

Invitado/as:

- Laura García (Insitum)
- Sandra Barrón (Cívica Digital)
- Eduardo Jiménez (Péek Paax)
- Gonzalo Sánchez (Mtor Creativo)
- Luis Enrique Vera (Bromio)
- Alysson Martins - (IBM)
- Franco Barroeta - (Tótem Studio)

Presentación del CC (Roberto)

Presentación de Consejeros

Laura : Diseño de Información, trabaja en CDMX

Sandra: líder de producto, en diseño web

Eduardo: Diseño de Información > animación

Alysson: Brasil, IBM (13 años) práctica de diseño en otra empresa, posgrado en Diseño de interacción (UCSD), arquitecto de información

Franco: Diseño de información (UDLA), efectos visuales para TV (Toronto), estudio de animación

Luis Enrique: videojuegos, maestría en diseño de la información (UDLAP)

Luis G:

Pedro Tello: representante del CER

Roberto:

Presentación de la licenciatura (Roberto)

- Contexto de la carrera en la región, otras universidades
- Diferencia: área de diseño, similar a Ibero CDMX, pero no igual
- Acreditación: COMAPROD y FIMPES
- Información general: número de alumnos, profesores, datos relacionados
- Plan de Estudios: estructura y detalle de ejes de formación
- Detalle del contenido de ASEs, pasos:
 - Empatizar, definir, idear, prototipo BF/MF, prototipo AF, pruebas para ambos
 - 1er momento: que propones?
 - 2o momento: ¿cómo sentiste tu propuesta?
 - 3er momento: ¿cómo funcionó tu propuesta?
 - Alysson: cómo se Integra un proyecto de ASE, con criterios de DIX
- Artículos de investigación
 - Participación de los alumnos en MexIHC
- Prácticas profesionales: TV Azteca, Bromio, VW, PéekPaax, V+Ideas, Pekxel, etc.
- Servicio Social: proyectos con tecnología
- Evaluación: Ranking, evaluación docente, EGEL
 - Detalle de la evaluación docente: promedios
 - Detalle de examen general de conocimientos: promedios NEC y SUJ
 - Sandra: definición de DIX para la Ibero
- Intercambios: número de alumnos, países
- Internacionalización: proyecto de alumnos en UCSD
 - Detalle de convenio con VANAS

- Proyecto Follow (Diana y Magaly): detalle del proyecto y presentación en congreso GLS - Games+Learning+Society, (Madison, WI), posible continuación (financiamiento)
- Egresados y titulados
- Premios obtenidos: A! diseño (2016), Hackaton (Game Jam, y Tokio Game Show)
- Infraestructura: MoCap, Mapping, Mesas de Luz (J113), Animarium, MegaPantalla, Oculus, LeapMotion, HoloLens
- Evaluación intermedia del plan de estudios
 - Retroalimentación de alumnos
 - Estructura del plan: UX, Creatividad, proyectos
- Análisis FODA:
 - Fortalezas, perfil de egreso coherente con el contenido de la carrera y al contexto actual
 - Habilidades de producción y proyección visual
 - Áreas de Oportunidad: vinculación con universidades, con empresas, internacionalización, vinculación extranjero
 - Continuidad en animación (dibujo para animación)
 - Mayor tiempo en proyectos
 - Énfasis en Producción 3D
 - Comunicación coordinador/alumnos
 - Reforzar investigación cualitativa
 - Servicio social utilizando nuevas tecnologías

Alysson: entiende el plan de estudios, pero si los alumnos llegan para animación o videojuegos, pero parece haber una desconexión en cuanto a estudiar temas como matices de “accesibilidad”, los productos accesibles son un tema mundial.

Roberto: no hay un área específica para esto pero podría integrarse como contenido de materias actuales.

Alysson: podrían integrarse al eje de síntesis, pero también en temas de creatividad para crear contenidos, ejemplos para discapacitados (diseño de inclusión), disminuir la ansiedad al utilizar una interfaz, por ejemplo.

Laura: se debería de entender el tema del manejo de tecnología como un plus, no el core, esto es, el diseño de experiencias que se integran con la tecnología, y que ésta no sea el centro del producto. Entender el problema y sabe cómo integrar tecnología para resolverlo. No ve que haya un contenido de Diseño Estratégico (cómo abordar un problema). Por lo mismo, ve un problema de continuidad en el trabajo con los proyectos.

Sandra: porque tienen 3 semestres de dibujo? Parecen dos mundos distintos (interacción y animación) recomendaría un tronco común de diseño en general (ENAP) y después un área de especialización. Esto generaría un diseñador de soluciones que está especializado en un área específica. Incorporando a nuestro contexto latinoamericano.

Luis Enrique: conoce a muchos alumnos, pero en el caso de programación, sabe que los alumnos se dividen dentro de los equipos, para hacer lo que realmente les gusta; animación, programación, etc. Por lo que cree que diseñar un tronco común es muy buena idea.

Franco: opina que es buena idea la fusión de las áreas de diseño, y después especializarse. Un plan de licenciatura no te prepara para ser un experto, deben de ser autodidactas. Porque no especializar a los alumnos en el área de animación, si se ve que es todo un Mercado. Analizando el contexto de la realidad en nuestra región, siente que los alumnos

debería tener una formación más profunda en el área que les interesa, no tan generalista. Considera que desde el punto de vista de la animación falta el punto de vista del productor de animación, desde el punto de vista de la gestión del proceso.

Eduardo: impartió la clase de diseño y producción de animación, ha estado en contacto con la carrera desde hace mucho tiempo. También considera que este perfil de productor es un faltante en la carrera. En su experiencia como profesor, es muy tarde llegar a las optativas en últimos semestres, y darte cuenta ahí de qué es lo que te interesa como área profesional.

Roberto: se ve muy diferente el área profesional desde el punto de vista del usuario de un producto, que desde el de un diseñador y todo el trabajo que implica. Pero regresando al tema, como se podría abordar esta problemática con el plan que se tiene actualmente, independientemente de tomar en cuenta todas estas opiniones, para un rediseño.

Laura: cuál es el rango de acción para estos cambios?,

Alysson: son áreas multidisciplinarias y pudiera llevarse a una especialización muy profunda, pero que tan general o particular debería ser un programa? En su opinión si hay una desconexión en cuanto al diseño de interacción desde el punto de vista de diseñar soluciones y un diseñador que trabaja con base en un Storytelling. Los alumnos debería tener bases muy sólidas de DIX para poder diseñar productos que realmente funcionen, enfocarse en las optativas para realmente hacer una especialización. Identificar huecos en el programa y complementar con optativas.

Laura: opinión a corto plazo, entender el proceso de diseño (teoría del diseño), laboratorio de proyectos vertical, en donde participan alumnos de otros semestres que aporten al proyecto. En el caso de vinculación con empresas, se debería comenzar las prácticas desde semestres anteriores, para abrir el panorama de los alumnos.

Sandra: formar líderes de diseño, comenzando por los alumnos que recién ingresaron a la carrera, más que el aspecto técnico, deben ser solucionadores de problemas, algo así como un diseñador de producto. Hay otros diseñadores que se enfocan en fusionar su área con arte,

Luis Enrique: creo que debería sustituirse proyectos 1, con contenidos de proyectos 2, porque HTML no ocupan un semestre. Los alumnos deberían tener más bases de programación, para no tener problemas con cualquier otro lenguaje de programación que utilicen.

Alysson: utilizar conceptos de algoritmos para conocer de programación (ejemplo: Luca Paccioli), esto les daría estos fundamentos de programación que necesitan.

Profesora (Iriana-diseño visual de la información): cambio de pensamiento en los estudiantes, que ellos mismos se preocupen por aprender fundamentos de estas áreas (self learning). Contando con que tienen las herramientas básicas para diseñar alguna solución, independientemente del área)

Franco: en el eje de expresión, debería haber una planeación integral, para que haya continuidad. El dibujo es una forma de pensar, es un medio para pensar y resolver problemas, por lo que debería haber una conexión entre los profesores. Podría haber menos dibujo, pero de más calidad.

Eduardo: antes de principios de animación, los alumnos deberían saber dibujar, para visualizar un guión o una historia y dar a entender lo que quieren comunicar.

Alysson: separar las bases tomando bases comunes, como pilares: etnografía, diseño de experiencias, etc. En conjunto con Diseño gráfico, por ejemplo.

Sandra: opina que proyectos 1 podría enfocarse no sólo en HTML, debería enseñar los fundamentos de construcción de un proyecto Web, más que solo el lenguaje. No hay diseñadores de Front End que manejen también HTML.

Alysson: identificar las diferentes etapas y contenidos que deben llevar los alumnos en cada paso, para que haya una continuidad, comenzando con bases sólidas, que lo hagan evolucionar. Articular decisiones de diseño, integrando su talento artístico con muchas horas de esfuerzo de diseño.

Pedro: problemática de los estudiantes, falta de compromiso para trabajar en equipo, o para autoaprendizaje,

Sandra: la visión humanista de la ibero debería incidir en los proyectos, para evitar fracasos de Emprendedurismo, enfocándose en el contexto de la region para solucionar problemas sociales. En el ITAM, en una conferencia, los alumnos no tenían idea de lo que era la Tecnología Cívica. No tanto enfoque sobre negocios, sino algo que realmente tenga impacto en la sociedad.

Laura: cuando entras a la carrera, debería un alumno entender que es un solucionadores de problemas, no aprender fragmentos de conocimientos sobre tecnología.

Alysson: ciclo de expectativas muy infladas en diseño, hasta entender que no todo esto se puede realmente aplicar al contexto real. (hacer un Reality Check)

Pedro: incluir una materia de Stop Motion, como pretexto para hacer un proyecto interdisciplinario.

Laura: tener proyectos vivos, en donde como alumno te puedes sumar al proyecto, si te interesa.

Franco: es buena idea el proyecto de Stop Motion, ya que puedes entender el proceso de animación, aún sin saber dibujar. Otros huecos en el plan serían, enfocar las materias de administración y mercadotecnia en el fondeo de proyectos de desarrollo del área, que no se enseña en ningún lado. En materias optativas, apuesta por la educación en línea, ya que hay portales educativos muy buenos, pero que quizás son muy caros para un alumno, entonces se podría financiar por la universidad.

Manuel: se plantea dirigir la carrera hacia formar un líder de proyectos de diseño, pero los alumnos quieren aprender cosas prácticas también. Cómo solucionar este conflicto?

Eduardo: en su experiencia, no todos los alumnos tienen esta visión de integrar los fundamentos teóricos con las habilidades prácticas, sino que solo dan importancia a lo practico, el saber hacer algo.

Laura: generar un esquema de gamification, para hacer más tangible el resultado de aprender algo.

Carlos: le gusta la idea de que las clases vayan de lo general a lo particular, definiendo cada vez más qué es lo que están aprendiendo realmente. Como incluir proyectos reales en la carrera?

Sandra: hay muchos lugares en los que los proyectos de la escuela participan en concursos mundiales que integran práctica con la teoría. Que los alumnos entiendan que estos años de la universidad no lo van a tener nunca más, por lo que se debe aprovechar este tiempo para enfatizar en aprender conceptos.

Eduardo: campaña de concientización interna de estos conceptos y propuestas.

Luis Enrique: opina que las horas de Prácticas profesionales son muy pocas, ya que la vida real es mucho más dura, ya que las empresas quieren alumnos que resuelvan problemas. La habilidad práctica la pueden tomar en una empresa, pero se debe reforzar los conocimientos y la actitud para resolver problemas y autoaprendizaje.

Laura: analizar lo que están haciendo los Egresados, para ver cómo se diversifica su práctica profesional

Carlos Santos: participa en proyectos del IDIT, que son extra curriculares, y tienen la intención de generar las habilidades que les interesan a los alumnos que participan en estos proyectos. Cómo atraer alumnos a estos proyectos?

Laura: integrando estos proyectos a los ASEs, por ejemplo, ya que tendrían un valor en créditos para su plan de estudios. (Incentivos)

Sandra: vinculación con empresas para hacer prácticas, previo acuerdo con la universidad para hacer internships.