



FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES



maestría en
diseño
+ creación interactiva



Acreditación
DE ALTA CALIDAD



| | |
|---|--|
| Institución | Universidad de Caldas |
| Acreditación de Alta Calidad | Resolución N° 11564 del 17 julio de 2018 |
| Nombre del programa | Maestría 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 para un adecuado desarrollo de procesos transformadores basados en herramientas de creación proyectual, que integran a los actores sociales en los espacios de interacción físicos y virtuales. |
| Título | Magíster en Diseño y Creación Interactiva |
| Ubicación | Manizales, Caldas (Colombia) |
| Nivel de programa | Maestría |
| Modalidades | Investigación |
| Metodología | Presencial (concentrada 3 a 4 días al mes) |
| Registro calificado anterior | Resolución Registro Calificado – 1142 del 13 de marzo del 2007 - MEN |
| Número de créditos académicos | 50 |
| Número de estudiantes en el primer periodo | 25 |
| Duración estimada del programa | 4 semestres |
| Valor de la matrícula al iniciar | 7.5 SMMLV por semestre |



+ Objetivo General

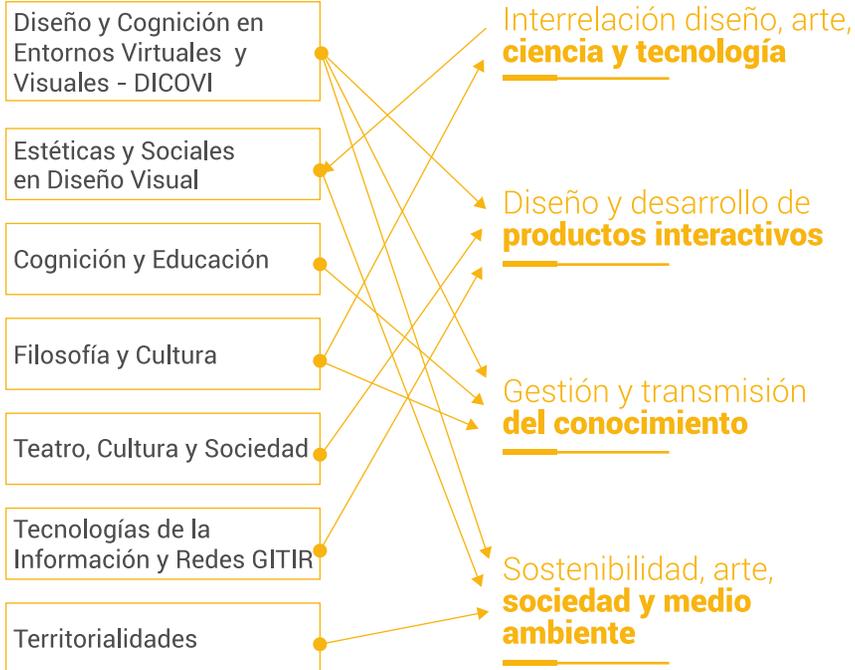
El objetivo general de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva es formar investigadores y profesionales con capacidad para generar iniciativas que integren el conocimiento, las teorías y las metodologías del diseño y la creación interactiva, aplicables al desarrollo de proyectos innovadores que posibiliten 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.

+ Perfil del Egresado

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

+ Grupos de investigación

+ Líneas de investigación



+ Plan de Estudios

| Componente / Núcleo | Curso | Créditos | |
|---------------------------------|--|----------------------|---|
| Investigación | Revisión de Literatura | 2 | |
| | Problemas de Investigación | 2 | |
| | Fundamentos de Diseño de Investigación | 2 | |
| | Seminario de Investigación I | 2 | |
| | Seminario de Investigación II | 2 | |
| | Diseño de Investigación | 2 | |
| | Tesis | 6 | |
| Teoría del Diseño y la Creación | Redes, Interfaces y Tecnologías (online) | 6 | |
| | Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología I | 4 | |
| | Tópicos Avanzados en Diseño y Creación | 4 | |
| | Seminario Electivo | 4 | |
| | Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología | 4 | |
| | Aplicaciones y Tecnologías | Redes y Conocimiento | 2 |
| | | Diseño Interactivo | 2 |
| Creación Audiovisual | | 2 | |
| Diseño y Sostenibilidad | | 2 | |
| Diseño Sonoro | | 2 | |
| Total: | | 50 | |



+ Líneas de Investigación

1 Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología

Objetivo: Promover el reconocimiento del diseño como materia de investigación social, cultural y filosófica, así como sistematizar experiencias interdisciplinarias centradas en enfoques investigativos en el contexto de la interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología como forma de aproximarse a los avances científico-tecnológicos que caracterizan la sociedad contemporánea, por medio de proyectos de investigación que impulsen el desarrollo del conocimiento y la capacidad en el manejo del diseño, el arte, la ciencia y la tecnología.

Posibles temáticas:

Filosofía y diseño

- Epistemología del diseño
- Filosofía de la imagen y la visualidad
- Filosofía de la técnica y filosofía del arte
- El diseño a la luz de los nuevos paradigmas epistemológicos: teoría de la complejidad y teoría de sistemas

Historia y crítica del diseño

- La interpretación, la lectura y la evaluación del diseño
- Modernidad y posmodernidad en diseño

Diseño, sociedad y cultura

- Diseño y humanismo
- Las dimensiones ética y política del diseño
- Diseño y artesanía en Latinoamérica: tareas y límites del diseño en contextos de hibridación cultural
- Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica

Diseño y creación

- Historia y transformaciones del concepto de creación
- El proceso creativo y el problema del método
- Ontología de la creación
- Bioinformática y creación
- Cine digital y creación audiovisual contemporánea

2 Diseño y desarrollo de productos interactivos

Objetivo: Desarrollar procesos de investigación - creación a través del diseño, para determinar las posibilidades de aplicación mediática y de la virtualización en la proyectación multidimensional. Asimismo, explorar los procesos electrónicos de transmisión y manipulación de datos e imágenes, como una forma de diferenciar imagen y realidad, imagen y medio ambiente, imagen y marco pictórico.

Posibles temáticas:

Creación de identidad a través del diseño

- Branding y estrategias de globalización
- Identidades de lugar a través del diseño

Diseño de interacción

- Interfaces y comunidades virtuales
- Tecnologías de la interacción y media digital
- Prácticas sensoriales: cuerpo y bio arte
- Sinestesias y prácticas sonoras
- Culturas postdigitales y software libre

Discursos críticos y nuevas prácticas

- Cine (y) digital: narraciones audiovisuales interactivas
- Videojuegos, animación y entornos virtuales
- Robótica y realidad aumentada
- E books y aplicaciones para dispositivos móviles

Diseño y creación sonora

- Sonología

Diseño e innovación social

- Innovación social
- Diseño social

3 Gestión y transmisión del conocimiento

Objetivo: Explorar la gestión y transmisión del conocimiento como un concepto contemporáneo dinámico propio de una sociedad articulada a partir de flujos de información y generar, a través del diseño y la creación, posibilidades de investigaciones aplicadas al contexto cultural con el fin de visibilizar o aplicar procesos científicos como discursos dirigidos a una comunidad amplia.

Posibles temáticas:

Presentación de información compleja

- Redes, información y procesos cognitivos
- Visualización de datos
- Semiótica y retórica en diseño
- Diseño, aprendizaje y modelos multimediales
- Cognición y aprendizaje
- Modelización de procesos cognitivos

Maneras diseñísticas de conocer

- Cognición del diseñador
- Educación en diseño y creación
- Métodos de diseño
- Cocreación y codiseño

Cognición y emoción humana en diseño

- Diseño centrado en los humanos
- Diseño para el cambio de comportamientos

Interacciones diseño, investigación y empresa

- Diseño basado en evidencia
- Diseño de servicios
- Creación, producción, consumo
- Innovación, emprendimientos y spin-off
- Economías culturales e industrias creativas

4 Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente

Objetivo: Profundizar en la habitabilidad y en las nuevas ecologías y redes locales y globales mediante investigaciones transformadoras que contemplen la cultura como factor de desarrollo sostenible en la contemporaneidad. Aportar a la solución de problemas de interacción entre comunidades humanas y naturales desde las disciplinas proyectuales, el pensamiento estratégico, la innovación y la inclusión social.

Posibles temáticas

Diseño, memoria y patrimonio

- Configuración del espacio y habitabilidad
- Historia, identidad y diversidad biocultural
- Valoración y apropiación social del patrimonio

Paisaje y sostenibilidad

- Paisaje Cultural y turismo sostenible
- Paisaje urbano, ciudades sostenibles y ecología urbana
- Ecodiseño, Biociudad, Bioregión
- Paisajes visuales-sonoros

Arte, sociedad y medio ambiente

- Simbología y espacio social
- Metáforas urbanas
- Intervenciones urbanas y arte urbano
- Percepción sensorial y espacial
- Experiencia del espacio y topofilia

Ciudad y comunicación

- Sistemas de información y comunicación
- Redes, ciudadanía e información
- Espacio público y medios tecnológicos
- Educación ciudadana

Imagen y representación del territorio

- Imaginarios Urbanos
- Interculturalidad
- Infografías, mapificación y nuevas cartografías del territorio
- Narraciones e interacciones

Recorrido Curricular

Doctorado en Diseño y Creación

Semestre 1 Semestre 2 Semestre 3 Semestre 4 Semestre 5 Semestre 6 Semestre 7 Semestre 8

Maestría en Diseño y Creación Interactiva

| Semestre 1 | Semestre 2 | Semestre 3 | Semestre 4 | Semestre 5 | Semestre 6 | Semestre 7 | Semestre 8 | | |
|---|---|--|---|--|--|---|--|--|---|
| Revisión de Literatura 2C Pensamiento crítico Análisis de evidencia Estado del arte Marco teórico Componente de investigación | Problemas de Investigación 2C Generalidades Preguntas de investigación Taller de línea Componente de investigación | Seminario de Investigación I 2c Consolidar idea de investigación | Seminario de Investigación II 2c Plantear problema y revisar literatura | Seminario de Investigación III 4c Completar estado del arte y definir la metodología | Seminario de Investigación IV 4c Definir como la propuesta aporta a la línea de investigación | Seminario de Investigación V 4c Definir financiación y consolidar equipo de trabajo | Seminario de Investigación VI 4c Completar recolección y análisis de datos | Seminario de Investigación VII 4c Escribir informes de investigación | Seminario de Investigación VIII 4c Entregar y defender tesis doctoral |
| Redes y Conocimiento 2C Componente aplicaciones y tecnologías | Fundamentos de Diseño de Investigación 2C Métodos de investigación Investigación cualitativa Investigación cuantitativa Investigación mixta Componente de investigación | Diseño de Investigación 2c Toma de decisiones metodológicas en investigación | Redes, Interfaces y Tecnologías 6c Programa de artes mediales (online) | Seminario Temático en Creación 4c Teorías y métodos de creación | Examen de Candidatura 4c Suficiencia teórica Proyecto de tesis | Investigación I 8c Tutoría con director de tesis | Investigación II 8c Tutoría con director de tesis | Investigación III 8c Tutoría con director de tesis | Investigación IV 8c Tutoría con director de tesis |
| Diseño Interactivo 2C Componente aplicaciones y tecnologías | Redes, Interfaces y Tecnologías 6C Programa de artes mediales (online) Componente teorías del diseño y la creación | Tópicos Avanzados en Diseño y Creación 4c Teoría y epistemología | Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología I 4c Seminarios en Festival Internacional de la Imagen | Seminario Temático en Diseño 4c Teorías y métodos del diseño | Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología II 4c Seminarios en Festival Internacional de la Imagen | *El curso Examen de Candidatura es requisito para los cursos Investigación I, II, III, IV, y Seminario de Investigación V, VI, VII, VIII. | | | |
| Creación Audiovisual 2C Componente aplicaciones y tecnologías | Seminario Electivo 4c Oferta según semestre | Diseño y sostenibilidad 2C Componente aplicaciones y tecnologías | | | | | | | |
| Diseño Sonoro 2C Componente aplicaciones y tecnologías | Interrelación Diseño, Ciencia, Arte y Tecnología I 4C Seminarios en Festival Internacional de la Imagen Componente teorías del diseño y la creación | | | | | | | | |

Componente de investigación
 Componente de teorías del diseño y la creación
 Componente de investigación
 Componente de aplicaciones y Tecnologías

*Para realizar el tránsito de la Maestría en Diseño y Creación interactiva al Doctorado en Diseño y Creación, el estudiante deberá estar previamente admitido en el mismo.