

palestras de profissionais ligados a diversas áreas tais como cultura, ciência, cidadania, esporte, design inclusive, permite-se aos futuros profissionais uma visão mais ampla do mundo e dos mercados onde atuarão.

O UnicenP acredita que, além dos conhecimentos específicos de cada profissão, o aluno, o professor e o profissional também devem conhecer, debater e buscar novos saberes. Por esta razão, incentiva atividades de extensão, cursos, promoção de estágios, eventos, projetos interdisciplinares e atividades artístico-culturais. Na área do Design existe um Programa de Extensão, dentro do qual vários cursos são ofertados de modo continuado.

Pesquisa

A política de pesquisa do UnicenP fundamenta-se no desenvolvimento de projetos de iniciação científica, na adoção da prática de pesquisa no âmbito das próprias disciplinas dos cursos e no apoio à elaboração de pesquisas docentes. Existe no curso de Desenho Industrial um grupo de pesquisa, o Design Conexo. Os trabalhos deste grupo, formado por professores e alunos, estão concentrados nos estudos teóricos, experimentais e práticos, por meio das linhas de pesquisa Design e Aprendizagem, Design e Tecnologia, Design e Informação. O Design Conexo tem como principais atividades, o desenvolvimento de pesquisa teórica, teórico-prática e aplicada; a participação de eventos científicos; o estímulo à produção e iniciação científica; a produção de material didático.

Relações externas

Os convênios de cooperação técnica, científica e cultural, firmados entre o UnicenP e empresas, proporcionam, aos alunos, percepção da realidade profissional regional, oportunidades de integração, troca de experiências, acesso a tecnologias de ponta e o desenvolvimento de atividades de ensino, pesquisa e extensão, em áreas de mútuo interesse.

O curso de Desenho Industrial do UnicenP é associado à IEN - ICOGRADA Education Network desde 2005. Em parceria com outras universidades e instituições de fomento do design, promove e apóia eventos como o 7º P&D - Congresso Brasileiro de Design e o ciclo de palestras Design to Business do Centro de Design do Paraná.

Projetos premiados

Os alunos e ex-alunos do curso de Desenho Industrial são incentivados e apoiados financeiramente na participação em concursos e mostras de design. Muitos já receberam premiações, menções ou foram selecionados em eventos nacionais e internacionais, tais como: 8ª Bienal de Design Gráfico da ADG (Associação dos Designers Gráficos), Bienal Letras Latinas 2006; Campanha Nacional 2005 de Economia Solidária; Concurso Selo Nacional de Certificação de Lenha (Chile); Concurso de Design de Caráter Social; Concurso de Design Masisa para Estudantes do Brasil e América Latina; Concurso Mundial Electrolux Design Lab 2005; Concurso Talento Volkswagen de Design 2005; Concurso de Design da revista Quatro Rodas.

Programa linha direta: A reportagem e o romance a serviço da sociedade brasileira (a095)

Tiago Cruz Ferreira da Silva*

Orientadora: Irvana Chemin Branco**

Este trabajo describe un estudio de la narrativa del Línea Directa (programa de periodismo policial del canal abierto brasileño Rede Globo de televisión) a partir de las perspectivas trazadas por el Periodismo Literario, relacionado a las técnicas de redacción, visando demostrar que a través de características del género romance-reportaje el texto del programa en destaque presenta aspectos típicos del Periodismo. Al comprender la posibilidad de mezcla entre texto periodístico e instrumentos literarios, la investigación sobre una historia exhibida por Línea Directa permite percibir que es posible mirar para determinados enunciados, al principio vistos como sensacionalistas, por otros ángulos. A partir del análisis de cómo el programa elabora elementos retóricos para apuntar a su espectador que el caso retratado merece la atención es que esa investigación consigue entender las opciones narrativas de Línea Directa sin desmerecer sus aspectos periodísticos. La contextualización del período del surgimiento del programa y la observación minuciosa sobre la estructura de su texto y de los estilos adoptados garantizan por el trabajo de reportaje la utilización de la narrativa romanesca, respetando características de formato y lenguaje periodísticos seleccionados por Línea Directa en la intención de mejor prestar un servicio a la sociedad brasileña: Lo de ayudar en la ubicación de forajidos de la justicia.

* Graduado em Comunicação Social.

** Universidade Estadual de Ponta Grossa (Ponta Grossa, Paraná, Brasil).

Propuestas curriculares de la Universidad Icesi (a096)

Juan Salamanca*

Diseño de medios interactivos

Hoy se considera el diseño de medios interactivos como fundamental para las disciplinas relacionadas con la investigación y el diseño de sistemas basados en tecnologías de la información y comunicación soportadas por computadores. Sea que la máquina se utilice como un medio de comunicación, como un medio para obtener un servicio o como una herramienta de cómputo siempre se hace necesario crear interfaces para interactuar con ellas, o para interactuar con otras personas a través de ellas. La revolución desatada por las tecnologías de la información y comunicación en los modos y usos de los medios en la década de los 90, ha involucrado en su vórtice prácticamente todos los ámbitos de la vida contem-

poránea, modificando estructuras de negocios, sistemas educativos, usos del tiempo de trabajo y de ocio, prestación de servicios públicos y modos de interrelación personales entre muchos otros y todavía todo esto se encuentra continuamente afectado.

Tecnologías informáticas e interactividad

Todo proceso de comunicación humana implica una interacción, entendida como el grado en que los participantes del mismo tienen control sobre él y pueden intercambiar sus roles en el mutuo discurso.

Cuando el proceso de comunicación está mediado por artefactos basados en tecnologías digitales de información y comunicación la interactividad se potencia permitiendo que los servicios intangibles como la educación, los financieros, de información y entretenimiento, entre otros, sean posibles a través de redes telemáticas. El diseño modular de los sistemas interactivos, junto con los recursos de hipertexto e hipermedia, dan lugar a los discursos no-lineales que permiten a los usuarios explorar la información conforme a sus intereses, de este modo la narración lineal convencional de los medios impresos se ve modificada en los nuevos medios. Es así como los sistemas interactivos son además, sistemas digitales multimedia de representación, manejo y comunicación de información, basados en computadores, que propician la interacción entre el usuario, el sistema, la máquina y otros usuarios.

¿Cuál es el objeto de estudio de un programa de diseño de medios interactivos?

El foco de un programa en esta área está en el estudio de los fundamentos y la investigación de los principales fenómenos que implican los sistemas interactivos de comunicación humana basados en computadores para poder diseñar, evaluar e implementar interfaces y contenidos efectivos.

El objeto de estudio de esta nueva carrera se define como las creaciones programables que median interacciones humanas y que sirven de interfaces con la información digital.

¿Es esta un área de diseño?

El estudio de interacciones es un territorio pertinente al diseño porque cada interfase de comunicación es una estructura, sea tangible o intangible, adaptada para un propósito, resultado de un acto creativo.

Dado que cada acto de comunicación implica una experiencia estética y una exigencia pragmática, la formación requerida para un profesional en diseño interactivo comprende conceptos sólidos en la problemática de la imagen estática y animada, del espacio, del tiempo y del sonido.

Los diseñadores de medios interactivos deben comprender también cómo funcionan los sistemas basados en tecnologías de la información y la comunicación soportadas por computadores. "Deben saber cómo se programa y cómo se llevan a cabo sus operaciones gráficas. Aunque la mayoría de las acciones se llevan a cabo usando programas sin verdadera programación, la necesidad del desarrollo de programas puede llegar por aplicaciones de interacción avanzada. Incluso si el

código actual de programas no está involucrado, es esencial que el diseñador entienda este proceso. Tan esencial como lo es para el pintor entender la química de la pintura, así debe ser para el diseñador entender las bases de la programación".

Un currículo para la enseñanza de Diseño de Medios interactivos

La siguiente es la propuesta curricular desarrollada por el departamento de Diseño de la Universidad Icesi para un programa de pregrado.

Tiene como objetivo central formar diseñadores que reflexionen en la interacción del hombre y la sociedad a través de la tecnología, la creación multimedia y la narrativa no lineal, para que a partir de sus habilidades profesionales sean capaces de crear estrategias de comunicación, evaluar proyectos y participar en el desarrollo de diseños para medios digitales con base en el conocimiento de las nuevas tecnologías de comunicación y su impacto cultural y social.

Configuración general del currículo

La estructura curricular del programa académico de Diseño de Medios Interactivos está conformada por tres componentes fundamentales:

- Primer componente: Núcleo común

Con el fin de brindar una formación más integral a los estudiantes los programas de la Universidad Icesi comparten un núcleo de materias con intencionalidades como: Una formación ciudadana, Brindar herramientas para mirar y entender el mundo, Una comprensión básica, pero crítica, de las diferentes formas de obtención de nuevo conocimiento, Establecer un sello empresarial diferenciador del egresado.

- Segundo Componente: Materias profesionalizantes. Las materias profesionalizantes son las que contribuyen a afianzar el perfil profesional del futuro diseñador en un área específica del conocimiento. Se distribuyen entre materias de diseño, comunicación, programación de computadores y redes telemáticas a través de 3 fases.

- Tercer componente: Electivas profesionalizantes. Son una secuencia de tres cursos planteados al final de la carrera que se enfocarán en: Diseño de Interfaces, Animación y Programación.

Conclusiones

En conclusión la tecnología de comunicación más que una herramienta, es una fuerza social, es algo que modifica nuestra manera de vivir, de jugar, de aprender, de negociar. Los diseñadores tienen la obligación de comprender como usar esta tecnología, ahora deben comenzar a tomar la tecnología fuera de las ciencias y las ingenierías y darle una aproximación humanística.

* Departamento de Diseño, Universidad Icesi, Cali, Colombia.