines de información de envío quincenal se comparte constantemente el link de acceso al sitio web del programa, que contiene información pertinente de la Maestría, como el repositorio de resúmenes de tesis.

91. Evidencia de la aplicación de mecanismos de gestión documental, organización, actualización y seguridad de los registros y archivos académicos de estudiantes, profesores, personal directivo y administrativo.

El Departamento de Diseño Visual cuenta con la Imagoteca, una unidad de información especializada en diseño e imagen, creada para proporcionar apoyo por medio de información a los docentes, estudiantes y egresados de diferentes programas académicos de la Facultad de Artes y Humanidades, en especial de los posgrados en Diseño y Creación Allí se encuentran almacenados, conservados, y disponibles para consulta, documentos necesarios para la docencia y la investigación. Actualmente, el espacio físico de la Imagoteca se encuentra en el Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona y está abierto al público en general, lo que favorece la proyección de la producción académica de los posgrados a otras universidades y a la región. En cuanto a la disponibilidad digital de los recursos, desde el Departamento, se ha reconocido la importancia de utilizar a la Imagoteca como un centro de documentación virtual que permita realizar la oportuna gestión de los registros y archivos académicos, al igual que de la colección editorial y la revista Kepes. En este sentido, en articulación con el Centro Transmedia de la Universidad de Caldas, se ha realizado la estructuración y diseño de una plataforma web que se encuentra en desarrollo y espera ser implementada y lanzada al público en el año 2023 (Anexo 14).

Igualmente, y como fue señalado anteriormente, en el sitio web de la Maestría se encuentran actualizados los resúmenes de las tesis de los graduados de la Maestría. La web está también vinculada a la Facultad y a la Universidad. Adicionalmente, el centro de bibliotecas ofrece, vía mail, capacitaciones en procesos de archivo de las Tesis de Grado en el repositorio institucional a los estudiantes próximos a graduarse y, al mismo tiempo, la posibilidad de asesorías personalizadas en caso de tener problemas. Lo que demuestra la gestión articulada entre el programa, sus administradores y la institución desde el Centro de Bibliotecas.

Calificación de la Característica 43.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,8

CARACTERÍSTICA 44. ESTUDIANTES Y CAPACIDAD INSTITUCIONAL

92. Presentación de estadísticas y análisis de las capacidades institucionales en materia de recursos humanos (planta docente y personal administrativo), técnicos, tecnológicos y financieros, que favorecen la permanencia, el desarrollo académico y la graduación de los estudiantes.

En este sentido cabe resaltar que los programas de posgrado en la Universidad de Caldas, siendo esta una universidad pública, son autosostenibles, lo que significa que su funcionamiento depende completamente de los ingresos que logren gestionarse en términos de matrícula y estrategias para el desarrollo de proyectos de investigación y proyección realizados en alianza con otras entidades y a través de convocatorias internas. De esta manera, la actividad de la Maestría depende de la apertura anual de sus cohortes, las cuales deben ser aprobadas por la Facultad. Se anexan las Resoluciones de la apertura de cohorte (Anexo 15). Lo anterior determina la apertura de convocatorias, así como la selección de estudiantes e inicio de clases, para lo cual se debe garantizar un punto de equilibrio financiero que permita la vinculación del equipo de trabajo del programa conformado por el director del programa, docentes de planta del Departamento de Diseño Visual, una secretaria y un profesional de apoyo, además de los docente y asesores y jurados en el proceso de grado de los estudiantes; en la medida en que se realizan gestiones para el desarrollo de proyectos conectados con los intereses del programa académico y su proyección se vinculan nuevos profesionales que propendan por su adecuado desarrollo.

En cuanto a la infraestructura, la Universidad de Caldas provee los espacios requeridos para el desarrollo de los diferentes procesos según las necesidades del programa académico; sin embargo, los programas de posgrado, en la libertad de administración de sus recursos, cuentan con la posibilidad y responsabilidad de optimizar los espacios destinados para su desarrollo a partir de la realización de obras de mejoramiento y dotación tecnológica y de mobiliario. Estas obras deben ser aprobadas por la oficina de planeación institucional dentro de la proyección del programa en términos presupuestales. Se anexan los presupuestos anuales de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva (Anexo 16)

93. Apreciación de profesores y estudiantes del programa con respecto a la correspondencia entre las capacidades institucionales en materia de sus recursos humanos, técnicos, tecnológicos y financieros, y el número de estudiantes matriculados, en cumplimiento del Proyecto Educativo del Programa, junto con las acciones emprendidas como resultado de dichas apreciaciones.

Teniendo en cuenta la población académica con la que interactúa la Maestría constantemente; es decir, sus estudiantes, docentes y egresados, el Programa cuenta con un número suficiente de personal administrativo y de servicio. El equipo de trabajo lo conforma la directora del Programa, la secretaria y la asistente profesional de los Posgrados en Diseño y Creación, quienes están prestos a asesorar, informar y ayudar sobre procesos académicos y de gestión requeridos.

Además, desde el nivel central institucional se tiene el respaldo y apoyo administrativo de diferentes dependencias como Contratación, Registro Académico, las Vicerrectorías de Proyección, Académica y de Investigaciones y Posgrados, la Oficina de Internacionalización, entre otras.

Según los profesores y estudiantes, los resultados derivados de las encuestas, evidencian en un 95% un trabajo colaborativo y sistemático entre el personal administrativo que guarda coherencia en términos de eficiencia, eficacia y orientación en los procesos del programa para el logro de los resultados.

Calificación de la Característica 44.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,9

CARACTERÍSTICA 45. FINANCIACIÓN DEL PROGRAMA ACADÉMICO

94. Demostración de la consistencia entre la asignación y distribución presupuestal del programa, y el desarrollo de las actividades de docencia, investigación, creación artística y cultural, deportiva, proyección social, bienestar institucional e internacionalización, y la implementación de los planes de mejoramiento.

Como se ha mencionado anteriormente, el programa es autosostenible por lo cual el presupuesto se realiza anualmente para cada cohorte que dura cuatro periodos (dos años). En primer lugar, se estiman los ingresos en 7.5 salarios mínimos legales mensuales vigentes, de acuerdo al promedio de estudiantes matriculados periódicamente y teniendo en cuenta el punto de equilibrio. También se deben aplicar los descuentos del 10 por ciento por votación y el 10 por ciento para egresados; para este aspecto se calcula un promedio de deserción de dos estudiantes por cohorte.

En segundo lugar, se consideran los egresos; es decir, los gastos fijos requeridos para el desarrollo de las actividades y los gastos por servicios personales de docencia directa y personal administrativo a cargo. En este sentido, se revisa si el profesor es interno o externo a la institución; en el primer caso, se trata de un gasto recurrente, y en el segundo, se estima el valor de la hora conforme a lo estipulado en la Oficina de Contratación. Para el caso de docentes externos también se calculan los gastos de alojamiento, alimentación y transporte (Anexo 16).

95. Presentación de la proyección y la ejecución del presupuesto de inversión y de funcionamiento del programa y los mecanismos de seguimiento y control.

El presupuesto del Programa se ejecuta mediante órdenes de servicio, suministros de compra, resoluciones de incentivos, de avance y transferencias o traslados. Se controla mediante la asignación del techo presupuestal del ordenador del gasto; en este caso, la Facultad de Artes y Humanidades, y se distribuye entre servicios personales, gastos generales e inversión. Los servicios personales se controlan a través de órdenes de servicio, resoluciones e incentivos y traslados; lo mismo ocurre con los gastos generales. Finalmente, los gastos de inversión se ejecutan por medio de la Facultad de Artes y Humanidades conforme a los requerimientos que se vayan presentando en los proyectos y de acuerdo a los ingresos que se concilien.

Finalmente, en el presupuesto se incluyen dos transferencias que deben hacerse, una del 20 por ciento por administración al nivel central y otra del cinco por ciento del total de los ingresos a la Facultad de Artes y Humanidades.

Calificación de la Característica 45.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
B	Se cumple en alto grado	4,3

CARACTERÍSTICA 46. ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD Y MEJORA CONTINUA

96. Evidencia de la consolidación de un Sistema Interno de Aseguramiento de la Calidad que permita verificar, mediante unos procesos periódicos y participativos de autoevaluación, la alta calidad en cada uno de los factores y características del modelo del Consejo Nacional de Acreditación, en el programa.

El aseguramiento de la calidad en los programas académicos de pregrado y posgrado de la Universidad de Caldas está regulado por el [Acuerdo 27 del 2004 del Consejo Superior](#), por el cual se crea el Sistema Institucional de Autoevaluación y Calidad. Este sistema determina la forma en que los programas académicos, desde sus comités de currículo, conforman un Comité de Autoevaluación y Aseguramiento de la Calidad del Programa, el cual desarrolla acciones permanentes en articulación con la Oficina de Evaluación y Calidad Académica y bajo sus lineamientos y acompañamiento.

En términos de gestión de estos procesos, el Sistema Integrado de Gestión de la Universidad de Caldas cuenta con un procedimiento para acreditar y reacreditar programas académicos que define el tipo de proceso, su objetivo, alcance, responsable, definiciones y términos, políticas y condiciones de operación, descripción de actividades además de presentar los formatos, documentos y normativa institucional y externa necesarios para su gestión. De esta manera, la Maestría en Diseño y Creación Interactiva ha desarrollado el proceso necesario para su reacreditación, en cabeza de la dirección del programa académico y con los diferentes actores involucrados en cada etapa del proceso.

Comité de Evaluación y Aseguramiento de la Calidad

La Universidad conforma el Comité de autoevaluación y aseguramiento de la calidad del programa con el jefe de la Oficina de Evaluación y Calidad

Académica (Vicerrectoría Académica), los docentes de apoyo a los procesos de acreditación que hacen parte de la Vicerrectoría Académica y la coordinadora del proceso de autoevaluación con fines de reacreditación (programa Maestría en Diseño y Creación Interactiva), profesional de apoyo a procesos de acreditación (Facultad de Artes y Humanidades), profesional de apoyo al proceso de acreditación (Programa Maestría en Diseño y Creación Interactiva).

A continuación se describe la conformación del Comité de Autoevaluación y Aseguramiento de la Calidad de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva:

- Conformación del Comité de Autoevaluación y Aseguramiento de la Calidad del Programa, de acuerdo con lo establecido en el Acuerdo 027 de 2004 del Consejo Superior, por medio del cual se establece el Sistema Integrado de Aseguramiento de la Calidad para todos los procesos de autoevaluación con fines de acreditación de alta calidad.
- Coordinación de autoevaluación de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva: Conformada por la dirección del programa y un profesional de apoyo con experiencia en procesos de autoevaluación y acreditación.
- Comisiones de Autoevaluación: Para la conformación de las comisiones de autoevaluación con fines de reacreditación de alta calidad del Programa Maestría en Diseño y Creación Interactiva se contó con la participación de docentes del Departamento de Diseño Visual, la Maestría en Diseño y Creación Interactiva y egresados del programa. De esta manera, se conformaron grupos de trabajo para los 12 factores según los lineamientos del [Acuerdo 02 de 2020 del Consejo Nacional de Acreditación](#) por el cual se actualiza el modelo de acreditación en alta calidad. En primera instancia desde la dirección del programa junto con el comité de currículo se analizaron y distribuyeron los distintos grupos de trabajo y sus respectivos coordinadores como consta en las actas N° 8, 9, 10, y 11 de 2021 de dicho comité. Posterior a esto, el Consejo de Facultad aprobó la conformación de dichas comisiones a través de sesión ordinaria del 3 octubre de 2022 tal como consta en el acta N° 42 (Anexo 17) por medio de la cual se validan los grupos de los docentes, egresados y estudiantes que apoyan la elaboración del documento maestro. También se aprobaron los cronogramas de trabajo para todo el proceso de Autoevaluación. Ver [Procedimiento para acreditar y reacreditar programas académicos](#).

Calificación de la Característica 46.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,5

11.3 SÍNTESIS DEL FACTOR

11.3.1 FORTALEZAS

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva cuenta con varias fortalezas importantes en cuanto a la organización, administración y financiación del programa académico. En primer lugar, la Universidad proporciona lineamientos y estrategias para el desarrollo de los procesos administrativos y de gestión de los aspectos formativos, investigativos y de proyección, así como el marco para el desarrollo de las estrategias de bienestar de la comunidad académica. Esto demuestra un compromiso institucional con el mejoramiento continuo y la calidad de la educación que se imparte en la Maestría.

Además, la Universidad fomenta la participación de la comunidad académica en los procesos de autoevaluación a través de los programas académicos y de la oficina de egresados. Esto permite una retroalimentación constante que ayuda a mejorar y adaptar el programa a las necesidades de los estudiantes y del mercado laboral.

Otra fortaleza importante es la capacidad del programa para establecer relaciones con otras comunidades e instituciones públicas y privadas. Esto permite el trabajo con pares académicos y de investigación, así como el desarrollo de procesos de impacto regional y el desarrollo de aportes a la disciplina. Los resultados de los ejercicios de proyección conectan a los estudiantes y egresados con entidades y organizaciones que requieren la vinculación de profesionales, investigadores y expertos en términos de diseño y creación interactiva, lo que abre escenarios laborales y académicos positivos para el desarrollo propio y de la comunidad de la Maestría.

Otra fortaleza clave del programa es su capacidad para desarrollar estrategias conectadas con los nuevos retos en términos de comunicación y, a su vez, reconocer y mantener los medios tradicionales y su vinculación con la

Universidad de Caldas como institución académica acreditada y reconocida por sus logros en términos de diseño y creación. Esto permite que los estudiantes reciban una educación integral y estén preparados para enfrentar los desafíos del mercado laboral.

La Maestría también cuenta con un aumento significativo en el nivel de formación de los docentes de planta y la vinculación de nuevos docentes con formación posgradual y experiencia relacionada a las necesidades de la Maestría. Esto demuestra un compromiso con la calidad de la educación que se imparte y asegura que los estudiantes reciban una educación actualizada y relevante.

Otra fortaleza importante del programa es su capacidad para utilizar plataformas informáticas como apoyo a los procesos de gestión del programa académico y de la situación académica y financiera de los estudiantes. Esto hace que la administración del programa sea más eficiente y transparente, lo que beneficia tanto a los estudiantes como a los docentes.

Finalmente, la estructura académico-administrativa del programa favorece su desarrollo, dando claridad a qué instancia le corresponde asumir los compromisos y responsabilidades para la planeación, ejecución y evaluación de las actividades. Esto asegura que el programa funcione de manera efectiva y eficiente, lo que beneficia a todos los involucrados.

11.3.2 OPORTUNIDADES DE MEJORA

A raíz de la emergencia sanitaria por la pandemia COVID-19, se ha dificultado la consecución de recursos para sostener financieramente la Maestría, situación que puede ser una oportunidad para fortalecer redes y convenios interinstitucionales con otros programas de posgrado y universidades del país, incluso a nivel internacional.

11.4 JUICIO CRÍTICO

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva ha demostrado contar con una sólida organización, administración y financiación del programa académico, lo

cual se refleja en las altas calificaciones obtenidas en las diferentes características evaluadas.

En términos de organización y administración del programa, se cumple plenamente. La Universidad proporciona lineamientos y estrategias que respaldan los procesos administrativos y de gestión, así como el bienestar de la comunidad académica. La participación de la comunidad académica en los procesos de autoevaluación y la retroalimentación constante contribuyen a mejorar y adaptar el programa a las necesidades de los estudiantes y del mercado laboral.

La dirección y gestión del programa también se cumple plenamente. La Maestría ha demostrado una capacidad efectiva para establecer relaciones con otras comunidades e instituciones, lo que facilita la colaboración con pares académicos, la generación de impacto regional y el desarrollo de aportes a la disciplina. Estas interacciones brindan oportunidades laborales y académicas para los estudiantes y egresados, fortaleciendo su desarrollo personal y profesional.

Los sistemas de comunicación e información se cumplen plenamente. El programa ha logrado adaptarse a los nuevos retos en términos de comunicación, manteniendo una conexión con los medios tradicionales y aprovechando los recursos tecnológicos. Esto garantiza que los estudiantes reciban una formación integral y estén preparados para enfrentar los desafíos del mercado laboral.

La capacidad institucional y la atención a los estudiantes se cumplen plenamente. La Maestría ha fortalecido la formación de su cuerpo docente, asegurando que los profesores cuenten con la preparación y experiencia necesarias para brindar una educación de calidad. Además, se han implementado plataformas informáticas que facilitan la gestión del programa y brindan transparencia en la situación académica y financiera de los estudiantes.

En cuanto a la financiación del programa académico, se cumple en alto grado. Aunque el programa ha logrado asegurar recursos financieros para su funcionamiento, existe la oportunidad de diversificar las fuentes de financiación y buscar alternativas que garanticen la sostenibilidad a largo plazo. Por último, el aseguramiento de la calidad y mejora continua se cumple plenamente. La

Maestría ha demostrado un compromiso con la calidad de la educación mediante la implementación de procesos de evaluación y mejora constantes.

11.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 11

SITUACIÓN A INTERVENIR	ACTIVIDAD O ACCIÓN DE MEJORA	RESPONSABLE	FECHA	
			INICIO	FIN
Desfinanciación del programa por bajas en el punto de equilibrio a raíz de la pandemia COVID-19	Sostener convenios interinstitucionales que permitan la consecución de recursos económicos para el sostenimiento a largo plazo de la Maestría	Dirección de programa	2023-2	2025-2

*CORTO PLAZO 6 MESES, MEDIANO PLAZO 12 MESES, LARGO PLAZO 18 MESES

FACTOR 12. RECURSOS FÍSICOS Y TECNOLÓGICOS

12.1 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL TIEMPO DE LA ACREDITACIÓN

- El programa cuenta con un sistema de información robusto y efectivo que brinda a los estudiantes acceso a bases de datos, colecciones y redes internacionales de alto impacto.
- Los estudiantes tienen acceso a un repositorio institucional donde pueden consultar información sobre proyectos de investigación desarrollados en el programa.
- La Maestría cuenta con sistemas de información y comunicación que se ajustan a las necesidades del programa en actividades de docencia, investigación y proyección.
- La Universidad de Caldas ha fortalecido la infraestructura tecnológica del programa, lo que ha beneficiado a los estudiantes al proporcionar acceso a internet en las aulas y recursos tecnológicos para su formación.
- Se propone participar en la planeación de los Planes Anuales de Funcionamiento - PAF de las facultades para asegurar el mantenimiento y ampliación de la infraestructura tecnológica. Además, se recomienda estimular el uso de bases de datos científicas y recursos bibliográficos pertinentes, así como fomentar el registro de tesis en el repositorio institucional para incrementar los recursos investigativos.

12.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS

CARACTERÍSTICA 47. RECURSOS DE INFRAESTRUCTURA FÍSICA Y TECNOLÓGICA

97. Demostración de la existencia de aulas, laboratorios, talleres, centros de simulación, plataformas tecnológicas, biblioteca y salas de estudio, para el cumplimiento de las labores formativas, académicas, docentes, científicas, culturales y de extensión, en coherencia con el nivel de formación y la modalidad de oferta del programa.

En general, la Universidad de Caldas cuenta con cinco campus ubicados en la ciudad de Manizales, que constituyen hasta el 2021, aproximadamente, 83.384 mts² de área construida, áreas conformadas por edificios, parques, zonas verdes, parqueaderos, áreas culturales y deportivas, optimizadas para las

actividades misionales de docentes, estudiantes y administrativos, en los frentes de la cultura, el deporte y la recreación; distribuidas de la siguiente manera:

Tabla 12.1. Área construida de los distintos Campus Universidad de Caldas.

Sedes	Ubicación	Área construida (m ²)
Sede Principal	Calle 65 No 26-10	Edificio Central (bloques B y C) 12.383,00
		Edificio Administrativo (bloque A) 6.754,00
		Edificio Laboratorios (bloque E) 2.269,00
		Edificio del Parque (bloque D) 4.766,00
Sede Bicentenario (incluida en la sede principal desde el 2009)	Calle 65 No 26-10	Edificio Laboratorios (bloque E) 2.269,00
		Edificio Bicentenario (bloque U) 6.000,00
Sede Sancancio	Se encuentran 2 edificios que comparten actividades misionales en docencia, proyección e investigación: Edificio de Ciencias Agropecuarias: Calle 65 No 30 – 65 Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona: Carrera 35 No 62-160.	Agropecuarias (bloque G) 4.292,00 Veterinaria (bloque F) 4.687,00 CCU 13.300,00
Sede Palogrande	Carrera 23 No 58-65.	Edificio Palogrande (bloques H, I, J) 5.669,00 Edificio Centro de Museos (bloque O) 1.963,00
Sede Versalles	Carrera 25 No 48-57	Edificio Ciencias para la Salud (bloques K,L,M) 8.863,00
Sede Bellas Artes	Carrera 21 No 13-02 Av. 12 de octubre	Edificio Bellas Artes (bloque N) 3.424,00

Fuente: Oficina Asesora de Planeación, 2022

Sedes que prestan servicios a la comunidad en los horarios de trabajo del personal administrativo de lunes a Jueves 7:45 am – 11:45 am y 1:45 pm – 5:45 pm, Viernes 7:00 a 3:30 pm Jornada Continua.

El índice de capacidad para el año 2019 se reporta en 7,8 m² de área construida por cada estudiante de pregrado universitario. Las zonas verdes están constituidas por 19.000 m², a lo cual se le suma el Jardín Botánico con un área de 95.686 m².

Adicionalmente, la universidad cuenta con un campus suburbano, Granja Tesorito, Granjas de Montelindo y la Cruz. Además, desde la oferta en educación superior regional se tienen los Centros Regionales de Educación Superior (CERES) en los municipios de La Dorada, Anserma, Salamina, Riosucio, Aguadas, Samaná y Pereira; con el fin de ampliar su cobertura, contribuyendo al desarrollo social y económico de las comunidades.

En esta característica, la infraestructura institucional aporta al bienestar académico desde aspectos como: suficiencia, calidad, capacidad respecto al número de estudiantes, dotación y seguridad en el cumplimiento de los indicadores desde la apreciación de docentes y estudiantes.

Se divide la revisión del cumplimiento en la infraestructura y ocupación evaluando inicialmente los aspectos de infraestructura general de la Universidad de Caldas en paralelo al uso de los espacios físicos y de desarrollo académico de los estudiantes, egresados y docentes de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva; por último, se expone la ocupación, participación y consulta en los espacios de apoyo bibliográfico, compilado desde el informe entregado desde la dirección del Centro de Bibliotecas de la Universidad de Caldas, ubicado en el Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona.

Tabla 12.2. Espacios institucionales compartidos y espacios asignados para la Maestría en Diseño y Creación Interactiva 2023.

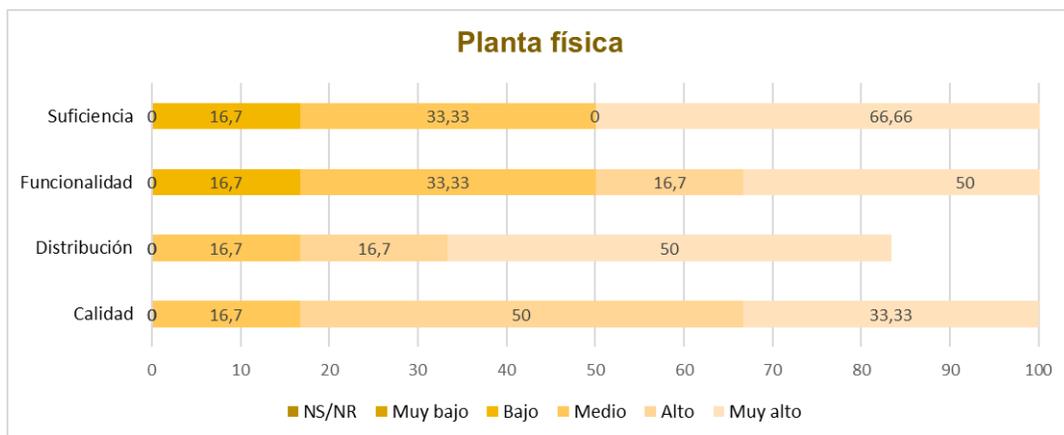
Uso de Espacios	Especificidad	Propiedad	
		Cantidad de espacios	M ²
Aulas de Clase C202 C203 C204	Compartidos	3	192
Aulas de Clase C309 Aula posgrados C310 MediaLab C311 A Aula posgrados	Única ocupación	3	96
Laboratorios	Compartidos	2,00	219,00
Sala de Tutores	Compartidos	13,00	73,00
Auditorios	Compartidos	4,00	360,00
Bibliotecas	Compartidos	1,00	2.478,00
Cómputo	Compartidos	7,00	522,00
Oficinas	Única ocupación	2,00	27,00
Espacios Deportivos	Compartidos	-	-
Cafeterías	Compartidos	1,00	245,00
Zonas Recreación	Compartidos	-	-
Servicios Sanitarios	Compartidos	34,00	270,00

Uso de Espacios	Especificidad	Propiedad	
		Cantidad de espacios	M ²
Otros	Compartidos	2,00	36,00
	Totales	72,00	4.518,00

Fuente: Oficina Asesora de Planeación, 2023

La Maestría en Diseño y Creación Interactiva funciona en la sede Central en el edificio Orlando Sierra, cuarto piso, este cuenta con los espacios académicos administrativos adecuados suministrados por la Facultad de Artes y Humanidades; del mismo modo, se cuenta con los auditorios y otros espacios adscritos a la Facultad de Artes y Humanidades, y programados por el Departamento de Diseño, que son utilizados para desarrollar los seminarios y otras actividades académicas, contando que se tiene un (1) aula dispuesta solo para egresados, se permite compartir un buen número de salones que tiene mayor disponibilidad para el programa de pregrado de Diseño Visual, pero este se ajusta en los horarios que se puedan requerir, estos espacios se encuentran dotados con recursos de apoyo docente tales como videoproyectores, televisores, mesas y sillas para trabajos colaborativos o sesiones magistrales.

Gráfico 12.1. Resultados de la encuesta a estudiantes sobre la planta física de la Universidad.



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

Teniendo en cuenta los cambios urbanísticos que actualmente se están realizando, denota que las proyecciones de crecimiento realizadas por la actual dirección administrativa son coherentes a las percepciones, si bien son medios los porcentajes en distribución y funcionalidad con un 50%, serán subsanados con las nuevas propuestas de distribución del campus actual, en miras de buscar un campus más deseable, cumpliendo con las perspectivas institucionales del proyecto educativo institucional.

Tabla 12.3. Espacios asignados para la Maestría en Diseño y Creación Interactiva – Facultad de Artes y Humanidades

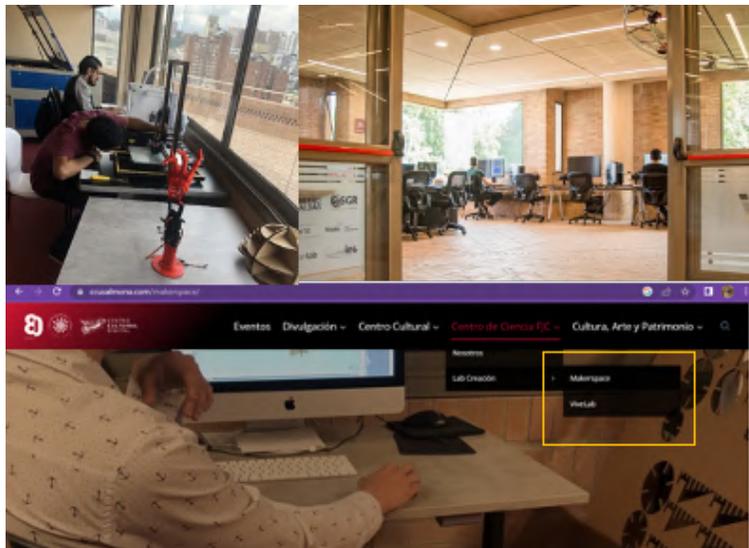
Edificio	Bloque	Nomenclatura	Piso	Capacidad	Área	Tipo	Depto / Facultad
Orlando Sierra	C	C401 Oficinas Posgrados Facultad	4	10 (2 MDCI)	87	Oficinas Posgrados	Facultad de Artes y Humanidades
Campus Central. Edificio Orlando Sierra	C	Cubículos docentes	4	16	10	Cubículos	Departamento de Diseño
Orlando Sierra	C	C202	2	27	64	Aula Taller	Departamento de Diseño
Orlando Sierra	C	C203	2	30	64	Aula Taller	Departamento de Diseño
Orlando Sierra	C	C204	2	30	64	Aula Taller	Departamento de Diseño
Orlando Sierra	C	C309 Aula Posgrados	3	20	46	Aula	Departamento de Diseño
Orlando Sierra	C	C202 Laboratorio de diseño audiovisual	2	12	25	Laboratorio	Departamento de Diseño
Orlando Sierra	C	C203 Laboratorio de Gráfica	2	12	25	Laboratorio	Departamento de Diseño

Edificio	Bloque	Nomenclatura	Piso	Capacidad	Área	Tipo	Depto / Facultad
Orlando Sierra	C	C204 laboratorio de diseño ambiental	2	12	25	Laboratorio	Departamento de Diseño
Orlando Sierra	C	C307 Laboratorio de Imagen móvil	3	2	93	Laboratorio	Departamento de Diseño
Orlando Sierra	C	C310 Media Lab	3	20	30	Aula Especial	Departamento de Diseño
Orlando Sierra		C311 Transmedia	3	6	36	Espacio Colaborativo	Facultad de Artes y Humanidades
Orlando Sierra	C	C311 A Aula posgrados	3	20	20	Aula	Departamento de Diseño

Fuente: Oficina Asesora de Planeación, 2022

Para el desarrollo de las estrategias pedagógicas de enseñanza-aprendizaje, los docentes y los estudiantes cuentan con salas de internet y préstamo de computadores que son facilitados por el Centro de Bibliotecas de la Universidad de Caldas, y los 7 laboratorios de docencia e investigación y proyección, Laboratorio de gráfica, laboratorio de ambiental, laboratorio de audiovisual, laboratorio de interfaces y sala k, usando estos recursos con mayor porcentaje, los cuales han sido dotados por la Vicerrectoría Académica y la gestión realizada desde la administración de los Departamentos antes las distintas Direcciones de la Facultad de Artes y humanidades. Adicionalmente desde el 2016 el uso de los Makerspace del Centro de Ciencia Francisco José de Caldas ubicado en el bloque CCU Rogelio Salmona.

Gráfico 12.2. Espacios institucionales de uso de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva Centro de Ciencia Francisco Jose de Caldas - CFJC.

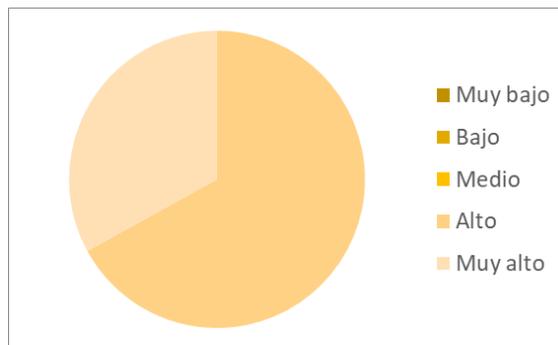


Fuente: ccusalmona.com/nosotros, 2023

El Makerspace es un espacio institucional de uso por todos los programas académicos donde permite materializar proyectos de experimentación + investigación + creación, desarrollados en convenio o inscritos en el mismo centro donde ofrecen servicios de corte láser, impresiones 3D, maquetado y prototipado de circuitos con una sala amplia para el trabajo con dispositivos electrónicos y elementos de taller. Recurso importante para la incubación de proyectos físicos e interacción con equipos multidisciplinarios.

El Vivelab es un laboratorio (CTel) en contenidos digitales que apoya iniciativas desde el diseño y la creación el cual trabaja de manera coordinada desde sus líneas de desarrollo de proyectos “SpaceLab”(producción y prototipado), Living Lab (colaboración en apropiación tecnológica), estos son espacios de apoyo estudiantil que permite materializar las ideas de los proyectos resultantes de los diferentes programas académicos de la Universidad de Caldas.

Gráfico 12.3. Encuesta Estudiantes, Valoración de los laboratorios respecto al número de estudiantes inscritos a la Maestría en Diseño y Creación interactiva.

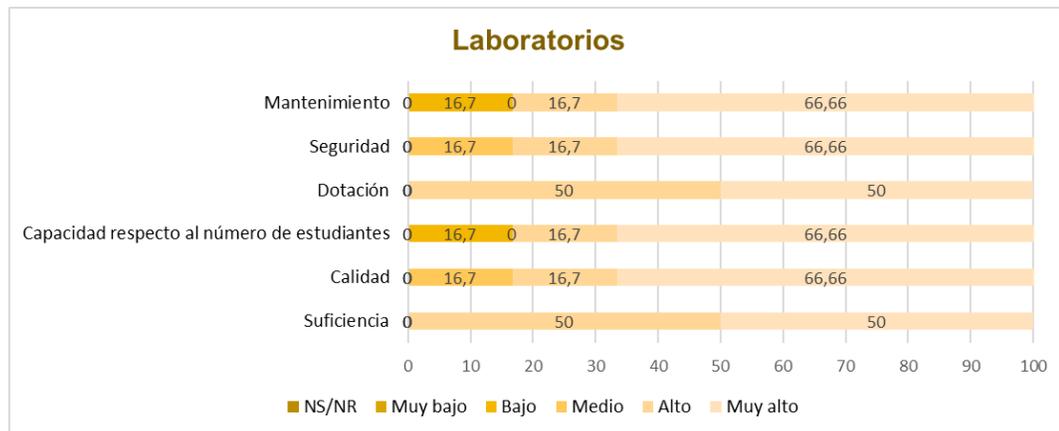


Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

En esta evaluación los estudiantes califican al programa en medio 67% y muy alto 33%, este es un aspecto institucional ya que las aulas especializadas, en la Política Curricular de la Universidad de Caldas, artículo 27 del Acuerdo 029 del 2008, modificado por el [Acuerdo 29 de 2013 del Consejo Académico](#) que expresa lo siguiente: - el número de estudiantes por actividad académica teórica así como de las actividades teórico-prácticas que no requieran laboratorio ni utilización de un sitio de práctica específico, podrá tener hasta 48 estudiantes o en su defecto el máximo número de estudiantes que permita la capacidad instalada de las aulas asignadas por la Oficina Asesora de Planeación y Sistemas. Aspecto que se cumple en totalidad, creo que esto vincula en el plan de mejoramiento la ampliación de un espacio propio donde se desarrollen actividades específicas como aula especializada.

A hoy las condiciones físicas y académico administrativas han permitido desde su acondicionamiento, la correcta y adecuado desarrollo para este posgrado, delimitando una plataforma de espacios físicos dedicados a la docencia (aulas, aulas- taller) y laboratorios áreas de trabajo y estudio individual y grupal, los cuales buscan fortalecer la investigación desde su uso (laboratorios, salas de cómputo y biblioteca (que cuentan con áreas de estudio individual y grupal), espacios de trabajo etc.) Otro aspecto a contemplar son los espacios abiertos, los mayormente usados por el posgrado es el Centro de ciencia CCU Rogelio Salmona, que por su programación permanente ha ido acrecentando la proyección estudiantil y universitaria.

Gráfico 12.4. Encuesta Estudiantes, calificación laboratorios con que cuenta la Universidad de Caldas.

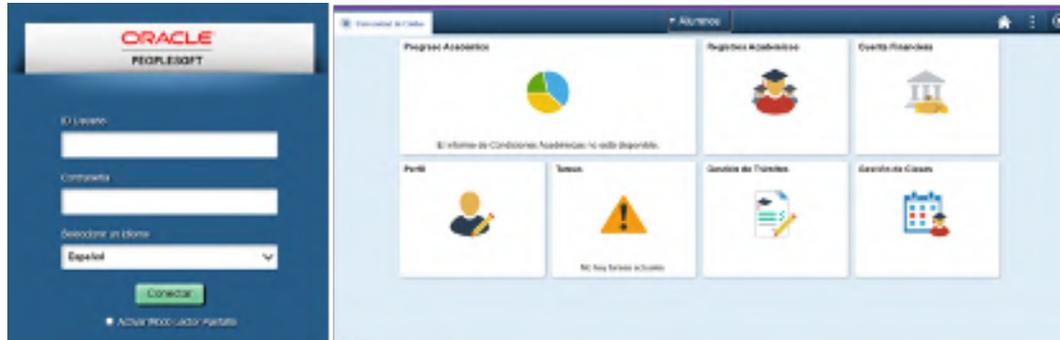


Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

En esta tabla se observa que los estudiantes valoran en muy alto 66,66% la calidad, capacidad seguridad y mantenimiento de los laboratorios con los que cuentan, hasta hoy han fortalecido la docencia e investigación propia del posgrado, aunque sigue indicando 50% en suficiencia y dotación, aspecto que requiere revisar puesto que en esta percepción buscan tener un laboratorio con mayor dotación, lo que conocemos desde el Acuerdo 29 de 2013 del Consejo Académico, aula especializada.

En el marco de análisis de 4 años atrás, la Universidad estructuró procesos de actualización remodelando edificios como el campus bicentenario y Central con el Edificio Orlando Sierra, esto se debió al incremento en producción de textos y grupos de investigación y la clasificación de otros en sistema “Scienti” de Colciencias, por tal razón hubo un incremento presupuestal para equipamiento en investigación, apoyo a formación posgradual en programas dentro y fuera de la institución, formulación y ejecución de concursos públicos docentes, modernización del SIA (Sistema de Información Académica), impactando en los procesos de gestión académica.

Gráfico 12.5. Ingreso Sistema SIA 2019 (Sistema de Información Académica)



Fuente: [Sistema de Información Académica SIA](#), 2019

En la vigencia 2018, la Universidad tomó la decisión de implementar un nuevo Sistema de Información Académico, más estable, seguro, administrable y que cumple con todas las funcionalidades requeridas. El Sistema Campus Solutions de Peoplesoft es de clase mundial y tiene una amplia base instalada en otras universidades de Colombia, permite integrar y gestionar la información de alumnos, personal docente, administrativos, inscripciones, admisiones, ausencias, calificaciones, entre otros. También permitirá hacer una gestión optimizada de los procesos internos con el apoyo de herramientas tecnológicas de última generación.

Infraestructura física Centro de Bibliotecas. El centro de bibliotecas de la Universidad de Caldas cuenta con una biblioteca central ubicada en el Centro Cultural Universitario Rogelio Salmons y tres campus: especializados en las ciencias para la Salud, en el campus Versalles, otro especializado en ciencias sociales y filosofía en el campus Palogrande y otro ubicado en Bellas Artes.

El centro cultural es un espacio construido para atender los servicios de biblioteca, con 12 mil metros cuadrados totales, de los cuales 5 mil metros están dedicados a las colecciones, las salas de lectura, salas de estudio grupal e individual para un total de 5 niveles en funcionamiento para los usuarios. Los espacios complementarios incluyen auditorio, terrazas para trabajo al aire libre, un Makerspace, una sala de exposiciones y un laboratorio con equipos de diseño, videojuegos y realidad aumentada; a este campo tienen acceso todos los estudiantes, docentes y egresados del programa de la Maestría en Diseño y Creación y posee colecciones en todas las áreas de conocimiento, siendo útil

en los momentos de desarrollo de los proyectos de investigación en trabajo de grado.

Gráfico 12.6. Infraestructura Física Centro de Bibliotecas, Universidad de Caldas.

Sistema de Bibliotecas	Mts ²	Sillas	Mesas	Puntos de red
Biblioteca Rogelio Salmona	5.090	629	66	162
Biblioteca Jurídicas y Sociales	576	157	33	33
Biblioteca Versailles	433.63	164	30	93
Biblioteca Bellas Artes	135	45	9	9
Biblioteca La Dorada	39.55	4	0	
Total	5.840,55	999	138	297

Fuente: Centro de Bibliotecas Universidad de Caldas, 2022

El Centro de Bibliotecas Universidad de Caldas, cuenta con 6 sedes ubicadas estratégicamente para atender a todos los programas académicos de la Universidad de Caldas, de manera específica la biblioteca especializada dispuesta para la Maestría en Diseño y Creación concentra un alto volumen de sus colecciones en la Sede Central de la Universidad, la cual cuenta con más de 5 mil metros cuadrados, ubicada en un edificio ícono de la ciudad; la biblioteca cuenta con terrazas, salas de exposiciones y salas de lectura, cubículos individuales de estudio, equipos de cómputo, salas de capacitación, salas de proyección y opción de equipos portátiles para préstamo a los usuarios, adicionalmente tiene dispuesta una “Imagoteca” Proyecto adscrito a la Vicerrectoría de Proyección Universitaria y al Departamento de Diseño de la Universidad de Caldas, un espacio que surge para consultar, apoyar la investigación y la docencia de los programas inscritos al Departamento de Diseño, incluido áreas del conocimiento afines como el arte y la comunicación.

La “Imagoteca” se especializa en la imagen, la interrelación entre el diseño, el arte, la ciencia y la tecnología para la construcción social, siendo pionero en su género en Latinoamérica, centro que propone una programación rica en actividades académicas desde el diseño, como conferencias y conversatorios, que muchas veces son estudiantes y docentes participes de la Maestría, adicional permite un apoyo tecnológico en la difusión, transmisión y logística de las actividades mencionadas, la programación está a cargo de la docente Mg. Liliana María Villescas Guzmán docente Departamento de diseño y hasta Marzo del 2023 Directora de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, esta unidad

académica y de extensión, provee servicios a los estudiante en el desarrollo de actividades de consulta y proyección universitaria.

Gráfico 12.7. Imagoteca, Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona, Universidad de Caldas.



Fuente: www.disenovisual.com, 2022

La Imagoteca, Centro de documentación en diseño e imágenes, es una unidad de documentación que cuenta tanto con infraestructura física como con un repositorio digital al servicio de la comunidad, donde se brinda asesoría en la búsqueda y obtención de información acerca de problemas relacionados con la imagen, el diseño y la creación en general.

De acuerdo con su directora Mg. Liliana Villescas Guzmán afirma: “El propósito de la Imagoteca es albergar colecciones e información especializada de consulta e investigación para la comunidad académica, servicios de orientación, actualización, intercambio y difusión de documentación impresa, digital y audiovisual en diseño y comunicación”.

Este espacio dispone del acceso a bases de datos especializadas en imagen, y se configura como un lugar para el intercambio de publicaciones, conocimientos y foros sobre el diseño y la creación. Otros servicios que presta son los proyectos de colección editorial en Diseño Visual.

Los estudiantes también disponen del acceso a bases de datos especializadas en imagen y a futuro se configura como un lugar de mayor intercambio de publicaciones, conocimientos y foros sobre el diseño y la creación, cuenta con proyectos líderes uno de ellos es la construcción del repositorio on-line de sus colecciones y material audiovisual en línea de participación masiva, no solo de consulta dentro de su infraestructura física, adicional a ello la construcción de su página web, en síntesis este proyecto está en la etapa de perfeccionamiento de sus estrategias de comunicación, para albergar en la web institucional de la Facultad de Artes y Humanidades, otra opción de visibilizar el conocimiento

gestado en los posgrados del departamento de diseño incluida sus muestras y colecciones actuales y futuras de los docentes y estudiantes de posgrado.

Ejemplo de ello, son las propuestas de actividades, conversatorios y talleres que desde el uso de estos espacios comunes de reflexión y consulta en la infraestructura del CCU, visibilizan y dinamizan los sus resultados investigativos a la comunidad universitaria.

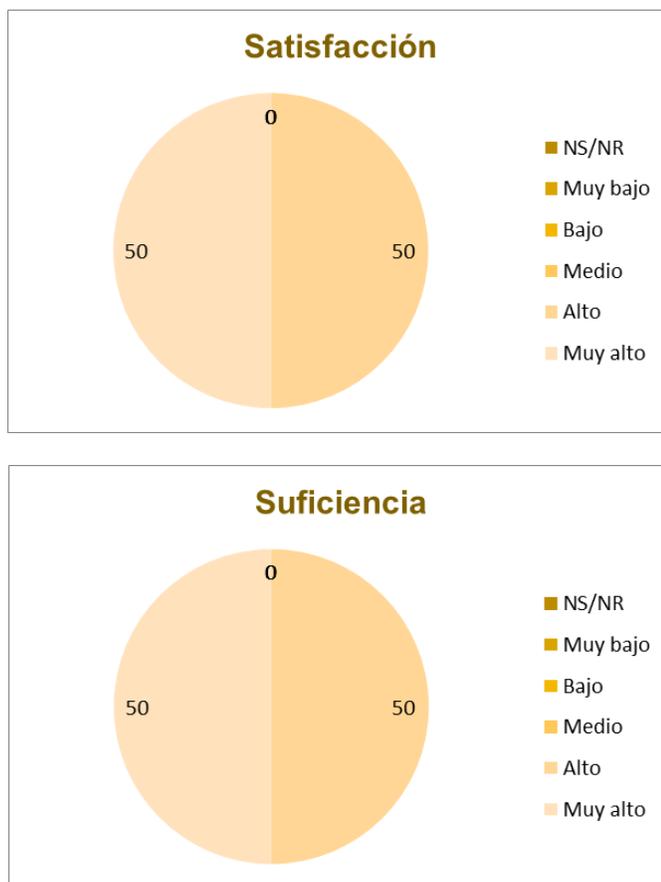
Gráfico 12.8. Talleres y conversatorios Proyecto Imagoteca, Departamento de diseño, Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona, Universidad de Caldas.



Fuente: Redes Centro de Ciencia, Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona, 2022

www.ucaldas.edu.co/portal/tag/imagoteca

Gráfico 12.9. Resultado encuesta graduados, valoración, grado de satisfacción y suficiencia de los recursos informáticos y sistemas de comunicación e información



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

En este punto los graduados dan una apreciación de alto y muy alto de 50 % en un gran total de 100% superior, punto donde ratifica que los graduados están atentos de los comunicados y no están aislados del programa académico que los acogió en este punto, el programa ha premiado esa fidelización con su anual encuentro de egresados, evento realizado paralelo al Festival internacional de la imagen, su apertura fue a cargo del profesor José Manuel Berenguer, compositor y guitarrista, coordinador y profesor de Psicoacústica y Música experimental del Máster en Arte Sonoro de la Universidad de Barcelona y director de la Orquesta del Caos. Berenguer es Licenciado en Medicina y Cirugía de la Universidad Autónoma de Barcelona (1978), Máster en Musicoterapia (1979) y Psicólogo Clínico Cum Laude de

la Universidad de Barcelona (1980), y Máster en Música Electroacústica de IIME & IUTB (Bourges, 1984), con su [conferencia Ruido Adentro](#).

Gráfico 12.10. Encuentro de egresados del posgrado Maestría en Diseño y creación interactiva (invitación).

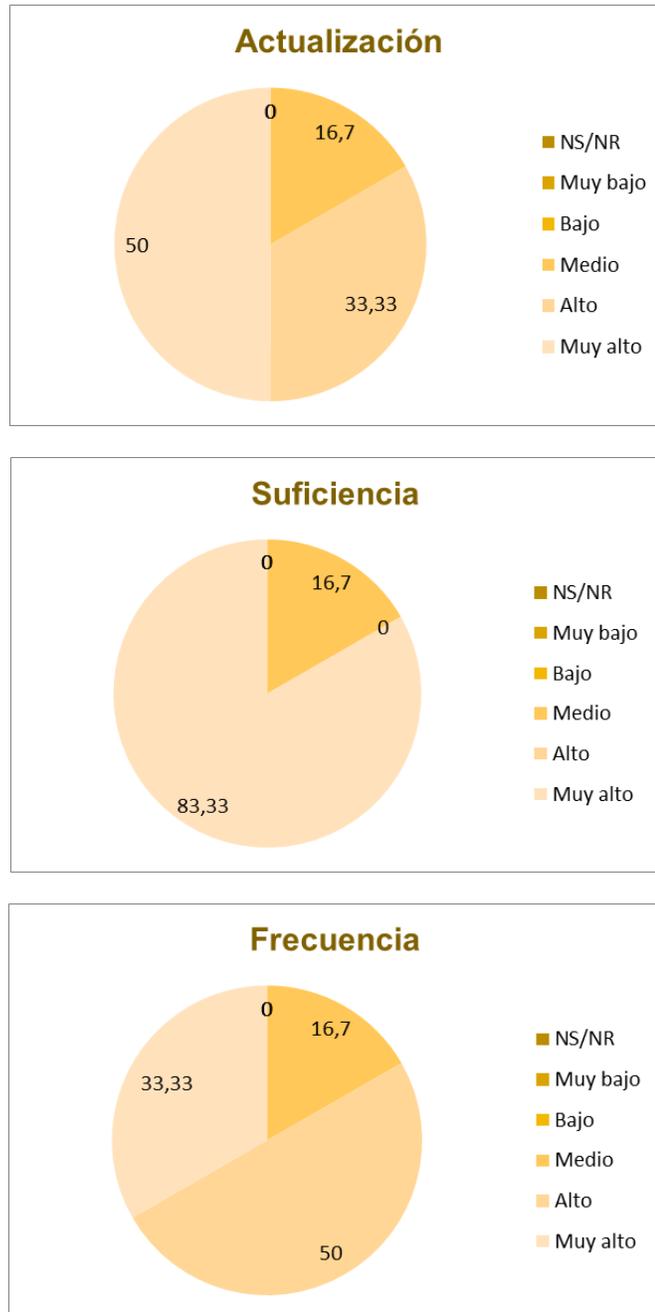


Fuente: Archivos Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

Recursos y contenidos bibliográficos usados por la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.

La Universidad de Caldas propicia desde su Centro de Bibliotecas la posibilidad de que los programas tengan estrategias y mecanismos orientados a incentivar en los estudiantes las consultas y uso de material bibliográfico por tal razón se tiene un rango superior en sus apreciaciones que están orientadas a hacer uso del material, haciéndolo más cercano y con pocos procesos administrativos para ellas a ellos.

Gráfico 12.11. Resultado encuesta estudiantes, valoración, frecuencia actualización y suficiencia con que usted utiliza los recursos bibliográficos disponibles.



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

Los estudiantes muestran un puntaje muy alto en suficiencia con 83,33%, en actualización y frecuencia en gran total de alto y muy alto de 83,33 %, esto indica que son estudiantes que aprovechan y usan los recursos de consulta ofrecidos por el centro de bibliotecas de la Universidad de Caldas.

Los estudiantes de la Universidad de Caldas son incentivados a la consulta y el uso del material bibliográfico mediante las siguientes estrategias y mecanismos:

Enlace web de Bibliotecas de la Universidad de Caldas, donde encuentran:

- Cómo ingresar al catálogo en línea, a las bases de datos y al descubridor en donde puede acceder simultáneamente a todos los recursos bibliográficos que se encuentran en biblioteca.
- Información acerca de préstamos de libros y la renovación de los préstamos, del acceso a e-books para estudiantes de Programas Regionales y del acceso a nuevas bases de datos.
- Información acerca de las bibliotecas especializadas con las que cuenta la Universidad, dirección, horarios de atención y teléfonos.
- Información acerca de las novedades de la biblioteca vía correo electrónico y redes institucionales.

El Centro de Bibliotecas de la Universidad de Caldas presta varios de servicios de consulta, entre los cuales cabe destacar:

- Servicio en sala: mediante asesorías personalizadas por parte de los funcionarios de la biblioteca se orienta a los usuarios en la búsqueda de información y uso adecuado de los servicios bibliotecarios.
- Préstamo en sala: los usuarios pueden solicitar el material bibliográfico para ser consultado en las salas de lectura de la biblioteca
- Préstamo externo: para todos los estudiantes, docentes, personal de la Universidad de Caldas y usuarios registrados en las bibliotecas cooperantes en el convenio interbibliotecario, siempre y cuando se encuentren a paz y salvo con la biblioteca.
- Préstamo interbibliotecario: es el servicio que permite a todos los usuarios adscritos a las distintas bibliotecas cuyas instituciones han establecido convenios de cooperación. De esta forma, los usuarios de una institución, pueden utilizar los documentos de la biblioteca de otra institución.

Existen otros servicios bibliográficos como:

- Referencia: es un servicio de orientación al usuario para el acceso ágil y oportuno a los medios y recursos de la biblioteca, así como para la utilización de los mismos
- Renovación de material bibliográfico telefónicamente: servicio para el material de colección general.
- Renovación y reserva de material bibliográfico por OPAC: servicio para el material de colección general.
- Visitas guiadas a instituciones que lo requieran. Los funcionarios hacen un recorrido por toda la biblioteca comentando las diferentes colecciones y explicando su consulta.
- Capacitaciones permanentes a estudiantes de pregrado y posgrado sobre la utilización de las bases de datos on line y off line.

Para ampliar la disponibilidad de recursos de información, la Universidad se ha vinculado a los consorcios de COLCIENCIAS para la adquisición de la base de datos, redes y Servicios en Línea a los cuales se puede ingresar a través del siguiente enlace: <http://biblio.ucaldas.edu.co>

A continuación se informa y analiza por categoría el uso de estos recursos bibliográficos desde la particularidad del programa académico.

La Biblioteca, realiza periódicamente capacitación para los usuarios, estudiantes, docentes y asistentes, las capacitaciones se citan de manera general y abierta a todos los estudiantes de la Universidad. En los años 2016 a 2018, se han capacitado a 46 estudiantes y un profesor.

En el Programa de Diseño Visual, los mecanismos para incentivar en el estudiante el uso del material bibliográfico se dan a través de lecturas y talleres mediante los cuales el docente recomienda la utilización del material bibliográfico, las bases de datos y páginas especializadas.

Bases de datos Centro de Bibliotecas

Las bases de datos son fundamentales para la consulta tanto de docentes como estudiantes y egresados, información actual que permite acercarse a los avances y temáticas en vanguardia con los procesos y desarrollos en el diseño actual, en el periodo a evaluar en este documento la universidad contó con suscripción a las más importantes bases de datos del mundo académico y científico, tales como Oxford, Taylor & Francis, Springer, Nature, SAGE, Science Direct, Scopus, Jstor, Web of Science, Naxos, entre otras. También cuenta con dos importantes bibliotecas digitales que agrupan libros, especialmente en español: Ebooks 7/24 y eLibro; de los anteriores los que tienen directamente relacionados con el programa se pueden detallar:

Tabla 12.4. Bases de datos especializadas nacionales e internacionales, Centro de Bibliotecas, Universidad de Caldas.

Bases de datos especializadas nacionales e internacionales	11 Bases de datos Multidisciplinares: Oxford, Taylor & Francis, Springer, Nature, SAGE Journals, SAGE Knowledge, ScienceDirect, Scopus, Jstor, Web of Science, NewsBank.
	2 Bases de datos especializadas: Grove Art Online - Grove Music Online
	2 Bibliotecas Digitales: Ebooks 7/24, eLibro.
Total	15

Fuente: Centro de Bibliotecas Universidad de Caldas, 2022

Tabla 12.5. Listado Bases de datos, Facultad de Artes y Humanidades 2018-2019

Oxford University Press	Oxford ofrece una colección completa en múltiples disciplinas de 357 revistas prestigiosas, altamente citadas y autorizadas, publicadas en colaboración con muchas de las sociedades académicas y profesionales más influyentes del mundo. Las suscripciones actuales incluyen el acceso desde el contenido más reciente hasta 1996.
---	--

<p>Taylor & Francis</p>	<p>Taylor & Francis Taylor & Francis es una plataforma de contenido online conformada por colecciones de Ciencias Sociales y Humanidades (SSH) con 1,478 títulos de 14 temáticas. Ciencia y Tecnología (S&T) con 534 títulos de 5 áreas temáticas: Matemáticas, Física, Química, Biología e Ingenierías y 199 títulos de la colección de Medicina. Las revistas tienen un retrospectivo desde 1998 al presente.</p>
<p>Springer</p>	<p>La colección completa de SpringerLink cuenta con colecciones en múltiples áreas temáticas: ciencias biomédicas, ciencias de la tierra, medio ambiente, ciencias de la vida, ciencias del comportamiento, ciencias sociales, derecho, física, astronomía, humanidades, informática, ingeniería, negocios, economía, química y ciencia de los materiales. Igualmente, la colección incluye las 45 revistas de Palgrave McMillan, editor muy relevante en el área de ciencias sociales. Las suscripciones actuales incluyen el acceso desde el año 1997 hasta el contenido más reciente.</p>
<p>Nature</p>	<p>Nature incluye títulos de revistas referenciales y en texto completo. Contiene información en disciplinas relacionadas con: química, biotecnología, ciencia de los materiales, cáncer, medicina cardiovascular, odontología, endocrinología, gastroenterología, hepatología, patología, urología, medio ambiente, ciencias de la tierra, evolución, ecología, genética, inmunología, microbiología, biología molecular de la célula, neurociencia.</p>
<p>Sage</p>	<p>La colección de Sage Premier permite el acceso a títulos de revistas arbitradas (peer-reviewed) en texto completo, se encuentra compuesta por 1,093 publicaciones de alto impacto en las áreas de negocios, humanidades, ciencias sociales, ciencia y tecnología y medicina, cuenta con retrospectivo desde 1999.</p>
<p>JSTOR</p>	<p>Base de datos multidisciplinar en texto completo que crea y mantiene un extenso archivo de importantes publicaciones; ofrece a los investigadores la capacidad para descargar imágenes de páginas y ediciones de publicaciones, escaneadas a alta resolución, según fueron creadas, impresas e ilustradas originalmente.</p>
<p>Science Direct</p>	<p>Base de datos multidisciplinar de texto completo de artículos de revistas científicas; su mayor contenido se orienta a las áreas de ciencia, tecnología y medicina. La licencia suscrita por la Universidad de Caldas permite el acceso a las colecciones desde el año 1996.</p>

<p>Scopus</p>	<p>Es la mayor base de resúmenes y citas de literatura científica revisada por pares y de fuentes Web de calidad, que integra herramientas inteligentes para acompañar, analizar y visualizar los resultados de la búsqueda. Es una gran base de datos multidisciplinar elaborada por Elsevier para cubrir ambiciosamente todo el campo de la información científica referencial.</p>
<p>Web of Science</p>	<p>Realice búsquedas en más de 12.000 revistas y más de 120.000 actas de conferencia sobre ciencia, ciencias sociales, artes y humanidades para encontrar las investigaciones de mayor calidad e importancia para su área de interés. Cree vínculos entre las investigaciones relevantes mediante las referencias citadas y explore las conexiones temáticas entre artículos creados por investigadores expertos en su campo.</p>
<p>Acceder al catálogo completo de E-Books7-24</p>	<p>E-Books 7-24 ofrece los títulos de editoriales Colombianas y Latinoamericanas; libros de texto en línea de relevancia para procesos de enseñanza-aprendizaje en programas de ingeniería, ciencias económico-administrativas, ciencias básicas, ciencias sociales y ciencias de la salud. El acceso a los contenidos puede realizarse 7 días a la semana - 24 horas al día, a través del formato eBooks conservando la misma apariencia de la versión impresa del libro, y puede visualizarse en cualquier dispositivo electrónico. Puede seleccionar la editorial de su preferencia:</p> <p>Libros editorial Cengage Libros editorial Ecoe Libros editorial Pearson Libros editorial Mc Graw Hill</p>
<p>e-Libro.com</p>	<p>e-Libro ofrece acceso a más de 103.000 títulos electrónicos en español, documentos en texto completo (libros, artículos, investigaciones científicas, mapas, tesis doctorales, revistas e informes) de todas las disciplinas académicas, constituyéndose en la Biblioteca Virtual más grande de contenidos académicos en idioma español.</p>

<p>Grove Art Online</p>	<p>Grove Art Online ofrece acceso a los recursos de arte en línea más autorizados disponibles en la actualidad. Los usuarios pueden acceder y realizar búsquedas cruzadas en las obras de referencia de artes aclamadas y actualizadas regularmente de Oxford como el Diccionario de Grove Art y el Diccionario de Artistas Benezit. Grove Art es la principal enciclopedia de arte académico, que ofrece una cobertura global de la cultura visual, compuesta y ampliada en colaboración con miles de académicos y especialistas de todo el mundo. Ofrece, además, información única sobre la venta y colección de obras de artistas, y es uno de los recursos más completos y definitivos de biografías de artistas disponibles. También se puede acceder a la Enciclopedia de Estética (2ª edición), al The Oxford Companion to Western Art y al The Concise Oxford Dictionary of Art Terms</p>
<p>NewsBank access world</p>	<p>NewsBank access world Brinda acceso a 12000 publicaciones periódicas de todos los países del mundo, incluidos los diarios de las principales ciudades de Colombia y Latinoamérica. Su motor de búsqueda permite rastrear información a partir de titulares, palabras claves en los primeros párrafos de lectura o segmentar búsquedas por el tamaño del artículo. Además del acceso a los periódicos y diarios, NewsBank cubre un importante período de tiempo (desde 1972), lo que hace posible que se convierta en una herramienta importante para el análisis de la opinión pública, el análisis comparado entre países, el análisis de tendencia y la investigación de la historia reciente. En este sentido no solo es un medio de consulta, sino una herramienta de primera mano para comprender lo que ocurre con la opinión pública en los niveles local y mundial.</p>

Fuente: [Centro de Bibliotecas Universidad de Caldas, 2022](#)

La biblioteca ante el número de bases de datos adquiridas, mensualmente programa capacitación para su uso, estas capacitaciones son remotas y presenciales, ofrecidas por los mismos consorcios y líderes de la biblioteca, los Directores de los programas Académicos ajustan las capacitaciones o están atentos a los comunicados enviados por la unidad de bibliotecas para mantener actualizados sus estudiantes, a continuación se expone el grado de participación de los estudiantes y docentes de este posgrado del año 2016 al 2019, el cual muestra tasas altas en la asistencia a las capacitación y evidencia un uso de las bases de datos y consulta presencial en estos espacios de consulta bibliográfica, algo que aclarar, se presenta también unas tasas altas de participación docente es adquisición y uso, esto ayuda a enriquecer sus proyectos, dinámicas de clase y referentes, se evidencia la vinculación de los

recursos bibliográficos para las clases desde los PIAAS institucionales del pensum académico de la Maestría. Se anexa información ampliada sobre inversión y consulta en bases de datos (Anexo 18).

Tabla 12.6. Listado de consulta Bases de datos, Maestría en Diseño y Creación interactiva. Desde el énfasis de búsqueda "Creation Methods" OR "Creation Theories"

Recurso literal	Métodos de creación" OR "Teorías de creación"	Total
Springer	Libros digitales	12
	Artículos de investigación	878
Sage	Libros digitales	788
	Revistas digitales	36
Oxford	Artículos de investigación	182
Taylor&Francis	Revistas digitales	28
ScienceDirect	Capítulos de Libros digitales	21
	Artículos de investigación	62
Jstor	Capítulos de Libros digitales	1.793
	Artículos de investigación	95.869
eLibro	Libros digitales	465
eBooks 7/24	Libros digitales	13
	Totales	100.147

Fuente: Centro de Bibliotecas Universidad de Caldas

En Springer hay mayor uso de artículos, por ser una base de datos que contiene 45 revistas de Palgrave McMillan, enfatizados en las ciencias sociales y Sage en libros digitales, debido a sus áreas énfasis en, humanidades, ciencias sociales, ciencia y tecnología, y en uso mayoritario o superior es Jstor con 1793 libros digitales y 95.869 en Artículos de investigación, podríamos decir que es la más usada por los estudiantes desde la categoría diseño y creación.

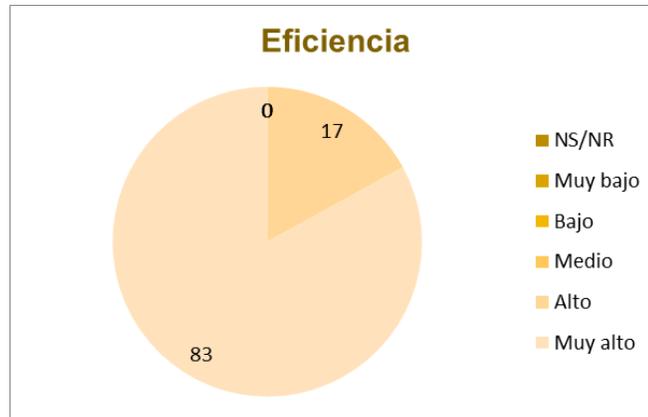
Tabla 12.7. Listado de consulta Bases de datos, Maestría en Diseño y Creación interactiva. 2019-2021

Base de datos	Recurso	Total
Springer	Libros digitales	112
	Artículos de investigación	809
Sage	Libros digitales	2403
	Artículos de investigación	147
Oxford	Artículos de investigación	12492
Taylor&Francis	Artículos de investigación	187
ScienceDirect	Capítulos de Libros digitales	173
	Artículos de investigación	1368
Jstor	Capítulos de Libros digitales	6
	Artículos de investigación	128
eLibro	Libros digitales	4
eBooks 7/24	Libros digitales	0
	Total	17829

Fuente: Centro de Bibliotecas Universidad de Caldas

Se observa un total de 100.147 consultas es una margen superior de acuerdo a los demás programas académicos de posgrado del Departamento de Diseño, hay un mayor uso bibliográfico de artículos que de libros esto se debe al énfasis del programa académico que desde la creación los referentes deben ser con fechas no inferiores a 2 años, por la relación de evolución tecnológica y perspectivas artísticas y de Diseño.

Gráfico 12.12. Resultados encuesta estudiantes, valoración de la eficiencia y calidad de los servicios de biblioteca.



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

En estos resultados podemos concluir que se da cumplimiento del objeto de estos medios de comunicación e información, esta tabla demuestra la eficiencia de estos recursos en un 83 % y calidad en 83%, porcentajes muy altos, aunque esto no se observa en el mismo margen en el factor del uso de las colecciones, allí se encuentra en alto, aunque eso demuestra que estos dos estándares con calificaciones semejantes, cumplen con el objetivo base de una maestría “investigar”.

Para finalizar, desde el ámbito tecnológico, el programa cuenta con otro recurso, implementado desde el currículo, en el aprovechamiento de los actuales medios de comunicación en línea, acceso al conocimiento en red y aprovechamiento de la tecnología en las actividades propias del diseño y la comunicación. Por ello cuenta con la plataforma digital del curso Online de Artes Mediales, este curso está amplificado y se puede ampliar sus dinámicas en el punto de procesos académicos.

Se sostiene, también, la actualización de recursos bibliográficos sobre los tópicos de las áreas de formación, en el SIG ([Sistema de Información y Gestión institucional](#)), se encuentra la opción de sugerir compra de material. Este instructivo permite desde el perfil docente, pueda sugerir títulos de acuerdo a los trabajados en clase y el reemplazo del material deteriorado o perdido.

El ingreso a estas plataformas para los docentes, se les socializa la información y se gestiona su pin de ingreso en las capacitaciones que ofrece el Centro de bibliotecas y para el estudiante al realizar su matrícula académica y financiera en la Universidad, se le concede un código con el cual podrá tener acceso a todos los servicios que presta la biblioteca.

Tabla 12.8. Número de préstamos y descargas de títulos por tipo de usuarios consolidado 2016-2019, Maestría en Diseño y Creación interactiva.

Uso en sala de colecciones	
Colección	Títulos por selección
Colección Adolfo León Gómez	821
Colección Centro de Ciencia	43
CENDA	29
Colección General	22
Colección Emilio Robledo	12
Colección Jaime Vélez	5
Colección Norma Velásquez	4
Colección de Referencia	1
Colección de Reserva	1
Tesis y Trabajos de grado	1
Colección Victoriano Vélez	1
Total	940

Préstamos total colección	
Colección	Títulos por selección
Colección General	1040
Colección de Reserva	60
Tesis y Trabajos de grado	16
Colección Centro de Ciencia	11
Colección de Referencia	4
Total	1131

Préstamos	
Año	Préstamos por año
2018	59
2019	40
2020	8
2021	2
2022	5
Total	194

Publicaciones seriadas	
Editorial	Títulos por editorial
Varias	27
Grupo D Ltda.	24
Internacional zinio	5
Revista Técnicas Gráficas	20
Universidad de Caldas	18
Total	94

Categoría	Préstamo por categoría
Investigador	132
Administrativo	36
Estudiante	26
Total	194

Descargas Digitales				
Docentes				
	Sesiones	Descarga (MB)	Número de descargas	Año
2016	705	1479428,257	44457	2017
2017	1402	1908989,222	89797	2018
2018	1326	4733398,084	97670	2019
2019	854	5799823,547	93790	2020
Estudiantes				

	Sesiones	Descarga (MB)	Número de descargas	
2016	466	927623,1328	20739	2017
2017	725	1298774,673	35557	2018
2018	484	1080930,668	21692	2019
2019	141	496020,6211	9961	2020

	Áreas temáticas	Nº de documentos digitales
1	la de investigación	100.147
2	Teorías y métodos de creación	17.829
3	Diseño y creación	1.602.604
4	Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología	548.342
5	Creación audiovisual	3.079
6	Redes y conocimiento	1.132.142
7	Diseño sonoro	7.451
8	Diseño interactivo	7.952
9	Diseño sostenibilidad	1.250.200
	Total	4.669.746

Fuente: Herramienta de estadísticas QuikView, Base de datos Biblioteca Central de la Universidad de Caldas

Este es un punto a revisar en el plan de mejoramiento porque se accede más a información on-line que al repositorio físico, aunque puede deberse al tipo de personal inscrito, que por sus ocupaciones laborales es difícil trasladarse a los servicios de biblioteca pero hacen un buen uso de las bases de datos.

Desde el año 2020 la biblioteca cuenta con un Repositorio Institucional donde se está depositando toda la memoria institucional de toda la producción

intelectual de la Universidad y a través del cual se espera dar conocer toda la producción intelectual de la institución a través de las diferentes comunidades:

- A. Trabajos de grado (pregrado y especialización) [59]
- B. Tesis y disertaciones (maestría) [71]
- C. Trabajos laureados, meritorios y menciones especiales [45]
- D. Revistas Científicas [3259]
- E. Investigación e Innovación [2]
- F. Editorial [2]
- G. Innovación [0]
- H. Colecciones especiales [2]

En este [repositorio](#) encontrará la Colección de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, también allí se encuentran algunas tesis del programa, adicional a las tesis de grado laureadas. Este repositorio se alimenta desde el Sistema de Información Académica SIA, al subir sus documentos desde la solicitud de su grado académico.

Tabla 12.9. Estadísticas de uso en Bases de datos Maestría en Diseño y Creación interactiva

Base de Datos	Total ingresos 2016	Total ingresos 2017	Total ingresos 2018	Total ingresos 2019
Scopus	16	20	26	10
Science Direct	30	32	27	8
Jstor	31	23	23	6
Ebooks 7-24	11	17	3	2
Ovid	1	1	0	0
Web Of Science	8	13	17	9
Multilegis	6	0	1	0

Base de Datos	Total ingresos 2016	Total ingresos 2017	Total ingresos 2018	Total ingresos 2019
SaludLeyex.info	2	0	2	0
Springer	1	5	2	5
Global Plants	1	0	0	0
Ambientalex.info	4	1	0	0
Leyex.info	2	0	1	0
NNN Consult	1	0	0	0
Naxos Sheet Music Library	0	4	2	1
Naxos Music Library	0	2	1	0
Naxos Works Library	0	2	0	0
Engineering Village	0	1	1	0
Naxos Music Library JAZZ	0	1	0	1
Taylor & Francis	0	0	0	4
Sage Journals	0	0	0	2
Nature	0	0	0	1
Oxford	0	0	0	3
Total	114	122	106	52

Fuente: Herramienta de estadísticas QlikView, Base de datos Biblioteca Central de la Universidad de Caldas.

Para el periodo 2019-2020 se tiene un comportamiento creciente de la actividad de consultas digitales entre los estudiantes posiblemente corresponde a la evolución y el crecimiento en las adquisiciones que ha tenido la institución en este sentido. Pero se debe ajustar la opción de estrategias de difusión dentro

Tabla 12.10. Redes académicas nacionales e internacionales, Centro de Bibliotecas, Universidad de Caldas

Interés General	
PasaLaPágina	Presenta para lectura ilimitada las últimas ediciones de las mejores revistas de interés general de Colombia como: El Malpensante, Semana, Dinero, SoHo, Arcadia, entre otras.
Redes Académicas	
Booklick	Es una red de conocimiento accesible con la que se puede desde una sesión de usuario, crear Booklist (listas de artículos, capítulos de libro o libros de los recursos suscritos), compartir links o subir documentos (resúmenes, apuntes de clases, reseñas, artículos propios).
Funding Institutional	Es una herramienta que permite encontrar fuentes y fondos de financiación de acuerdo a áreas de interés.
Pubpeer	Es un club de lectura que permite discutir y hacer reseñas de resultados de investigación ya publicados. Los comentarios y reseñas pueden hacerse de manera anónima o a título personal. Resulta muy útil especialmente por los análisis metodológicos, la repetición de pruebas y experimentos de los artículos que se discuten y la posibilidad de rectificación e interacción que puede lograrse con los autores.
Publons	Es una plataforma de discusión, reseñas y comentarios de resultados de investigación ya publicados. Al pertenecer a la empresa Clarivate Analytics permite exportar a la cuenta personal las citaciones de Web of Science, agregar reseñas, mantener control de las métricas de las propias publicaciones y tomar cursos gratuitos para aprender a hacer reseñas.
Protocols	Es una plataforma que permite crear, publicar, compartir y discutir protocolos. La discusión de protocolos suele estar a cargo de investigadores, laboratorios e institutos alrededor de todo el mundo.
Mendeley	Es una red social académica que permite mantener un perfil con los artículos propios, crear carpetas con investigaciones, y hacer gestión de referencias bibliográficas. Es útil para conectar grupos de investigación y para compartir intereses comunes.
ResearchGate	Es un sitio de redes sociales para científicos e investigadores para compartir documentos, hacer y responder preguntas y encontrar colaboradores. Si bien la lectura de artículos no requiere registro, las personas que deseen convertirse en miembros del sitio deben tener una dirección de correo electrónico en una institución reconocida o ser

	confirmadas manualmente como un investigador publicado para registrarse en una cuenta. Los usuarios también pueden seguir las actividades de otros usuarios y entablar conversaciones con ellos.
Academia	Plataforma creada para compartir documentos con millones de personas en todo el mundo de forma gratuita.
EndNote	Es un paquete informático de gestión de referencias, usado para manejar listados Bibliográficos y citas al escribir ensayos y artículos.
Kopernio	Es un plugin gratuito que puede instalarse en el navegador, que permite almacenar los contenidos de investigación en un "Locker" desde la sesión personal, compartirlos inmediatamente por correo electrónico, descargarlos en PDF o exportar la referencia bibliográfica, sea en Acceso Abierto o en la suscripción institucional.

Fuente: Centro de Bibliotecas Universidad de Caldas

Libros Electrónicos

La Universidad cuenta con títulos que apoyan directamente el programa, clasificados por bases de datos, donde se aprecia un total de 4.669.746 documentos electrónicos bibliográficos disponibles de diferentes editoriales y bases de datos que apoyan y hacen uso directamente en el programa.

Revistas Electrónicas

El programa dispone de las más importantes Revistas electrónicas digitales que apoyan específicamente en sus necesidades académicas y de investigación, para el periodo evaluado el programa conto con 292 revistas electrónicas, vinculadas a las bases de datos que se referencian en la siguiente tabla.

Tabla 12.11. Número de documentos en Revista Electrónicas nacionales e internacionales, Centro de Bibliotecas, Universidad de Caldas

	Áreas temáticas	Nº de documentos digitales
1	Seminario de investigación	100,147
2	Teorías y métodos de creación	17,829

3	Diseño y creación	1.602.604
4	Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología	548.342
5	Creación audiovisual	3.079
6	Redes y conocimiento	1.132.142
7	Diseño sonoro	7.451
8	Diseño interactivo	7.952
9	Diseño sostenibilidad	1.250,200
	Total	4.669.746

Fuente: Centro de Bibliotecas Universidad de Caldas

Colecciones físicas

Las distintas colecciones con que cuenta la Maestría en Diseño y Creación interactiva, sin tener en cuenta temas de interés general, se puede observar en la siguiente tabla:

Tabla 12.12. Títulos por colección, Centro de Bibliotecas, Universidad de Caldas

Colección física	Títulos por colección
Colección General	1210
Colección de Referencia	160
Tesis y Trabajos de grado	70
Colección de Reserva	33
Colección Gilberto Alzate Avendaño	22
Colección Norma Velásquez	22
Colección Emilio Robledo	19
Colección Adolfo León Gómez	17
Colección Jaime Mejía Duque	17
Colección Audiovisuales	7
Colección Jaime Vélez	6
Colección Centro de Ciencia	5
Colección Maruja Vieira	5
Colección CENDA	4
Colección Victoriano Vélez	3
Colección Alemana	2
Total	1602

Fuente: Centro de Bibliotecas Universidad de Caldas

Planes de adquisiciones:

A modo de conclusión, para el periodo en revisión se registran 195 adquisiciones físicas relacionadas directamente con la Maestría, atendiendo en su gran mayoría solicitudes de compra directamente hechas por los docentes y estudiantes del Programa.

Durante los últimos años, se adquirieron 31 títulos de material bibliográfico, títulos relacionados directamente con el programa tanto de Colección General como de Reserva que mejoran y aportan a perfeccionar las condiciones bibliográficas.

Sumando a lo anterior, muy especialmente entre los años 2016 y 2020, la biblioteca ha centrado sus esfuerzos en la adquisición de recursos electrónicos de primera calidad, accesibles desde cualquier lugar y navegable desde cualquier dispositivo. Adicionalmente, y por peticiones específicas de los programas que pueden requerir algún texto físico, se ha dispuesto del siguiente enlace para la solicitud de compra a través de la página de la biblioteca:

biblio.ucaldas.edu.co En cuanto a adquisiciones digitales la Universidad anualmente ha logrado la renovación de las bases de datos disciplinares y específicas de alto impacto y estas a su vez han aumentado sus colecciones de manera representativa.

El crecimiento en recursos digitales ha sido de aproximadamente un 600% desde el año 2018. Para el año 2020 adquirió adicionalmente el sistema de información Elogim que permite realizar seguimiento y acompañar los planes de acción de mejoramiento de los diferentes programas en cuanto a ingresos, consultas, descargas y a su vez le permitirá a la universidad realizar seguimiento de las necesidades que tienen los programas y su comunidad para su renovación, actualización y a ampliación.

98. Evidencia de planes y proyectos realizados o en ejecución, para la conservación, expansión, mejoras y mantenimiento de la planta física para el programa, de acuerdo con las normas técnicas respectivas y con el nivel de formación y la modalidad de oferta del programa.

A nivel institucional, la Universidad de Caldas para la organización, destinación, manejo y mantenimiento de los espacios físicos, cuenta con el comité institucional de obra física, constituido mediante la Resolución de Rectoría Número 0861 del 22 de octubre del 2008, que tiene entre sus funciones determinar la viabilidad técnica y económica de cualquier obra física que se realice a cualquiera de las instalaciones de la institución, en particular aquellas relacionadas con las condiciones físicas para la población en condición de diversidad funcional.

Para solicitar el diseño y construcción de una obra, así como su mantenimiento y mejoramiento, el Sistema Integrado de Gestión-SIG- dispone del proceso Recursos Físicos con sus respectivos procedimientos que orientan las acciones en este aspecto.

Los espacios preparados por la Universidad de acuerdo a su actividad están pensados y ajustados para que cumplan su función de formación académica, en el caso de los posgrados no es distinto a cualquier programa académico, todos dependen del nivel central, Vicerrectoría Administrativa en programación, adecuación y mantenimiento, incluido la Facultad al que está inscrito.

Del 2020 a hoy ha habido mejoras en la expansión de la planta física y recursos de formación desde la oferta académica de los programas, viéndose evidenciados en los planes institucionales, los cuales fundamentan y comprometen la hoja de ruta académico administrativa para cualquier directivo, estos planes son:

- Proyecto Educativo Institucional (PEI)
- Plan de desarrollo institucional (PDI)
- Plan de acción institucional (PAI)
- Plan acción facultades (PAF)
- Plan anticorrupción y atención al ciudadano (PAAC)
- Presupuesto institucional

- Plan operativo anual de inversiones (POAI)

- Plan anual de adquisiciones (PAA)

Desde el punto de apoyo en mejoras de infraestructura se tiene en cuenta el Plan Operativo Anual de Inversiones -POAI 2023, (<https://www.ucaldas.edu.co/portal/wp-content/uploads/2023/01/POAI-2023-PAGINA-INSTITUCIONAL-Enero-2023.pdf>)

En este Comité de Infraestructura, junto con la Oficina de Planeación Universidad de Caldas y la Vicerrectoría administrativa, revisa los requerimientos en adición al plan de acción de las Facultades (PAF) las necesidades de los programas, para ajustar las adecuaciones y mejoras pensando en el mejoramiento continuo de los programas con que se cuenta y sus Departamentos.

Estas inversiones en adecuaciones físicas se hacen a través del Plan de Obras Anual, liderado por la Vicerrectoría Administrativa. La siguiente tabla ilustra las inversiones a realizar para este año:

Tabla 12.13. Plan maestro proyectos estratégicos que integra a la Facultad de Artes y Humanidades. Comité de Infraestructura y Oficina de Planeación Universidad de Caldas. Universidad de Caldas

Proyecto	Facultad	Campus	Tipo de Solicitud	Clasificación	Valor	Etapas de ejecución
Proyecto formador formadores (Bioterio, posgrados y programas especiales)	Artes y Humanidades	Central	Obra Nueva	Estratégico	\$9.000.000.000	
Construcción Centro de Acopio Residuos Peligrosos. Bellas Artes	Artes y Humanidades	Bellas Artes	Obra Nueva	Ambiental		
Desprendimiento placas fachada Edificio Bellas Artes	Artes y Humanidades	Bellas Artes	Adecuación	Mejoramiento estado actual		
Adecuaciones Galpón Bellas Artes	Artes y Humanidades	Bellas Artes	Adecuación	Mejoramiento estado actual		
Desprendimiento placas fachada Edificio Bellas Artes	Artes y Humanidades	Bellas Artes	Adecuación	Mejoramiento estado actual		
Adecuaciones Galpón Bellas Artes	Artes y Humanidades	Bellas Artes	Adecuación	Mejoramiento estado actual		

Proyecto	Facultad	Campus	Tipo de Solicitud	Clasificación	Valor	Etapas de ejecución
Velódromo. Etapa 2	Nivel Central	Central	Obra Nueva	Estratégico		
Proyecto Compocol Spin Off con EMAS	Vicerrectoría de Proyección	Granja Tesorito	Obra Nueva	Estratégico		
Edificio Pacifico Tres. Museo	Vicerrectoría de Proyección	Palogrande	Obra Nueva	Estratégico	\$910.000.000	Agosto de 2023
Centro cultural universitario Rogelio Salmona II etapa	Nivel Central	Sancancio	Obra Nueva	Estratégico		
Construcción Cable Aéreo Línea 3. Proyecto en conjunto con la Alcaldía e INFIMANIZALES	Nivel Central	Central	Obra Nueva	Estratégico		
Proyectos movilidad reducida para los campus de la Universidad de Caldas	Nivel Central	Todos	Obra Nueva	Movilidad Reducida		
Estudios, diseños y construcción elevador en Edificio Bicentenario	Nivel Central	Bicentenario	Obra Nueva	Movilidad Reducida	\$145.000.000	Junio de 2023
Proyecto renovación iluminación en todos los campus	Nivel Central	Todos	Obra Nueva	Ambiental		

Proyecto	Facultad	Campus	Tipo de Solicitud	Clasificación	Valor	Etapas de ejecución
Estudios y diseños y construcción ampliación nuevo Bloque Artes . Edificio Bicentenario	Nivel Central	Bicentenario	Obra Nueva	Ordenamiento	\$635.000.000	2024
Estudios y diseños ampliación segundo piso sobre el acceso al edificio. Edificio Bicentenario	Nivel Central	Bicentenario	Obra Nueva	Ordenamiento	\$520.000.000	2024
Estudios, diseños, licencias Construcción nuevo bloque patio mecatrónica. Edificio Bicentenario	Nivel Central	Bicentenario	Obra nueva	Ordenamiento	\$1.070.000.000	2024
Proyecto mejoramiento integral del campus Bicentenario	Nivel Central	Central	Obra nueva + Adecuación	Estratégico		
Edificio laboratorios	Nivel Central	Central	Adecuación	Mejoramiento estado actual		
Señalética todos los campus	Todas	Todos	Adecuación	Mejoramiento estado actual		

Proyecto	Facultad	Campus	Tipo de Solicitud	Clasificación	Valor	Etapas de ejecución
Adecuaciones nuevas baterías sanitarias. Edificio Bicentenario	Nivel Central	Bicentenario	Adecuación	Mejoramiento estado actual	\$13.000.000	Diciembre de 2023
Adecuación de sistemas como cubierta bajo sistema techoline. Edificio Bicentenario	Nivel Central	Bicentenario	Adecuación	Mejoramiento estado actual	\$350.000.000	Diciembre de 2023
Mejoramiento de redes hidráulicas y baterías sanitarias en Baños Edificio Laboratorios	Nivel Central	Central	Adecuación	Mejoramiento estado actual		Diciembre de 2023
Mejoramiento Parque la Gotera. Proyecto en conjunto con la Alcaldía de Manizales	Nivel Central	Central	Adecuación	Mejoramiento estado actual		
Traslado Oficinas Biblioteca. Vice Académica y oficinas administrativas y reordenamiento del edificio administrativo	Nivel Central	Central	Adecuación	Ordenamiento		
Traslado Oficina Control Disciplinario	Nivel Central	Central	Adecuación	Ordenamiento		

Proyecto	Facultad	Campus	Tipo de Solicitud	Clasificación	Valor	Etapas de ejecución
Adecuaciones Oficina Administración de Documentos	Nivel Central	Central	Adecuación	Ordenamiento		
Demolición infraestructura antiguo bioterio	Nivel Central	Central	Adecuación	Ordenamiento		
Adecuaciones en bodega libros Mecatrónica para trasladar el laboratorio de Paleontología. Primer piso. Edificio Bicentenario	Nivel Central	Bicentenario	Adecuación	Ordenamiento	\$15.000.000	Mayo de 2023
Adecuaciones de antiguos baños como bodega para Laboratorios de Arqueología. Edificio Bicentenario	Nivel Central	Bicentenario	Adecuación	Ordenamiento	\$12.000.000	Mayo de 2023
Reubicación de oficinas administrativas. Edificio Bicentenario	Nivel Central	Bicentenario	Adecuación	Ordenamiento	\$150.000.000	2024
Reordenamiento y traslados aulas Edificio Bicentenario	Nivel Central	Bicentenario	Adecuación	Ordenamiento		Diciembre de 2023
Adecuación Parque Central y estancias alternas	Nivel Central	Central	Adecuación	Estancia		

Proyecto	Facultad	Campus	Tipo de Solicitud	Clasificación	Valor	Etapas de ejecución
Adecuación de zonas de estudio en los campus de la Universidad	Todas	Todos	Adecuación	Estancia		
Adecuación patios contiguos Capilla. Edificio Bicentenario	Nivel Central	Bicentenario	Adecuación	Estancia	\$120.000.000	Diciembre de 2022
Adecuación patio acceso. Edificio Bicentenario	Nivel Central	Bicentenario	Adecuación	Estancia	\$120.000.000	Junio de 2023
Adecuación capilla como estancia de estudio. Edificio Bicentenario	Nivel Central	Bicentenario	Adecuación	Estancia	\$35.000.000	Diciembre de 2023
Adecuación Terrazas Salud como estancias de estudio	Nivel Central	Versalles	Adecuación	Estancia		
Adecuación Terrazas Bellas Artes como estancias de estudio	Nivel Central	Bellas Artes	Adecuación	Estancia		
Adecuación Curva Palogrande como estancia de estudio	Nivel Central	Palogrande	Adecuación	Estancia		
Construcciones de centros de acopio de	Todas	Todos	Adecuación	Ambiental		

Proyecto	Facultad	Campus	Tipo de Solicitud	Clasificación	Valor	Etapas de ejecución
residuos peligrosos						
Proyecto corredor ecológico jardín Botánico	Nivel Central	Central	Adecuación	Ambiental		

Fuente: Oficina de Planeación Universidad de Caldas, 2022

Tabla 12.14. Proyectos estratégicos que integran a la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.

Proyecto	Integración con la Maestría en Diseño y Creación interactiva	Facultad
Proyecto formador formadores (Bioterio, posgrados y programas especiales)	Convocatoria para formadores y tutores en el proyecto Misión TIC 2022. Estrategia laboral para egresados de los programas y profesionales en áreas de tecnologías. enlace	Artes y Humanidades
Construcción Cable Aéreo Línea 3. Proyecto en conjunto con la Alcaldía e InfiManizales	Permite amplificar la movilidad de los estudiantes de todos los programas de la universidad. enlace	Nivel Central
Proyectos movilidad reducida para los campus de la Universidad de Caldas	Ubicación de ascensores en el Edificio Bicentenario y sede Central	Nivel Central
Proyecto renovación iluminación en todos los campus	Mantenimiento de luminarias y las nuevas que hacen parte del proyecto de readecuación de los campus universitarios	Nivel Central
Señalética todos los campus	Mantenimiento, ajustes y realización nuevas que de acuerdo a estas nuevas construcciones.	Todas

Proyecto	Integración con la Maestría en Diseño y Creación interactiva	Facultad
Mejoramiento Parque la Gotera. Proyecto en conjunto con la Alcaldía de Manizales	Proyecto de readecuación de los campus universitario, para mejora de áreas comunes y de esparcimiento de los estudiantes, administrativos y docentes. Apoya a magnificar áreas de estudio y de lectura.	Nivel Central
Adecuación Parque Central y estancias alternas	Proyecto de readecuación de los campus universitario, para mejora de áreas comunes y de esparcimiento de los estudiantes, administrativos y docentes. Apoya a magnificar áreas de estudio y de lectura.	Nivel Central
Adecuación capilla como estancia de estudio. Edificio Bicentenario	Mayores áreas de estudio y co-working en los desarrollos investigativos, de docencia y proyección de toda la comunidad universitaria.	Nivel Central
Proyecto corredor ecológico jardín Botánico	Proyecto de readecuación de los campus universitario, para mejora de áreas comunes y de esparcimiento de los estudiantes, administrativos y docentes. Apoya a magnificar áreas de estudio y de lectura.	Nivel Central

Fuente: Ejecución propia con la base de Datos de la Oficina de Planeación Universidad de Caldas, 2022

Esta revisión institucional se ajusta cotejando dos planes y proyectos institucionales a la luz de los planes de gobierno de dos Rectores, actualmente se está en una transición de acciones pendientes del [Plan estratégico del saliente Rector Alejandro Ceballos](#) y el [Plan actual del Rector Fabio Hernando Arias Orozco](#).

Los dos planes deben ser consecuentes bajo los 3 ejes misionales (docencia, proyección e investigación) la variable es el ajuste a nivel administrativo y presupuestal desde las prioridades que van desde desarrollos generales institucionales a beneficio de estudiantes o ajustes de garantías tecnológicas para los programas en mejora al desarrollo académico de sus inscritos, estas propuestas de planes institucionales, se encuentran en el repositorio en la página web (www.ucaldas.edu.co/portal/planes-institucionales).

En la gestión con el Rector Alejandro Ceballos Márquez, en los últimos 4 años (2018-2022), la Universidad de Caldas avanzó en su transformación digital, gracias a la ejecución del proyecto de renovación de la infraestructura tecnológica con el cual se sustituyó el Cableado Red LAN de 5 Edificios, se modernizó el Datacenter, se cambió la Red WIFI y los equipos activos de red, adicional se adecuó la cancha sintética del velódromo, la construcción del edificio del Centro de Innovación para el Departamento de Caldas en La Dorada y se aprobó el proyecto de restauración de la fase un del edificio del parque, que a hoy está en gestión del nuevo Rector Fabio Hernando Arias, adecuaciones y reparaciones que se presentarán a continuación.

La capacidad, el acondicionamiento y adecuada utilización de los espacios físicos para interactuar los estudiantes y profesores, es el énfasis para el desarrollo pedagógico y bienestar de los estudiantes, por ello este proyectos de ajuste de infraestructura tendrá un impacto positivo en la comunidad académica, en el cómo ve la Universidad.

Tabla 12.15. Espacios Académicos Maestría de Diseño y Creación interactiva.

Propiedad		
Uso de Espacios	Cantidad de espacios	M2
Aulas de Clase	-	-
Laboratorios	2,00	219,00
Sala de Tutores	13,00	73,00
Auditorios	4,00	360,00
Bibliotecas	1,00	2.478,00
Cómputo	7,00	522,00
Oficinas	2,00	27,00
Espacios Deportivos	-	-
Cafeterías	1,00	245,00

Zonas Recreación	-	-
Servicios Sanitarios	34,00	270,00
Otros	2,00	36,00
Totales	66,00	4.230,00

Fuente: Oficina de Planeación, Universidad de Caldas

En esta tabla se visibiliza que los estudiantes del posgrado cuentan con áreas comunes para actividades de diálogo académico, ubicados en la sede central con MediaLab, aulas de dedicación única para posgrados C309 y C311 incluida las aulas generales del Departamento de Diseño C 202, 203,204, salas de cómputo como sala K y los laboratorios de gráfica, ambiental, móvil, digital, usabilidad y fotodiseño, adicional las áreas comunes como cafeterías y espacio abierto del parque la gotera, biblioteca Rogelio Salmona que cuenta con áreas de estudio individual y grupal y exteriores de la cafetería espacios necesarios para cubrir con un desarrollo integral del estudiante, espacios de compartir experiencias no solo desde la revisiones académicas como estudiantes sino espacios de disfrute con sus colegas partícipes de la maestría.

Aunque eran espacios amplios se tenían conflictos en el acceso y mobiliario deteriorado y no había relación con la capacidad y cobertura que deben tener todos los programas académicos de la universidad, tanto de pregrado, tecnologías, educación continuada y posgrados.

En síntesis, estos espacios académicos denominados Aulas Taller están dedicados mayormente al desarrollo de las actividades académicas por los estudiantes, los laboratorios, salas de cómputo y centros de investigación, son escenarios compartidos pedagógicamente con los docentes, en ellos se desarrolla la mayoría de escenarios en investigación y proyección universitaria; por otro lado, los espacios dispuestos para zonas de uso común son pocas, entre los cuales están cafeterías, terrazas y espacios de parqueadero, aunque esto es una variable que se está solucionando con el plan de adecuaciones y propuesta de cambio de infraestructura del actual Rector Fabio Hernando Arias Orozco, posesionado el 16 de diciembre del 2022, inició la ejecución de cerca de 32 obras de todo nivel de complejidad en los diferentes campus de la Universidad de Caldas, adecuaciones de reestructuración y embellecimiento

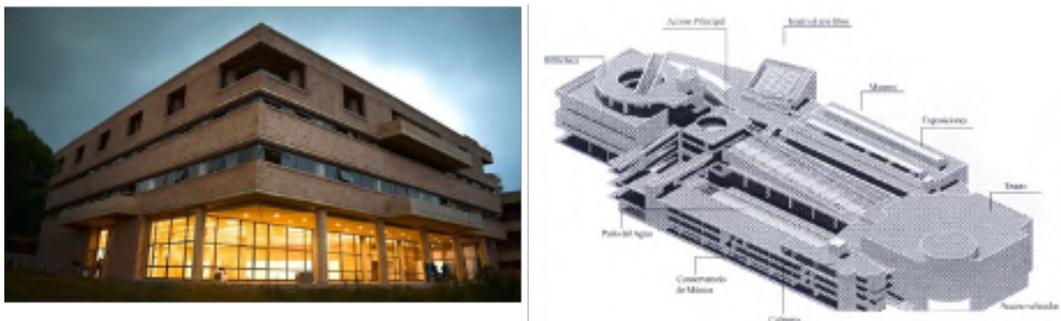
para favorecer la estancia, el esparcimiento y el encuentro de la comunidad universitaria, al igual que la intervención de espacios para el estudio y la sana convivencia para toda la comunidad académica de la Universidad de Caldas; Se anexa imágenes de las obras y cambios propuestos.

Gráfico 12.14. Adecuación Espacios comunes Campus Central, Universidad de Caldas.



Fuente: Oficina Asesora de Planeación, 2023

Gráfico 12.15. Espacios Académicos comunes Sede Sancancio, Centro Cultural Universitario Rogelio Salmons, Universidad de Caldas.



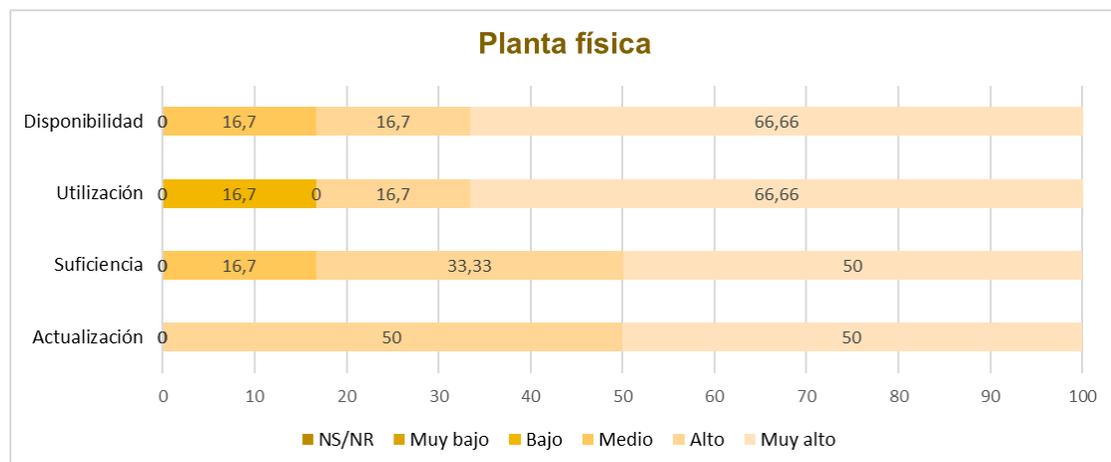
Fuente: Oficina Asesora de Planeación, 2023

Asimismo, el Programa cuenta con espacios para encuentro de trabajo académico en los espacios como Vivelab donde se disponen equipos de cómputo, licenciamientos y acceso a internet para desarrollar las actividades académicas, de investigación y de proyección.

Igualmente, se apoya el proceso de enseñanza-aprendizaje desde los recursos técnicos y audiovisuales, mediante la proyección de material audiovisual durante y posterior a los eventos académicos en el que se comparte con expertos académicos y con otras Universidades nacionales e internacionales, como es el caso la dinámica académica participativa en el Festival internacional de la imagen en todo su abanico de posibilidades para los estudiantes en los componentes del evento, como lo es foro académico, talleres, conversatorios y muestras audiovisuales, acciones que propicien la actualización en contenidos y redes de conocimiento ampliando el panorama de los estudiantes participantes al igual que para sus docentes, propiciando la mejora continua de estrategias de enseñanza aprendizaje dentro y fuera del aula.

A continuación se presenta un análisis de las capacidades de infraestructura, bibliográficas, visuales, sonoras, y de otros tipos documentales con las que cuenta la maestría en Diseño y Creación Interactiva, desde las percepciones de las encuestas realizadas a estudiantes.

Gráfico 12.16. Percepción de estudiantes sobre la actualización, suficiencia, utilización y disponibilidad de los equipos audiovisuales de apoyo académico



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

Los equipos audiovisuales de apoyo académico, son calificados en alto grado y muy alto grado sumando porcentajes da superior a 80%, esto se debe a que los estudiantes perciben la gestión permanente de la Dirección de programa en la programación en unión con el Departamento de Diseño y la Facultad de Artes y Humanidades en sus acciones de inversión, desde los ingresos de los posgrados, ha permitido fortalecer las aulas y las salas que compromete los desarrollos académicos, a continuación se anexa el PAF, donde se expresa dicha inversión.

Plan acción facultades (PAF). Las facultades también apoyan a la inversión para mantenimiento, compra de hardware y software e inmuebles, se adecuaron dos auditorios y compra de nueva silletería para los salones, aspectos que apoyan el desarrollo académico desde los ejes misionales, la más importante es el apoyo anual (2017 a 2023) en software requerido para optimización de los recursos informáticos en los laboratorios, centros de investigación y proyección adscritos a la facultad.

En este [link](#) se encuentra la rendición de cuentas donde expresa por año los tipos de inversión por categoría de inversión que dio la Facultad de Artes y Humanidades a los posgrados.

Tabla 12.16. Tabla de ingresos generados en la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, Departamento de Diseño Visual.

	2018	2019	2020	2021	2022
Maestría en Diseño y Creación Interactiva	\$375.942.319.00	\$316.885.685	\$248.758.366	\$203.197.852	\$177.350.306
Asignación de recursos					
	2018	2019	2020	2021	2022
Maestría en Diseño y creación interactiva	-	-	\$247.246.535	\$209.968.331	\$172.183.988

Fuente: Sistema Financiero, Facultad de Artes y humanidades, 2023

Tabla 12.17. Instalaciones Físicas, Maestría en Diseño y Creación Interactiva.

Propiedad		
Uso de espacios	Cantidad de espacios	M2
Aulas de Clase	12	1.174,00
Laboratorios	2	219,00
Sala de Tutores	13	73,00
Auditorios	4	360,00
Bibliotecas	1	2.478,00
Cómputo	7	522,00
Oficinas	2	27,00
Espacios Deportivos	-	-
Cafeterías	1	245,00
Zonas Recreación	-	-
Servicios Sanitarios	34	270,00
Otros	2	36,00
Totales	66	4.230,00
Suma de puestos de las aulas de clase	78	
Suma de puestos en los laboratorios	60	
Totales	144	9.634,00

Fuente: Elaboración propia, 2023

Calificación de la Característica 47.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,6

CARACTERÍSTICA 48. RECURSOS INFORMÁTICOS Y DE COMUNICACIÓN

99. Evidencia de la coherencia entre los recursos informáticos y de comunicación con las necesidades para el desarrollo y cumplimiento de las labores formativas, académicas, docentes, científicas, culturales del programa en el lugar de desarrollo y en los escenarios de práctica.

La Universidad de Caldas en general cuenta con infraestructura tecnológica que beneficia los diferentes programas académicos. Esta infraestructura soporta el Sistema de Información Académica (SIA), el Sistema Integrado de Gestión (SIG), el sistema de nómina SARA, el sistema financiero SGF, el sistema de gestión documental ADMIARCHI, el sistema de campus virtual, Sistema de información para la contratación-SINCO que integra la información financiera de los Bienes y Servicios con el inventario institucional, entre otros.

Adicionalmente los procesos de adquisición, actualización y capacitación de recursos de material bibliográfico están centralizados en el centro de bibliotecas de la Universidad, reglamentado en el Procedimiento para la gestión de la biblioteca de la Universidad de Caldas (P-RA-719)

La Universidad actualmente tiene 18 salas de cómputo en las diferentes sedes, en las cuales se dispone de 274 computadores, por lo que actualmente, ellas cuentan con un computador por cada 31 estudiantes matriculados, índice que se encuentra cercano a lo requerido para una institución de educación superior en el ámbito nacional.

El software disponible en las salas es adecuado para su funcionamiento básico y desarrollo de procesos en desarrollos educativos que puede requerir la Maestría, aunque en este momento se está en el desarrollo de un plan de actualización de equipos por iniciativa del Departamento de Diseño, en aras a

mejorar la infraestructura tecnológica esto está dispuesto para los 5 Laboratorios con que cuenta.

Estos espacios tienen una administración base, 32 equipos de cómputo con sus licencias de adobe, equipos alojados en la Sala o Aula K, Laboratorio de Gráfica, Laboratorio de Ambiental, Laboratorio de Audiovisual, Laboratorio de Usabilidad y Laboratorio de Interfaces.

Los horarios de atención son permanentes hasta las 7pm y sábados hasta las 8pm.

Tabla 12.18. Asignación de aulas Departamento de Diseño Visual

Aula	Campus	Capacidad	Dotación
C-202	Central	45	Videobeam, equipos de cómputo y sonido
C-203	Central	45	Videobeam, equipos de cómputo y sonido
C-204	Central	45	Videobeam, equipos de cómputo y sonido
Sala K	Central	45	Videobeam, equipos de cómputo y sonido
Aula Posgrados C309	Bicentenario	20	Videobeam
C-310 MediaLab	Central	25	Equipos de cómputo
C-311 Aula Posgrado Gustavo Villa	Central	30	Centro de Documentación y estudio

Fuente: SII, Sistema de aulas, 2023

En los últimos años aumentó la conectividad en la Universidad a través de red cableada, así como la instalación de redes inalámbricas que garantizan cobertura a las necesidades académicas y administrativas.

Otros cambios realizados a la plataforma tecnológica son, la generación de correo electrónico con opciones de Chat, Agenda y Archivos Ofimáticos

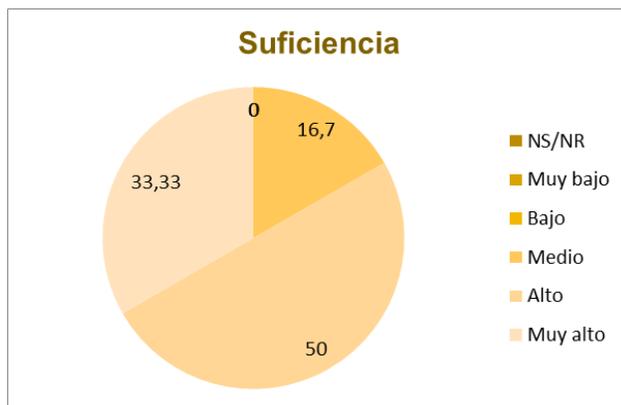
multidispositivo, para todos los Estudiantes, Docentes, Empleados y Administrativos con 1T de capacidad, para su uso personal y académico, con la terminación “@ucaldas.edu.co” e iniciando “udecaldas.edu.co”, migración de gmail a microsoft.

Otro avance positivo es la automatización del proceso de asignación de aulas, lo cual ha permitido hacer medición y análisis del uso de la infraestructura universitaria a directores de Departamento y Programa, decanos y Oficina de Planeación y Sistemas, Actualmente, es posible verificar y controlar el porcentaje de uso y ocupación de las aulas por medio de una programación más organizada en interfaz con el Sistema de Información Académica. (<http://aulas.ucaldas.edu.co/acad.php?planeacion=true>)

Adicional se incrementó el fortalecimiento de las estrategias y sistemas para informar a los usuarios sobre novedades bibliográficas y de información. A través de correos electrónicos, la web institucional, y una plataforma independiente del Centro de Bibliotecas (<http://biblio.ucaldas.edu.co/>).

Gráfico 12.17. Resultado encuesta estudiantes, Valoración de los recursos informáticos y de comunicación.





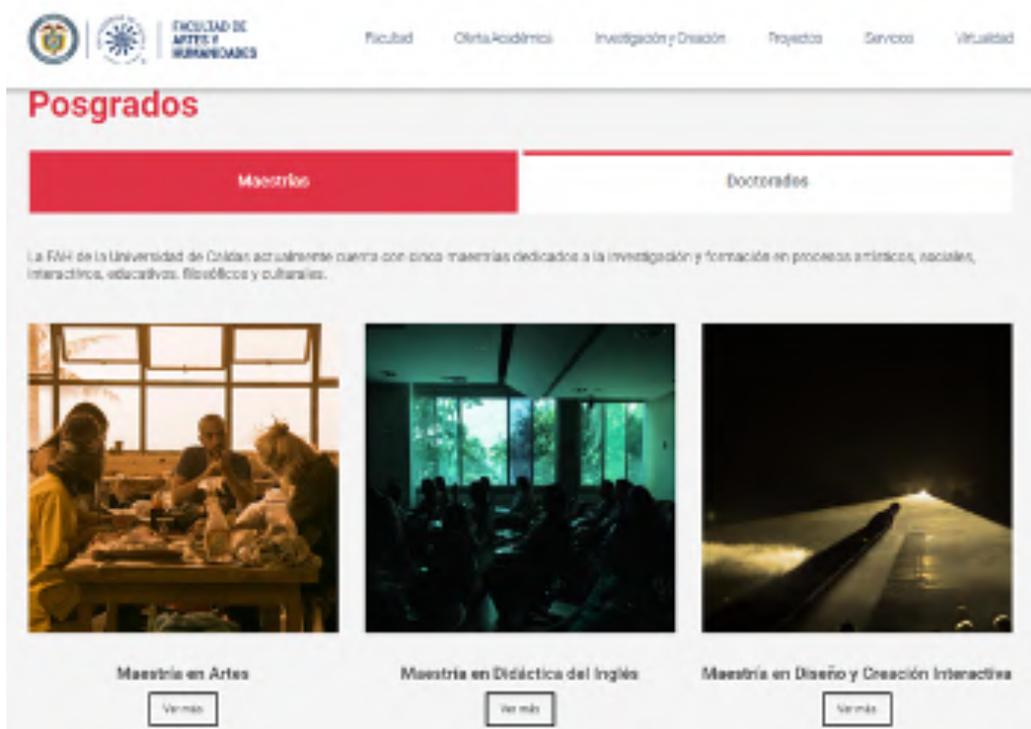
Fuente: Resultado encuesta estudiantes Maestría en Diseño y creación interactiva.

Los estudiantes valoran en alto sumado a muy alto la satisfacción a un 66,7 % y la suficiencia en 83,33% esto se debe a que el posgrado ha gestionado varios canales de comunicación digital para estar atento de los estudiantes, egresados y graduados, permitiendo construir un ecosistema digital propio integrado con los sistemas de información institucionales.

El Programa cuenta con la página Web de la Universidad (www.ucaldas.edu.co) en el link de Programas Académicos, Facultad de Artes y Humanidades, posgrados de Maestría en Diseño y Creación interactiva o de manera directa en la siguiente dirección electrónica:

<https://maestriadiseno.artesyhumanidades.ucaldas.edu.co/>, web integrada a la plataforma institucional, que busca la conexión entre los Departamentos y Programas vinculados a las facultades, para así formar una plataforma académico administrativa conjunta de la Universidad de Caldas.

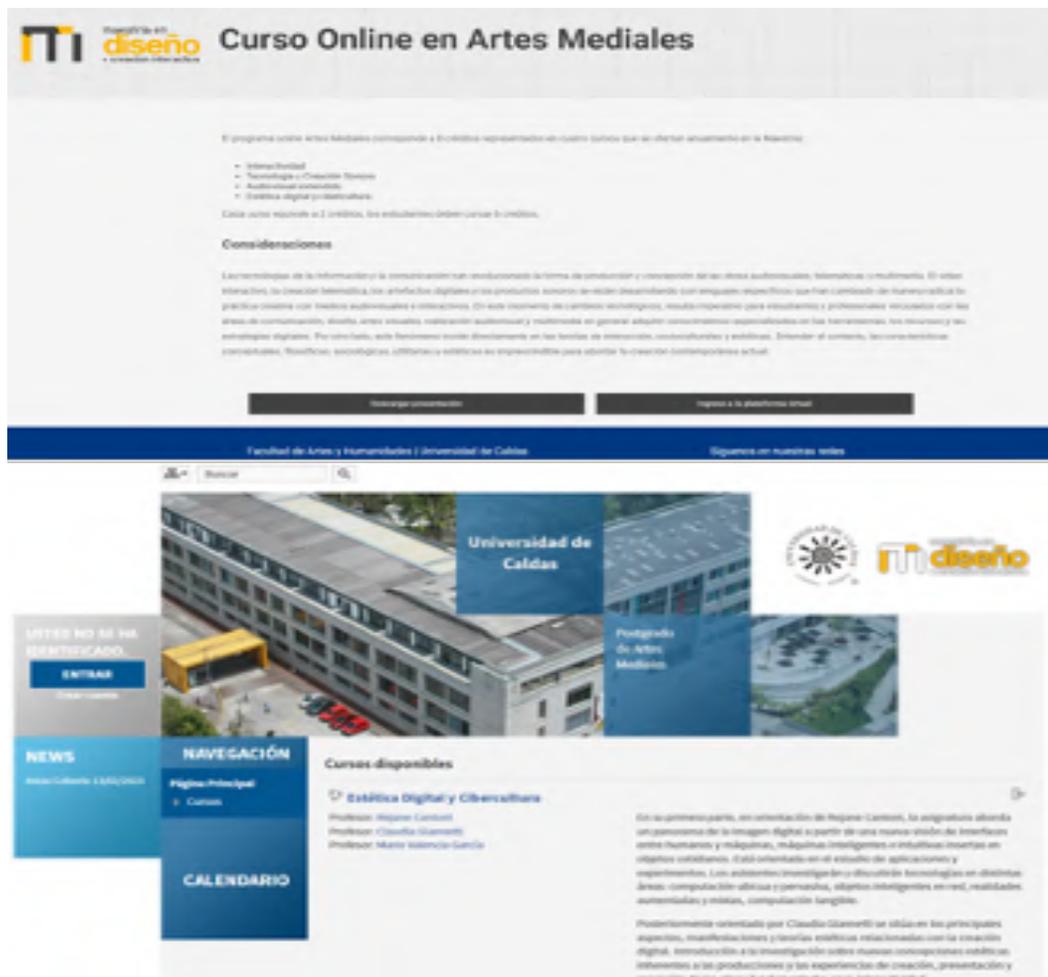
Gráfico 12.18. Oferta Académica posgrados, pagina posgrados
www.udecaldas.edu.co



Fuente: [Ofertas de posgrados, Universidad de Caldas, 2023](#)

En la web de Maestría en Diseño y Creación interactiva se encuentra alojado un espacio de formación construido desde una plataforma tecnológica moodle; un OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje) llamado “Curso Online en Artes Mediales, este se reconoce como actividad académica virtual que contempla 4 cursos (2 créditos cada uno), en el cual se desarrollan actividades sincrónicas y asincrónicas con docentes e instructores, con el fin de construir unas sólidas bases teórico-prácticas frente a las posibilidades que a hoy nos brindan las tecnologías digitales, su mayor ventaja es la conexión con docentes expertos internacionales de otras universidades, esto permite mantener la cualificación docente desde la docencia impartida en medios digitales.

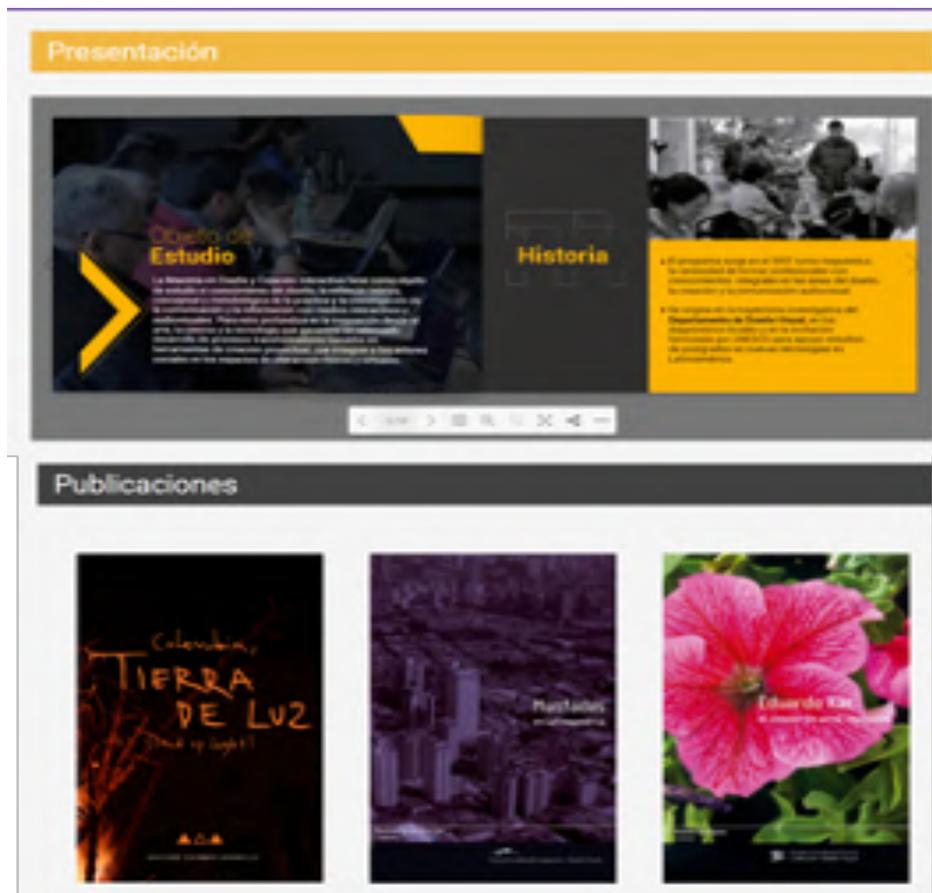
Gráfico 12.19. Página de home y pantalla de ingreso “Curso Online en Artes Mediales”, Maestría en Diseño y Creación interactiva



Fuente: Moodle, Artes Mediales, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

El posgrado cuenta con estrategias de Difusión propia, al ser un programa en el que su quehacer se fundamenta en la comunicación, esas estrategias de visibilización, información o promoción de las acciones y proyectos son, el sitio web: <https://maestriadiseno.artesyhumanidades.ucaldas.edu.co/>, el cual contiene información relevante para el estudiante interesado, admitido y perteneciente al posgrado, cuenta con un portafolio descargable donde se encuentra información curricular, así como estrategias de postales coleccionables que exaltan eventos para estudiantes de egresados, realizados por profesores o lanzamiento de colecciones editoriales.

Gráfico 12.20. Home web institucional, portafolio PDF, Maestría en Diseño y Creación interactiva



Fuente: web [Sitio web, Maestría en Diseño y Creación Interactiva](#), 2023

Se pretende con esta difusión visibilizar a la comunidad académica y comunidad en general el aporte social, cultural, académico e investigativo de la Maestría y del Departamento de Diseño que lo cobija.

Otro recurso de comunicación con el que cuenta los posgrados del Departamento de Diseño para conectar a los estudiantes, egresados y la comunidad académica, es el “boletín digital de posgrados”, el cual permanente informa sobre los contenidos relevantes desde los lanzamientos eventos y convocatorias, esto se debe a que los posgrados cuentan con un profesional de Diseño Visual que constantemente ajusta e idea estrategias más efectivas para la distribución difusión e información de contenidos institucionales que compromete a los posgrados incluida las informaciones institucionales que

compromete a la Maestría en Diseño y Creación interactiva como lo son: Convocatorias de investigación vigentes de la Universidad de Caldas, del Ministerio de Ciencia, tecnología e innovación, adicional las convocatorias conjuntas con otras Universidades desde Redes académicas, permitiendo que sus estudiantes en sus proyectos tengan alternativas de financiación y conexión académica con otros investigadores, y pensando en la sinergia que se ha conseguido a nivel curricular e investigativa con el otro posgrado Doctorado en Diseño y Creación.

Gráfico 12.21. Boletín informativo posgrados, Maestría en Diseño y Creación Interactiva y Doctorado en Diseño y creación.



Fuente: Plataforma Mailing, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

Adicional al boletín, se cuenta con una base de datos de correos electrónicos actualizada donde se envían comunicados frente a eventos, charlas y sustentaciones las cuales se informan vía correo electrónico donde se anexa el enlace zoom y en algunos casos canal YouTube de la facultad de Artes y Humanidades, puesto que, muchas de las charlas y conferencias se realizan de manera híbrida y con esto se logra promover las actividades académicas no solo para estudiantes y egresados, sino para la comunidad en general, asumiendo esto como recurso de comunicación efectivo, para que puedan conocer el posgrado e incrementar las admisiones.

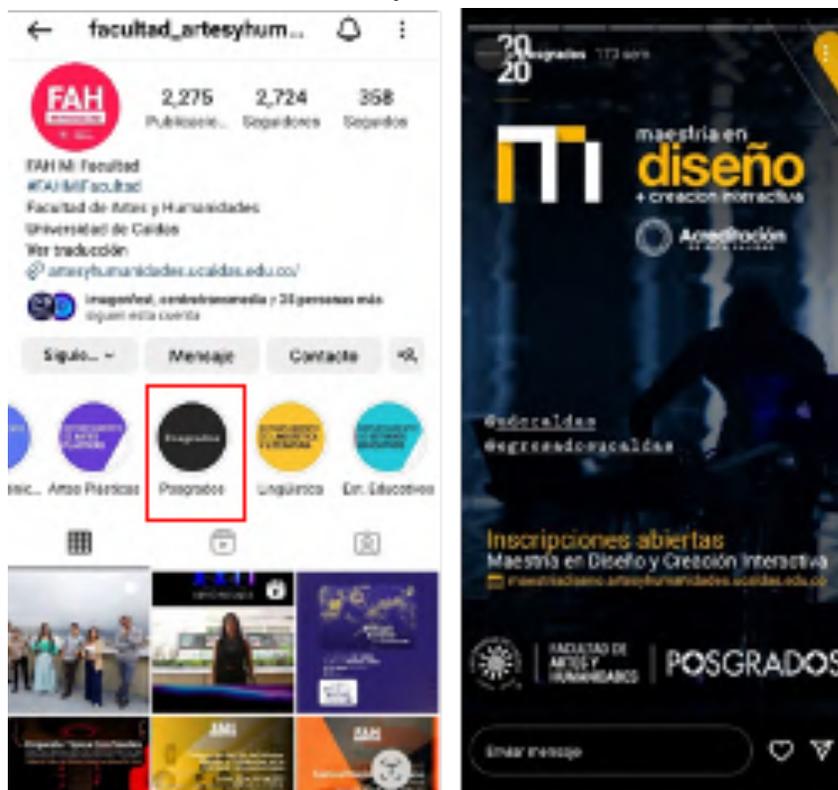
Gráfico 12.22. Mailing de invitación a sustentaciones Maestría en Diseño y Creación



Fuente: Plataforma Mailing, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2022

En cuanto a Redes de comunicación, la Facultad de Artes y Humanidades condensa la información de sus programas de posgrado, adicional a su web en el Instagram “ #FAHMiFacultad” el cual constantemente publica historias que promociona las actividades de sus posgrados, determinando para la Maestría en Diseño y Creación interactiva, otro medio de comunicación masivo para promocionarse.

Gráfico 12.23. Historia Instagram posgrados Facultad de Artes y Humanidades, Maestría en Diseño y Creación



Fuente: Instagram “ #FAHMiFacultad”, Facultad de Artes y Humanidades Universidad de Caldas, 2023

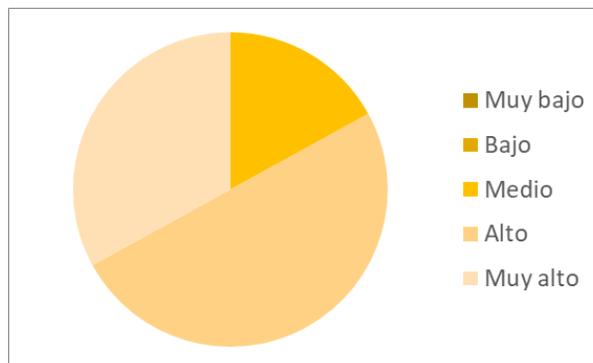
Retomando nuevamente los recursos físicos en este caso con el énfasis de espacios de comunicación y cultural, con el proyecto de Reforzamiento y modernización del campus central se contemplaron espacios de estudio o reunión para todos los programas de la Universidad de Caldas. Sin embargo, es importante anotar que, aparte de estas zonas de esparcimiento que van a construir, existen en los salones propios los equipamientos que los docentes utilizan en salones o talleres externos, que pueden ser solicitados desde una ficha de préstamos a la dirección de Departamento de Diseño, como lo son los sistemas de audio y video de calidad, que pueden ser usados para el desarrollo de clases o prácticas de estudiantes.

Si bien la Universidad cuenta con infraestructura tecnológica que beneficia los diferentes programas y espacios académicos, es de anotar que en el ciclo de uso espacial de los estudiantes se ha incorporado el centro de bibliotecas ubicado en el edificio Salmona, donde los estudiantes pueden realizar consultas

en las salas de internet que se encuentran en la sede y tener espacios amenos para desarrollar reuniones y estar en contacto con las colecciones de la universidad y participar en eventos, este centro posee un reglamento el cual está publicado en la red para que los estudiantes y docentes estén informados y se tiene también una programación en línea con el fin de facilitar sus actividades académicas dirigidas a estudiantes. (<http://biblio.ucaldas.edu.co/reglamento/>)

Gráfico 12.24. Resultados de la evaluación a los estudiantes sobre los recursos de apoyo digitales y bibliográficos.

Valore la utilidad y pertinencia de las estrategias y recursos de apoyo tales como: internet, páginas web, recursos bibliográficos, correo electrónico, laboratorios, dotación de aulas, ayudas audiovisuales; implementadas por la institución para apoyar el aprendizaje.



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes, Maestría en Diseño y Creación Interactiva, 2023

Los estudiantes perciben este indicador en sumatoria de alto y muy alto en 83% con respecto a las estrategias y recursos de apoyo tales como: internet, páginas web, recursos bibliográficos, correo electrónico, laboratorios, dotación de aulas, ayudas audiovisuales y mecanismos de información. Esto es debido a la voluntad en inversión para el mejoramiento de la infraestructura comunicativa.

Aunque cabe aclarar que algunas comunicaciones entre docente y profesor se realizan en dos medios adicionales los correos electrónicos y redes personales de los docentes, más en los momentos de asesorías en su trabajo de grado, por ello para el programa las redes inalámbricas en las instalaciones son vitales para los equipos personales de los estudiantes como para los docentes.

Calificación de la Característica 48.

Escala no numérica	Criterio	Calificación
A	Se cumple plenamente	4,5

12.3 SÍNTESIS DEL FACTOR

12.3.1 FORTALEZAS

La Institución provee un sistema de información robusto y efectivo con acceso a bases de datos, colecciones y redes internacionales de alto impacto, que permite dotar al estudiante de muchos recursos para abordar sus proyectos y los docentes estar actualizados, adicional en las sedes que se puedan ubicar desde las dinámicas educativas contar con acceso a internet, garantizando la calidad educativa en su permanencia intermitente o permanente en el programa de posgrado.

El repositorio institucional: (repositorio.ucaldas.edu.co) en donde los estudiantes cuentan con acceso a información de las Tesis de Grado desarrolladas, convirtiéndose en otra estrategia de consulta e investigación, o recurso de ampliación de temas y hallazgos de otros proyectos robusteciendo las líneas de investigación.

Para concluir la Maestría cuenta con unos sistemas de información y comunicación coherentes a las necesidades del programa desde sus actividades de docencia, investigación y proyección.

12.3.2 OPORTUNIDADES DE MEJORA

Participar en la planeación de los PAF de las facultades para que a través de sus objetivos permita concretar anualmente el mantenimiento, adecuación y ampliación de la infraestructura tecnológica, que obedezca a los cambios en las maneras de actuar del conocimiento en la creación interactiva.

Identificar en el plan de infraestructura física institucional, los espacios de trabajo independiente y colectivo formulados en la restructuración de las áreas comunes de la sede central y bicentenario, para propiciar interacciones de los estudiantes con el campus desde productos como (videomapping, transmedia y exposiciones para la comunidad académica y general.)

Estimular el uso de las bases de datos científicas y los recursos bibliográficos pertinentes con el programa y sus líneas de investigación.

Propiciar en los graduados anteriores al 2021 que registren sus Tesis en el repositorio institucional del Centro de Bibliotecas de la Universidad, para tamizar la productividad y temas abordados, incrementando los recursos investigativos.

12.4 JUICIO CRÍTICO

El programa de posgrado de Maestría en Diseño y Creación Interactiva cuenta con excelentes recursos físicos, administrativos y financieros que apoyan su desarrollo y funcionamiento. En cuanto a los recursos de infraestructura física y tecnológica, esta característica se cumple plenamente. La Universidad de Caldas ha fortalecido tanto los espacios del Departamento de Diseño como los recursos institucionales, garantizando la calidad de las clases. Los estudiantes tienen acceso a aulas con conexión a internet y a un repositorio de información de los proyectos de investigación desarrollados, lo cual contribuye a su formación y les permite acceder a recursos relevantes para sus proyectos.

La característica de recursos informáticos y de comunicación también se cumple plenamente. El programa cuenta con una plataforma de información disponible para estudiantes y profesores, que les permite acceder a información pertinente y estar al tanto de los cambios y comunicaciones relacionados con la Maestría. Además, se evidencia el uso de bases de datos científicas internacionales de alto impacto, lo cual demuestra el acceso a recursos de calidad para la investigación. Sin embargo, se menciona la oportunidad de incrementar el uso de estas bases de datos y recursos bibliográficos pertinentes al programa y sus líneas de investigación.

Retomando el aspecto clave de esta característica, su énfasis es investigativo y la tecnología adecuada, los recursos informáticos y bibliográficos son clave para la formación de calidad, sin embargo, la difusión y construcción de

estrategias para el uso eficaz, perfeccionará esta característica en consonancia con sus resultados académicos.

La gestión académica es otro punto clave para el desarrollo de los sistemas de control académicos, donde su aplicabilidad y uso determina la mejora permanente en los procesos académicos y administrativos. Aunque el nuevo sistema al implementarse presentó muchos contratiempos, los estudiantes y directivos fueron migrando progresivamente y descubriendo potencialidades en la simplificación de los procesos.

Gracias a esto, el programa logró potenciar sus sistemas de comunicación como la página web. Una iniciativa liderada por la Facultad de Artes y Humanidades permitió mejorar la infraestructura de promoción, difusión y visibilización de actividades desde la Web de la Facultad y sus redes institucionales. De esta manera, se puede entregar la información a los estudiantes sobre todos los programas académicos y aumentar el grado de satisfacción en los recursos de información y comunicación.

12.5 PLAN DE MEJORAMIENTO PARA EL FACTOR 12

SITUACIÓN A INTERVENIR	ACTIVIDAD O ACCIÓN DE MEJORA	RESPONSABLE	FECHA	
			INICIO	FIN
Uso de las bases de datos científicas y los recursos bibliográficos que ofrece la biblioteca.	Crear un conjunto estrategias de difusión y comunicación para acrecentar e intensificar el uso, acceso y manejo de las redes y bases de datos del Centro de Bibliotecas de la Universidad de Caldas	Dirección de programa Vicerrectoría de Investigaciones y Posgrados Dirección del Centro de Bibliotecas	2023-2	2024-2

SITUACIÓN A INTERVENIR	ACTIVIDAD O ACCIÓN DE MEJORA	RESPONSABLE	FECHA	
			INICIO	FIN
Difusión de información sobre la posibilidad de desarrollo de proyectos y procesos de investigación con el apoyo de espacios de la Universidad	Divulgar a través de los sistemas de información y comunicación del programa.	Dirección de programa Vicerrectoría de Proyección Universitaria. Dirección del Centro de Ciencia Francisco José de Caldas Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona	2023-2	2024-2
Poca participación de los docentes, estudiantes y egresados de la maestría en el diligenciamiento de las encuestas electrónicas	Crear estrategias de recolección de información sobre las percepciones de los docentes, estudiantes y egresados a través de correos directos	Dirección de programa Sistema de Autoevaluación y Aseguramiento de Calidad -SIAC- Oficina de Sistemas e Informática	2023-2	2025-2

*CORTO PLAZO 6 MESES, MEDIANO PLAZO 12 MESES, LARGO PLAZO 18 MESES

APRECIACIÓN GLOBAL DE LA CALIDAD DEL PROGRAMA

El Programa Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas es un Programa cuyo eje transversal es la formación en competencias investigativas y habilidades para avanzar en la investigación-creación con el fin de contribuir al desarrollo de conocimiento de la disciplina de Diseño, las artes, la comunicación audiovisual y el Diseño digital; una disciplina de Diseño en el marco de la creación y la interacción en el país y en Latinoamérica a partir de las nuevas epistemologías plurales que reconocen nuestras lógicas culturales y de vida cotidiana; asimismo, un diseño comprometido con la biodiversidad natural y la diversidad étnica que el mundo global exige fundamentado en los derechos culturales y de acceso al conocimiento.

Ahora, en los procesos de auto evaluación se distingue su rasgo diferenciador cuando se ha logrado desde las reflexiones epistémicas y teóricas como desde la praxis comprendiendo *el diseño a partir de la interrelación e integración entre arte, ciencia y tecnología, integración que se hace particularmente evidente en las formas de interacción contemporáneas mediadas por las interfaces que propician las tecnologías digitales y audiovisuales.* (Informe autoevaluación Programa MDCI, 2017.

En este orden de ideas la Calidad del Programas de Posgrado en referencia cumple con las condiciones y requerimientos de Registro Calificado (Decreto 1001 del 2006) y dar sostenibilidad a la acreditación de alta calidad. Se fundamenta esta apreciación porque se atiende a los criterios de contar con profesores de formación Doctoral con trayectoria en investigación en los últimos cinco años, que se traduce en publicaciones, Grupos de Investigación reconocidos por MINCIENCIAS. Escenarios académicos nacionales e internacionales que reúnen a expertos en el campo a nivel mundial, soporte bibliográfico digital con bases de datos de fácil acceso para los estudiantes – investigadores.

También resulta relevante en la calidad del Programa MDCI, la política institucional de posgrados y el posicionamiento de la Universidad de Caldas en el ámbito nacional e internacional por los desarrollos de conocimiento básico y aplicado; una comunidad académica comprometida con la Apropiación Social del Conocimiento que garantiza las exigencias de calidad en esta modalidad de formación. Es interesante observar las alianzas de la Universidad de Caldas en su carácter de pública como es su participación en el el Sistema Universitario

de Manizales – SUMA, alianzas con el sector empresarial y productivo, el sector público y los colectivos sociales interesados en los resultados de investigación de los estudiantes de posgrados y de investigación docente como la producción de investigación de los proyectos aprobados en las convocatorias de Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación y el Sistema General de Regalías (SGR).

Por último, es un programa de posgrado con talento humano altamente calificado para la formación de competencias investigativas -generar una cultura investigativa- con el consecuente desarrollo de proyectos de innovación para atender los retos y desafíos del entorno.