

Interactividad y colaboración
La actualización de los Planes de estudio de
Diseño Multimedial
Alejandro Maitini
Christian Silva
Elena Reyes
Proyectual D (N°.1), e011, 2023. ISSN - 3008-7473
<https://doi.org/10.24215/30087473e011>
<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d>
Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata
La Plata. Buenos Aires. Argentina

Alejandro Maitini

Christian Silva

María Elena Reyes

Equipo del Departamento de Diseño Multimedial

INTERACTIVIDAD Y COLABORACIÓN

La actualización de los Planes de estudio de Diseño Multimedial

INTERACTIVITY AND COLLABORATION

Updating Multimedia Design Study plans

Resumen

Desde la creación de la Licenciatura en Producción Multimedial, en un principio, y de las carreras Licenciatura y Profesorado en Diseño Multimedial en 2006, el contexto disciplinar se ha vuelto más diverso y complejo. Los cambios socioculturales y tecnológicos plantean la necesidad imperiosa de generar una propuesta curricular orientada hacia la formación de un nuevo perfil profesional preparado para afrontar los actuales y futuros desafíos laborales y sociales. A partir de distintos relevamientos, reuniones, consultas y evaluaciones se presentó el nuevo Plan de estudios para las carreras de Diseño Multimedial que se implementará en el 2024.

Palabras clave

Diseño Multimedia; plan de estudio; estructura curricular

Abstract

Since the creation of the Bachelor's Degree in Multimedia Production in the beginning and the Bachelor's and Professorship courses in Multimedia Design in 2006, the disciplinary context has become more diverse and complex. Sociocultural and technological changes raise the urgent need to generate a curricular proposal oriented towards the formation of a new professional profile prepared to face current and future labor and social challenges. Based on different surveys, meetings, consultations and evaluations, the new Study plan for Multimedia Design careers was presented, which will be implemented in 2024

Keywords

Multimedia Design; Study plan; Curricular structure



Esta obra está bajo una Licencia
Creative Commons Atribucion-NoComercial-
CompartirIgual 4.0 Internacional

La Licenciatura en Producción Multimedial (con sus orientaciones visual, sonora o audiovisual) que se dictó en los primeros años de este siglo fue una propuesta pionera atenta a las influencias de las tecnologías en los ámbitos del arte y el diseño. Con una modalidad complementaria a las carreras de grado que se dictaban en la Facultad y una novedosa dinámica interdisciplinaria fue el banco de pruebas para la posterior creación de la Licenciatura y el Profesorado en Diseño Multimedial. Ambas orientaciones se implementaron por primera vez en 2006 como carreras de grado completas e independientes. Allí se consolidaron los nuevos ámbitos disciplinares que involucran temas como programación, diseño de interacción, narrativas interactivas y multimedia escénica entre otras.

Desde el Departamento de Diseño Multimedial fuimos testigos del crecimiento y la evolución de materias que, poco a poco, fueron incorporando la dinámica que sus propios estudiantes, graduados y graduadas transformaban en enriquecedores procesos de enseñanza y aprendizaje. Entendemos que en entornos como los que nos convocan, donde la influencia de la tecnología es permanente y el impacto social inmediato, la cultura de la colaboración y el trabajo colectivo son la mejor manera de abordar la complejidad de un escenario que avanza a un ritmo vertiginoso. Y así fue cómo con el transcurrir de los años los y las graduadas se fueron sumando a cátedras, equipos de investigación y proyectos de extensión consolidando una versión más completa y sofisticada de las incumbencias del Diseño Multimedial.

Con el paso del tiempo, y el avance de las tecnologías sobre la vida cotidiana, la interactividad se convirtió en el ADN de lo multimedial y ese crecimiento que se observaba dentro de la carrera se fue transformando en tensión. El Plan de estudios estaba llegando a la mayoría de edad y tanto su estructura como su dinámica empezaron a percibirse como rígidas y poco flexibles. La pandemia de COVID-19 (la gota que rebalsó el vaso) generó una situación paradójica para nuestro ámbito académico-profesional. Mientras que, por un lado, se aceleró la crisis sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje de lo multimedial, por otro, se sensibilizó (a la fuerza) a toda la comunidad de la necesidad de incorporar seriamente medios, canales, plataformas digitales. Ya no quedaron dudas de la necesidad de actualizar el Plan de estudios: formatos más dinámicos, estructuras más flexibles, mayor oferta de formación específica y nuevos espacios curriculares de formación disciplinar. Para entender las particularidades y el alcance de esta problemática presentamos un proyecto al Programa de Investigación Bianual en Arte (PIBA) de nuestra Facultad: *Aportes para actualizar la formación del Diseñador multimedial*. Aunque tuvimos limitaciones y complicaciones propias de la pandemia logramos:

- Recabar información sobre carreras similares a las que nos convoca esta investigación, en la región y el país. Con esta información pudimos considerar las particularidades de nuestro Plan de estudios (vigencia, pertinencia, actualización).
- Recabar información sobre experiencias de inserción laboral/ profesional de graduados y/o ex estudiantes de las carreras.
- Observar estrategias de comunicación hacia dentro de la comunidad educativa del Departamento de Diseño Multimedial para determinar los flujos más efectivos para el intercambio y la conversación sobre nuestro Plan de estudios y su posible actualización. Definimos lineamientos para convocar a la comunidad académica de nuestras carreras y comenzar a establecer los primeros vínculos de participación.
- Elaborar cuestionarios y encuestas para estudiantes, graduados, graduadas y docentes para relevar información cualitativa y cuantitativa del estado de la carrera con el objetivo de obtener insumos y referencias para orientar las líneas de acción en las conversaciones sobre la actualización de los Planes de estudio de nuestras carreras.
- Investigar sobre técnicas y metodologías que permitieran generar espacios de interacción entre los diferentes actores de la comunidad académica del Departamento (estudiantes, graduados, graduadas y docentes). Definimos instrumentos conceptuales para relevar información y experiencias.

Así fue que trabajando distintas estrategias en conjunto con los tres claustros impulsamos cambios sustanciales en la organización curricular del Plan y la reformulación de los contenidos. Se realizaron reuniones generales con la totalidad de los equipos docentes de las distintas cátedras y se relevó información a través de encuestas, actividades, debates y charlas, lo que permitió realizar un diagnóstico del estado actual y proyectar una planificación más dinámica de los contenidos.

Ejes centrales del cambio de Plan

En virtud de la información recogida se propusieron modificaciones significativas en la organización de la currícula. En el Plan del 2006, las asignaturas troncales como Taller de Diseño Multimedial, Tecnología Multimedial y Lenguaje Multimedial tenían una modalidad de cursada anual en sus cuatro niveles, como cambio sustancial se propuso que algunas de esas materias se transformen en cuatrimestrales manteniendo el desarrollo propedéutico y se renombraran de acuerdo a los contenidos trabajados en los programas lo cual permite un mayor reconocimiento hacia dentro de la disciplina.

Otro cambio innovador fue la posibilidad que tienen las y los estudiantes de elegir cómo hacer el recorrido de su formación a partir de la organización del Plan de estudios en áreas

y núcleos. En este sentido, se proponen tres áreas de formación pedagógica: disciplinar, específica y general. Dentro de estas se pueden encontrar distintos núcleos de aprendizaje: núcleo de las tecnologías, núcleo proyectual y núcleo de los lenguajes. Y además se incorpora la figura de Seminario Optativo como espacios formativos complementarios.

El nuevo Plan posibilita por un lado la actualización de contenidos que se adapten a los cambios de un entorno en constante evolución. Y por otro, fortalecer de manera dinámica el recorrido del estudiante por las distintas materias.

La estructura curricular

La organización académica del Plan de estudios se estructuró a partir de tres áreas curriculares: formación disciplinar, formación específica y formación general. Este modelo de organización de las materias nos permite ordenar y jerarquizar los diferentes niveles de formación haciendo hincapié en la especificidad de cada área, simplificando la percepción del recorrido académico y optimizando la continuidad de los contenidos en las diferentes materias. En formación disciplinar y específica se articulan las materias propias del ámbito académico y profesional de la carrera. Mientras que en formación general se desarrollan los espacios curriculares que brindan formación sobre contenidos históricos, humanos y sociales, necesarios para construir una visión crítica integral y situada de la profesión y su contexto. A continuación, detallamos la organización de la estructura:

Formación disciplinar: las materias que conforman el área se estructuran en lo que denominamos núcleos, espacios académicos que comparten especificidad disciplinar de complejidad creciente. Los núcleos son:

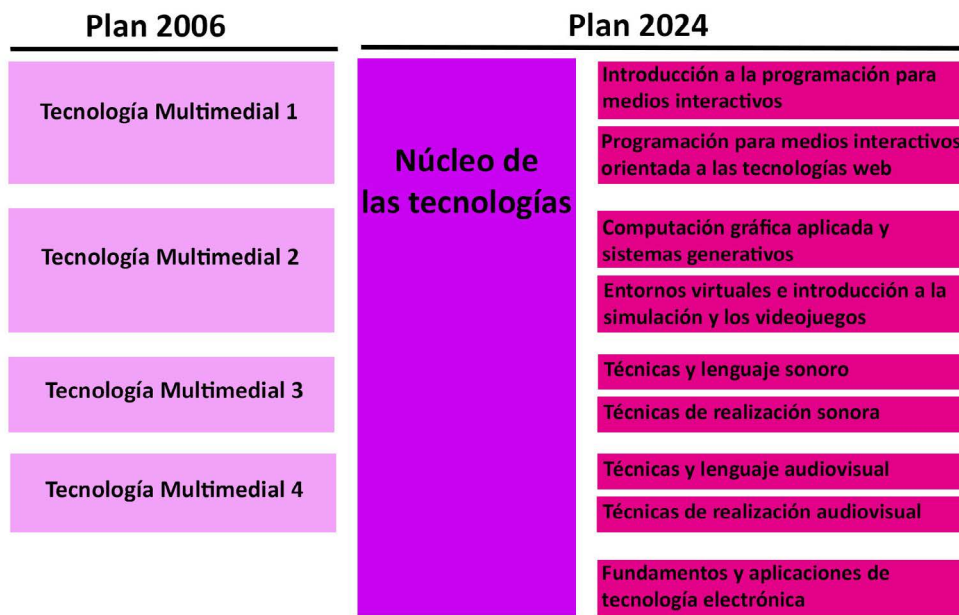


Figura 1. Núcleo de las tecnologías (cinco niveles)

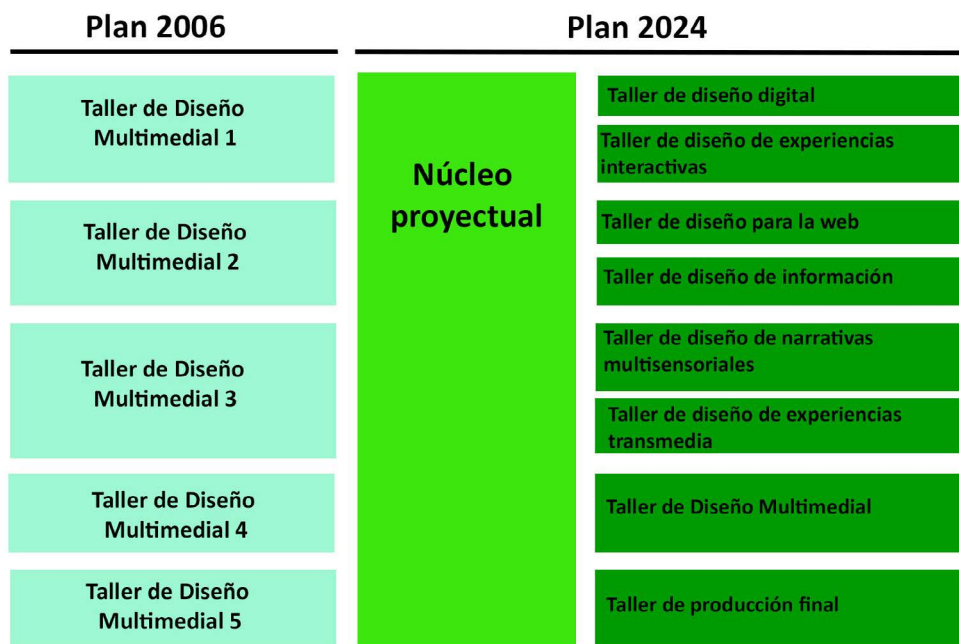


Figura 2. Núcleo proyectual (cuatro niveles)



Figura 3. Núcleo de los lenguajes (cuatro niveles)

Cada núcleo está conformado por dos materias cuatrimestrales correlativas (A y B) o por materias anuales (en función de la complejidad y desarrollo de los recorridos académicos). La novedad de esta estructura se da en la flexibilidad que ofrecen los núcleos en cuanto a correlatividad: luego de completar los niveles 1 y 2 que son correlativos, los estudiantes pueden optar por diferentes recorridos.

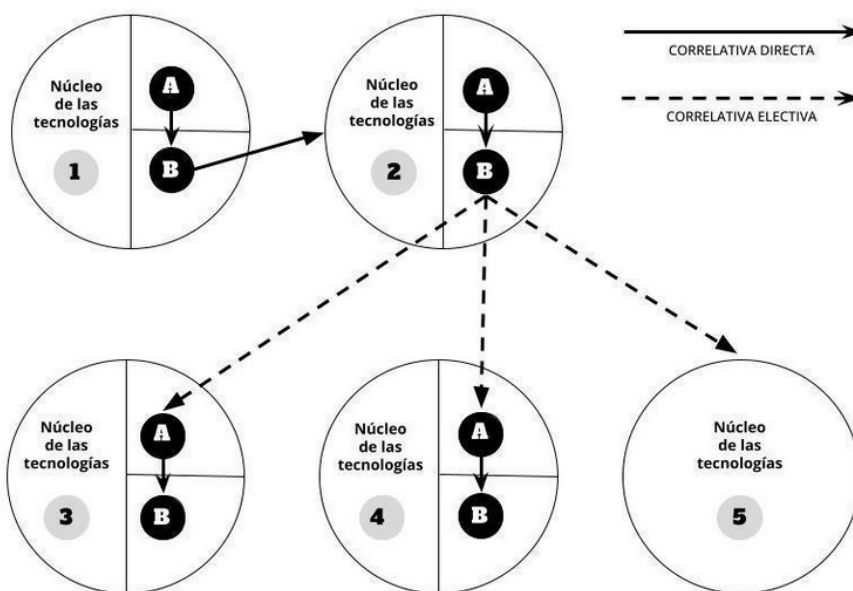


Figura 4. Recorridos posibles.

Esta modalidad ofrece cierta ductilidad que puede redundar en la orientación académica y profesional de los y las estudiantes que quieran, de esta manera, ir priorizando aspectos

de su formación en función de sus necesidades y expectativas. De este modo podríamos tener graduados y graduadas que jerarquicen y fortalezcan su formación desde una articulación personalizada de los diferentes núcleos y sus niveles. Priorizando por ejemplo cursar ciertas materias por sobre otras para transitar la instancia de integración en el Taller de producción final.

Dentro de esta área disciplinar se suma un nuevo espacio curricular en el núcleo de las tecnologías, etapa 5: “Fundamentos y aplicaciones de tecnología electrónica”. Esta materia intenta generar un espacio que incorpora la problemática de la electrónica al ámbito del diseño multimedia.

Además, en el caso del Profesorado, se incorpora dentro del mismo núcleo otra asignatura nueva en el último año: Tecnologías Para Educación en Línea. Esta busca expandir el diseño multimedial al ámbito educativo. En ella se abordará el uso de los saberes disciplinares de la multimedia tanto para el armado y organización de los contenidos de aprendizaje en línea, como para el diseño de plataformas de educación a distancia y desarrollo de contenidos de aprendizaje interactivos.

Formación específica: la multimedia es un ámbito muy permeable a la evolución de la tecnología y a su impacto sociocultural, en virtud de contar con espacios curriculares que se adapten a estas particularidades cambiantes proyectamos esta área que ofrece una amplia diversidad de materias. Entendemos a la formación específica como complementaria y ampliatoria de la disciplinar. Este espacio curricular incorpora una serie de asignaturas que se consolidaron como deudoras de lo *multimedial* dentro de la carrera como por ejemplo “Introducción a los Medios Digitales”, “Animación 2D”, “Animación 3D”, “Formulación y Evaluación de Proyectos” y “Gestión de Proyectos”. Los temas abordados y las competencias promovidas en estas materias son fundamentales para poder desarrollar un proceso de enseñanza aprendizaje actualizado, acorde a las necesidades que la esfera disciplinar requiere.

Para complementar estas materias que ya demostraron ser fundamentales, pero no suficientes, para el proceso formativo de las y los diseñadores multimediales, se incorpora la figura de los Seminarios Optativos: cinco niveles de cursos que se abren a partir de las necesidades específicas del contexto tanto instrumental-tecnológico como teórico-metodológico derivado de las disrupciones propias de los medios emergentes donde nuestra disciplina se articula y desarrolla. Cursos que abordan temáticas relacionadas con las humanidades digitales, la convergencia mediática y comunicacional, las tecnologías generativas e inteligentes, entre otras.

Formación general: Aquí se organizan las materias que abordan contenidos de formación general necesarios para la contextualización y reflexión disciplinar. En ésta área se encuentra “Historia, Política y Cultura Contemporáneas”, “Producción de textos”, “Metodología de la Investigación”, “Teoría del Arte” e “Historia de los medios y sistemas de comunicación contemporáneo”. Dichas asignaturas además se cursan en conjunto con otras carreras de la Facultad promoviendo el pensamiento interdisciplinario y colectivo.

Actualizar un Plan de estudios: diseño de experiencias

En el diseño de productos digitales e interactivos las pruebas con usuarios son la mejor manera de validar tanto la ideación, el diseño visual e interactivo como la usabilidad de un sistema (y/o una interfaz). Si bien nuestra necesidad es mucho más amplia y compleja que un problema de diseño concreto podemos afirmar que nuestra modalidad de trabajo para enfrentar el desafío de actualizar un Plan de estudios tiene muchos puntos de contacto con esta dinámica donde: las definiciones de escenarios, el desarrollo de propuestas (los prototipos) y la iteración a partir de las mejoras propuestas por las y los interesados se parece bastante al proceso que llevamos adelante. Dentro de él tuvimos varios tipos de participantes (usuarios y clientes): estudiantes, graduados, graduadas y docentes a los que recurrimos para elaborar una propuesta lo más consistente posible a partir de sus saberes particulares: opiniones, experiencias y experticia. Sin su colaboración y su compromiso no hubiéramos podido implementar esta humilde actualización que seguramente no sea la ideal pero que creemos mejora la oferta anterior y que seguramente será superada por la próxima.