

Producción transmedia: Explorando horizontes creativos en el programa de Diseño Visual

César Augusto Arias Peñaranda⁽¹⁾

Resumen: Este escrito aborda desde una mirada analítica la relación de la producción transmedia y el programa de Diseño Visual en la Universidad de Caldas en Manizales Colombia. La asignatura tiene como objetivo introducir a los estudiantes al fascinante universo transmedial siendo una invitación a la exploración de las abundantes posibilidades creativas que la producción de este tipo de proyectos puede ofrecer. Desde la sinergia de narrativas convergentes hasta la integración de plataformas digitales, se indaga en cómo el diseño visual tiene el poder de dar vida a historias que se desarrollan de manera holística en diversos medios.

La producción transmedia ha emergido como un enfoque innovador en la narrativa contemporánea, donde la historia se despliega a través de múltiples plataformas de medios, como televisión, cine, redes sociales, videojuegos y más. Este enfoque no solo proporciona una experiencia de narración más inmersiva, sino que también presenta desafíos únicos en términos de diseño, comunicación y creación de contenido. En este contexto, el programa de Diseño Visual tiene la oportunidad de jugar un papel crucial al capacitar a los estudiantes para abordar estos desafíos de manera efectiva, fomentando la creatividad y la resolución de problemas en diversos ámbitos de la sociedad.

Palabras claves: Producción transmedia - Diseño Visual - Narrativas - Creatividad - Resolución de problemas

[Resúmenes en castellano y en portugués en las páginas 49-50]

⁽¹⁾ **César Augusto Arias Peñaranda** es Diseñador Visual de profesión, especialista en Artes Mediales y Magíster en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, Tecnólogo en Sistemas informáticos de la misma universidad y estudiante de Doctorado en Diseño en la Universidad de Palermo en Buenos Aires, Argentina. Como profesional me desempeño en el área de la educación. Actualmente, docente de planta de la Universidad de Caldas en la ciudad de Manizales. Desde 2010 he sido docente en los programas de Diseño Visual, Tecnología en Sistemas informáticos, Ingeniería en Sistemas y Computación y la Ingeniería en informática. Asimismo, docente de la Institución Universitaria Pascual Bravo y la Institución Universitaria ITM en Medellín, Universidad Católica y Universidad de Manizales en Manizales, Universidad Cooperativa de Colombia, Pereira. Como docente ha dictado las asignaturas de Diseño Web Avanzado, Herramientas Digitales I, II y III, Diseño e Implementación de Interfaces Visuales, Sonido e Interacción, Laboratorio

de Interfaces, Gestores de Contenido, Segmento Sonoro Lenguaje de la Visión, Animación Digital 2D, Teoría de la Imagen Digital, Teoría General de los Sistemas y Programación Multimedial.

Introducción

El diseño visual, como campo dinámico que fusiona la creatividad con la comunicación efectiva, ejerce una influencia significativa en diversos aspectos de la sociedad moderna. En este contexto, el programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas ha surgido como un referente tanto a nivel nacional como internacional. Desde su establecimiento en 1991, el programa ha experimentado una evolución notable, adaptándose continuamente a los desafíos contemporáneos del diseño y manteniendo un compromiso constante con la excelencia educativa y la investigación innovadora.

Iniciado como la Escuela de Diseño Visual en 1991, este programa ha experimentado un crecimiento significativo, obteniendo múltiples acreditaciones y reconocimientos a lo largo de sus más de 30 años de existencia. Bajo la dirección de destacados docentes como Carlos Adolfo Escobar Holguín, Felipe César Londoño y Adriana Gómez Alzate, quienes estuvieron presentes en su fundación, así como otros profesionales que se han unido a lo largo del trayecto académico del programa, se ha consolidado como líder en la formación de diseñadores visuales competentes y comprometidos con su entorno.

Para desarrollar el programa, se consideraron diferentes perspectivas, incluyendo el progreso tecnológico, la evolución de los medios informáticos, el panorama del diseño en Colombia, así como los objetivos fundamentales de la educación superior, tales como la proyección hacia la comunidad y el servicio social (Jurado, 2004). Una de las piedras angulares de esta unidad académica es su firme compromiso con la calidad educativa. Este compromiso se refleja en las múltiples acreditaciones obtenidas a lo largo de los años, así como en los registros calificados otorgados por el Ministerio de Educación.

El campo del diseño visual está en constante evolución, enfrentando nuevos desafíos y demandas de la sociedad. En este sentido, el programa se ha destacado por su capacidad para adaptarse a las dinámicas sociales cambiantes y reinventarse con el tiempo. Mediante la actualización de su plan de estudios, la incorporación de tecnologías emergentes y la colaboración interdisciplinaria, el programa continúa formando a diseñadores visuales preparados para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

En ese sentido, es necesario hablar del nivel de pertinencia del programa académico, este se refiere a la medida en que dicha unidad académica responde a las necesidades y demandas de la sociedad, la industria, el campo laboral o cualquier otro ámbito relevante. Tünnermann (2006, 2008) citado por Dussan et al, (2016) hablan de “la pertinencia de los programas académicos responde a un “deber ser”, es decir, a la respuesta que la sociedad espera de las instituciones educativas, a la satisfacción que éstas dan a las necesidades sociales y posibles retos de transformación” (p. 12). Además, la pertinencia implica que el

programa esté alineado con los estándares y tendencias actuales en su campo específico, así como con los valores y objetivos institucionales y educativos más amplios.

Un programa académico se considera pertinente cuando está diseñado para dotar a los estudiantes de las habilidades, conocimientos y competencias necesarias para abordar los desafíos y capitalizar las oportunidades en su contexto socioeconómico y cultural. En consonancia con este principio, el programa de Diseño Visual para el año 2024 se propone ofrecer una formación integral y orientada a las necesidades contemporáneas. Para ello, ha incorporado dos nuevas asignaturas electivas centradas en el campo del transmedia y su implementación dentro del plan de estudios, respondiendo así a la creciente relevancia de este ámbito en los últimos años.

Producción Transmedia

Entendiendo que la producción transmedia implica la creación de contenido narrativo que se expande a través de múltiples plataformas, cada una contribuyendo de manera única a la historia general. Este enfoque desafía las convenciones tradicionales de narrativa al requerir una comprensión profunda de las audiencias y una coordinación cuidadosa entre diferentes medios y tecnologías. Scolari (2013) en uno de sus libros más destacados es “Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan”, analiza en detalle cómo las diversas historias se entrelazan a través de diversos medios y tecnologías, y cómo esta interconexión de elementos, redefine la manera en que comprendemos y participamos en la narrativa que se nos es presentada. Lograr esta comprensión dentro del programa de diseño visual, generará en los estudiantes esas habilidades que les permitirá abordar proyectos de gran interés para sus creadores desde los aspectos de planeación, estructuración, diseño y ejecución de transmedia como herramientas comunicativas de gran potencial para el medio.

En 2021, la Universidad de Caldas lanzó un concurso de méritos para el nombramiento de un docente de planta destinado al pregrado de diseño visual en comunicación y creación transmedia. Este perfil tenía como objetivo, seleccionar un docente capaz de potenciar la creación de productos que integren tecnología, públicos, narrativas y cocreación. Se buscaba que estos elementos se fusionaran con los conocimientos de otras asignaturas del plan de estudios y se reflejaran en un ejercicio práctico.

Resultado de ello se crea la asignatura de “Producción Transmedia” cuyo objetivo general es formar a los estudiantes en las habilidades necesarias para la concepción, el diseño y la producción de proyectos transmedia efectivos y creativos, a través de la comprensión de los fundamentos teóricos y conceptuales de la narrativa transmedia, el desarrollo de habilidades técnicas y creativas para la producción de contenidos, y finalmente, la aplicación de los conceptos de estrategias de marketing y distribución de productos para llegar a audiencias diversificadas a través de plataformas análogas y digitales en cada uno de los proyectos que surjan del desarrollo curricular de la asignatura.

La asignatura presenta una amplia gama de beneficios educativos para los estudiantes de pregrado, los cuales son fundamentales para su desarrollo académico y profesional. A con-

tinuación, se detallarán y ampliarán estos beneficios para brindar una comprensión más completa de su importancia y alcance.

El primero de ellos tiene que ver con el aprendizaje activo, este concepto, que ha sido de gran interés en el ámbito de la educación, se extrapola al terreno del diseño y de la creación de productos transmedia, toda vez que involucra a los estudiantes del programa en una serie de procesos de aprendizaje de las diversas habilidades que ser requieren para llevar a cabo las actividades académicas a través de la promoción del pensamiento crítico, la participación activa y la aplicación práctica de los conceptos vistos en el aula de clase. Según Bonwell y Eison (1991), el aprendizaje activo se define como “un enfoque que involucra a los estudiantes en tareas que requieren que hablen, escriban, relacionen, resuelvan problemas y reflexionen sobre su aprendizaje” (p. 6).

Según Mayer (2004), el aprendizaje activo promueve una “construcción activa de significados”, donde los estudiantes participan en la construcción de su propio conocimiento a través de la interacción con los materiales de aprendizaje y sus compañeros (p. 46). En el contexto del diseño y la creación transmedia, este enfoque es esencial para desarrollar las habilidades necesarias y fomentar la creatividad, ya que los estudiantes deben debatir sobre las ideas de los compañeros, tomar decisiones y por sobre todo trabajar en equipo para que el ejercicio transmedial llegue a buen término.

Por otro lado, Díaz Barriga y Hernández Rojas (2016) señalan que el aprendizaje activo fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, como el análisis, la síntesis y la evaluación, que son fundamentales para el diseño y la creación de productos transmedia. Al involucrar a los estudiantes en actividades que requieren la aplicación de estos procesos cognitivos, se fortalece su capacidad para resolver problemas de manera creativa y efectiva en este campo (p. 92).

En conclusión, el aprendizaje activo se revela como un componente crucial en una asignatura de producción transmedia en el programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, ya que este enfoque educativo no solo impulsa el desarrollo de habilidades prácticas y cognitivas fundamentales para el diseño y la creación transmedia, sino que también fomenta la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y la vinculación de conocimientos previos de otras asignaturas del plan de estudio 433 del mencionado programa.

El segundo aspecto crucial en la producción transmedia se relaciona con la promoción de la creatividad entre los estudiantes. La creatividad se define como la capacidad de generar ideas, conceptos o soluciones nuevos, originales y valiosos (Amabile, 1983). Según Csikszentmihalyi (1996), la creatividad implica un proceso cognitivo complejo que combina la imaginación con la capacidad de evaluar y transformar ideas en algo concreto y significativo. En este sentido, la creatividad es una habilidad esencial para la innovación y el desarrollo de contenidos únicos y atractivos.

La estimulación de la creatividad se establece como una faceta crucial dentro del paradigma transmedia, tal como subraya Jenkins (2009), al proporcionar un entorno singular propicio para la expresión creativa y la experimentación, lo que habilita a los individuos para explorar y compartir sus propias narrativas mediante una amplia gama de medios. Esta activa participación en la creación y difusión de contenidos transmediales no solo

fomenta el desarrollo de habilidades creativas, sino que también incita la autoexpresión y fortalece el empoderamiento de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Además, según Ryan y Dunch (2015), el enfoque transmedia brinda a los estudiantes la oportunidad de involucrarse en un proceso narrativo colaborativo, en el que pueden colaborar con sus pares para construir y ampliar las narrativas. Este modelo colaborativo promueve la creatividad colectiva y la construcción de conocimiento compartido entre los estudiantes, enriqueciendo, de esta manera, su experiencia educativa de forma substancial en pro de un proyecto transmedial.

A la hora de aplicar la creatividad a la producción transmedia, es importante comprender la naturaleza interdisciplinaria de este campo. La producción transmedia implica contar historias y crear experiencias que se extiendan a través de múltiples plataformas y medios (Jenkins, 2006). Esto requiere no sólo conocimientos técnicos, sino también la capacidad de pensar de forma innovadora y adaptarse a diferentes contextos y audiencias.

El tercer elemento en cuestión, y de gran importancia para la producción transmedia en el aula, consiste en el tema del pensamiento crítico. Esta es una habilidad de carácter cognitivo fundamental que implica en el estudiante el poder analizar, evaluar y sintetizar información de manera reflexiva y sistemática. A lo largo de la historia, diversos autores han ofrecido algunas definiciones y enfoques sobre lo que este concepto representa. Según Ennis (1987), el pensamiento crítico es reflexionar de manera competente sobre creencias y acciones. Por otro lado, Brookfield (1987) lo describe como el proceso intelectualmente disciplinado de conceptualizar, aplicar, analizar, sintetizar y / o evaluar información recopilada o generada por la observación, experiencia, reflexión, razonamiento o comunicación. En este sentido, el pensamiento crítico dentro de una asignatura alrededor de producir un producto de corte transmedial va más allá del simple hecho de aceptar la información proporcionada sin cuestionarla. En este caso se requiere una mente abierta, con una serie de habilidades analíticas agudas y una disposición para cuestionar suposiciones. En este sentido, Richard Paul (1990), uno de los académicos más influyentes en el campo del pensamiento crítico, sostiene que implica evaluar la credibilidad de las fuentes de información, la calidad de los argumentos y la lógica de las líneas de razonamiento. Además, el autor destaca la importancia del reconocimiento y el abordaje de suposiciones subyacentes dentro del proceso del pensamiento.

Cuando abordamos la aplicación del pensamiento crítico en la producción transmedia, nos adentramos en un terreno donde la reflexión profunda y el análisis cuidadoso se vuelven esenciales para impulsar la calidad y la efectividad de la creación de contenido. La producción transmedia, que se caracteriza por la narración de historias a través de una diversidad de plataformas y medios, presenta un entorno complejo y dinámico que requiere una atención especial a los detalles y una comprensión sólida de las audiencias y las tecnologías involucradas.

El pensamiento crítico se convierte así en una herramienta invaluable en este contexto, ya que permite explorar y evaluar las diversas dimensiones de la narrativa transmedia de manera rigurosa y reflexiva. Desde la conceptualización inicial hasta la implementación práctica, el pensamiento crítico proporciona un marco para cuestionar suposiciones, identificar posibles problemas y encontrar soluciones creativas.

Además, el pensamiento crítico también es fundamental para abordar los desafíos técnicos y logísticos inherentes a la producción transmedia. Desde la coordinación de equipos multidisciplinarios hasta la gestión de los recursos y la optimización de los flujos de trabajo, se requiere una mentalidad crítica para identificar posibles obstáculos y encontrar soluciones eficaces. A continuación, se presentan algunas maneras en las que el pensamiento crítico puede ser de gran valor en este ámbito:

1. Análisis de Audiencia: En el desarrollo de contenido transmedia, es esencial realizar un análisis exhaustivo de la audiencia objetivo. Este proceso implica una combinación de pensamiento crítico y métodos de investigación rigurosos para comprender completamente las necesidades, deseos y comportamientos de los espectadores. Desde desgloses demográficos hasta análisis psicográficos, cada detalle cuenta en la construcción de un perfil detallado de la audiencia. Además, es crucial evaluar las preferencias del público mediante encuestas, análisis de redes sociales y otros métodos de recolección de datos. Como Jenkins (2006) subraya, el éxito en la producción transmedia depende en gran medida de la capacidad de los creadores para comprender y anticipar las motivaciones y expectativas de su audiencia, lo que requiere una comprensión profunda y una conexión auténtica con los espectadores.

Una vez que se ha obtenido un conocimiento profundo de la audiencia, los creadores pueden desarrollar estrategias de contenido transmedia que resuenen con sus espectadores de manera significativa. Esto implica la creación de experiencias narrativas coherentes y atractivas que se adapten a las preferencias y hábitos de consumo de la audiencia en diferentes plataformas. Desde la narrativa principal hasta las extensiones en línea y las experiencias inmersivas, cada elemento del contenido transmedia debe estar diseñado teniendo en cuenta las características y comportamientos únicos del público objetivo. Además, es crucial mantener la flexibilidad y la capacidad de respuesta para ajustar continuamente las estrategias en función de los comentarios y las interacciones de la audiencia. En última instancia, el éxito del contenido transmedia radica en la capacidad de los creadores para involucrar y emocionar a la audiencia, lo que requiere un enfoque centrado en el espectador y una comprensión profunda de sus necesidades y deseos.

2. En el proceso de evaluación de fuentes y contenido en la producción transmedia: es esencial no solo examinar la calidad y la credibilidad de las fuentes de información, sino también considerar la diversidad de perspectivas y la representación equitativa dentro del contenido generado. Esto implica no solo verificar la exactitud de los datos y la información, sino también analizar la integridad y la imparcialidad de las fuentes utilizadas en la construcción de la narrativa transmedia. Además, se debe prestar especial atención a la inclusión y la representación de diversas voces y experiencias, garantizando que el contenido refleje la riqueza y la complejidad del mundo real de manera auténtica y respetuosa. Además, el proceso de evaluación de fuentes y contenido en la producción transmedia también implica considerar cómo se presenta la información y el impacto potencial que puede tener en diferentes audiencias. Esto incluye examinar el tono, el estilo y el contexto en el que se presenta el contenido, así como evaluar su relevancia y sensibilidad cultural. Es crucial no solo ofrecer información precisa, sino también garantizar que se presente

de manera accesible y comprensible para una amplia gama de espectadores. Al aplicar un enfoque crítico y reflexivo a la evaluación de fuentes y contenido, los creadores de contenido transmedia pueden asegurarse de ofrecer experiencias narrativas significativas y éticamente responsables que resuenen con sus audiencias de manera auténtica y positiva.

3. Creatividad Reflexiva: La creatividad reflexiva va más allá de la mera generación de ideas; implica un proceso profundo de cuestionamiento, exploración y desafío de las normas establecidas en la narrativa. No se trata solo de pensar fuera de la caja, sino de dismantelar la caja misma y reconstruir el proceso creativo desde sus cimientos. Martínez-Cerdá (2013) destaca la importancia de este enfoque dinámico, donde la revisión constante y crítica de las ideas preconcebidas lleva a la creación de nuevas perspectivas y enfoques innovadores.

La creatividad reflexiva también implica la capacidad de abrazar la ambigüedad y la incertidumbre como oportunidades para la experimentación y el descubrimiento. En lugar de aferrarse a soluciones convencionales, los creativos reflexivos están dispuestos a explorar lo desconocido y afrontar los desafíos con una mentalidad abierta y receptiva. Este enfoque no solo fomenta la innovación y el pensamiento original, sino que también promueve la autenticidad y la singularidad en la creación de contenido narrativo. En última instancia, la creatividad reflexiva se convierte en un motor vital para impulsar la evolución constante y la mejora continua en el ámbito de la producción transmedia y más allá.

4. Resolución de Problemas: La resolución de problemas en la producción transmedia es un proceso que demanda tanto habilidades analíticas como creativas. Los desafíos que enfrentan los equipos creativos van desde asegurar la coherencia narrativa entre diversas plataformas hasta encontrar maneras efectivas de involucrar al público de manera significativa. Mediante el pensamiento crítico, es posible abordar estos desafíos de manera sistemática, identificando los problemas clave, analizando las causas subyacentes y generando soluciones innovadoras que no solo resuelvan los problemas inmediatos, sino que también contribuyan al crecimiento y desarrollo a largo plazo del proyecto transmedia.

Además, la resolución de problemas en la producción transmedia también implica la capacidad de adaptarse a los cambios rápidos y las demandas emergentes del mercado y la audiencia. Esto requiere flexibilidad y agilidad por parte de los equipos creativos para ajustar estrategias y tácticas según sea necesario. Al integrar el pensamiento crítico en cada etapa del proceso creativo, desde la concepción inicial hasta la implementación y más allá, los equipos pueden superar los obstáculos con confianza y alcanzar niveles más altos de éxito y excelencia en la producción transmedia.

5. Adaptación y Flexibilidad: En el dinámico y siempre cambiante mundo de los medios digitales y la tecnología, la adaptación y la flexibilidad son esenciales para el éxito en la producción transmedia. Los productores deben estar preparados para ajustar sus estrategias rápidamente en respuesta a nuevos desarrollos, tendencias emergentes y cambios en el comportamiento del público. El pensamiento crítico desempeña un papel fundamental al cultivar una mentalidad flexible que permite a los equipos creativos responder de manera efectiva a los desafíos y oportunidades que surgen en el camino.

Esta adaptabilidad no solo implica la capacidad de cambiar de rumbo cuando sea necesario, sino también la disposición a aprender de los errores y a realizar ajustes basados en la retroalimentación recibida. El pensamiento crítico permite a los productores evaluar de manera objetiva el rendimiento de su contenido transmedia, identificar áreas de mejora y trabajar para perfeccionar continuamente su trabajo creativo. Además, esta disposición a revisar y mejorar constantemente el trabajo es fundamental para mantener la relevancia y la efectividad en un entorno mediático en constante evolución. En última instancia, la adaptación y la flexibilidad impulsadas por el pensamiento crítico son clave para mantenerse a la vanguardia en la producción transmedia y satisfacer las demandas cambiantes de la audiencia digital actual.

En conclusión, la integración de la producción transmedia en el currículo de Diseño Visual de la Universidad de Caldas representa un paso audaz hacia la preparación de los estudiantes para los desafíos del mundo mediático contemporáneo. Al abordar aspectos clave como el aprendizaje activo, la promoción de la creatividad, el pensamiento crítico, y la adaptación y flexibilidad, esta asignatura proporciona una base sólida para que los estudiantes desarrollen habilidades y competencias indispensables en el ámbito transmedia. La aplicación de estos conceptos en la práctica no solo permite a los estudiantes explorar su potencial creativo y colaborar en proyectos innovadores, sino que también los equipa con las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos cambiantes y aprovechar las oportunidades emergentes en la industria mediática.

Asimismo, el establecimiento de una asignatura dedicada a la producción transmedia refleja un compromiso con la excelencia académica y la innovación educativa. Al proporcionar a los estudiantes un entorno de aprendizaje dinámico y orientado hacia el futuro, la Universidad de Caldas está preparando a la próxima generación de profesionales del diseño visual para que se destaquen en un panorama mediático en constante evolución. Esta iniciativa no solo beneficia a los estudiantes al brindarles habilidades y conocimientos relevantes, sino que también contribuye al avance de la disciplina al fomentar la investigación, la experimentación y la colaboración en el campo de la producción transmedia. En última instancia, esta asignatura representa un paso significativo hacia la formación de profesionales capaces de liderar e innovar en el emocionante mundo de la narrativa transmedia y la comunicación visual.

Conclusiones

- **Importancia del Programa de Diseño Visual:** El diseño visual no solo se limita a la comunicación efectiva, sino que también impulsa la innovación y la creatividad en diversas industrias. En un mundo donde la competencia es cada vez más intensa, las empresas y organizaciones recurren al diseño visual para destacarse entre la multitud y captar la atención del público objetivo. Desde el diseño de productos hasta la creación de campañas publicitarias, el diseño visual juega un papel crucial en la diferenciación de marca y en la creación de experiencias únicas para los consumidores. Además, en un entorno digital en

constante evolución, el diseño visual se ha convertido en un elemento esencial en la creación de contenido para redes sociales, sitios web y plataformas móviles, donde la estética y la usabilidad son clave para el éxito.

Por otro lado, el programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas no solo se enfoca en proporcionar habilidades técnicas, sino que también promueve el pensamiento crítico y la capacidad de adaptación de los estudiantes. En un mundo donde la tecnología y las tendencias cambian rápidamente, los diseñadores visuales deben estar preparados para enfrentar nuevos desafíos y aprovechar nuevas oportunidades. A través de un enfoque interdisciplinario y orientado hacia el futuro, el programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas prepara a los estudiantes para ser líderes en el campo del diseño, capaces de innovar y crear soluciones efectivas para los problemas de diseño contemporáneos. Además, al fomentar la colaboración y el intercambio de ideas entre estudiantes y profesores, el programa crea un ambiente propicio para la exploración y la experimentación, impulsando así el avance del diseño visual tanto a nivel local como global.

- **Relevancia y Pertinencia del Programa Académico:** El programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas ha demostrado su pertinencia al mantenerse al día con los avances tecnológicos y las tendencias emergentes en el campo del diseño visual. La rápida evolución de la tecnología digital ha transformado la forma en que se crea y se consume el contenido visual, y el programa ha respondido a estos cambios mediante la actualización constante de su plan de estudios. La inclusión de asignaturas centradas en áreas como la producción transmedia no solo demuestra la capacidad del programa para adaptarse a las demandas del mercado laboral, sino que también garantiza que los estudiantes adquieran habilidades relevantes y actualizadas que les permitan destacarse en la industria del diseño en constante cambio.

Además, la inclusión de asignaturas como la Producción Transmedia también refleja el compromiso del programa con la formación integral de los estudiantes. El diseño visual contemporáneo no se limita a la creación de imágenes estáticas; ahora abarca una variedad de medios y plataformas, desde el cine y la televisión hasta los videojuegos y las redes sociales. Al ofrecer a los estudiantes la oportunidad de explorar y trabajar en proyectos transmedia, el programa no solo amplía su conjunto de habilidades técnicas, sino que también fomenta el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad en un contexto multidisciplinario. Esto prepara a los graduados para enfrentar los desafíos complejos del mundo real y les brinda una ventaja competitiva en el mercado laboral actual, donde la capacidad de adaptarse y colaborar en entornos interdisciplinarios es cada vez más valorada.

- **Producción Transmedia como Herramienta Educativa:** La asignatura de Producción Transmedia, al ofrecer un enfoque de aprendizaje activo, brinda a los estudiantes la oportunidad de participar de manera activa en la construcción de su propio conocimiento. A través de proyectos prácticos y colaborativos, los estudiantes no solo adquieren conocimientos teóricos, sino que también desarrollan habilidades prácticas y creativas que son esenciales para el éxito en el campo del diseño visual. Este enfoque activo fomenta la participación y el compromiso de los estudiantes, permitiéndoles experimentar y aplicar conceptos de manera práctica en un entorno controlado y de apoyo. Además, al promover

el aprendizaje activo, la asignatura de Producción Transmedia ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de resolución de problemas y toma de decisiones, ya que enfrentan desafíos reales y trabajan para encontrar soluciones creativas y efectivas.

Por otro lado, la promoción de la creatividad en la asignatura de Producción Transmedia es fundamental para inspirar la innovación y la originalidad en el trabajo de los estudiantes. A través de la exploración de diferentes medios y plataformas, los estudiantes tienen la oportunidad de experimentar con nuevas ideas y enfoques, lo que les permite desarrollar su propio estilo y voz creativa. Además, al fomentar la creatividad, la asignatura ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento lateral y a pensar de manera innovadora para resolver problemas complejos. Esta mentalidad creativa es esencial en el campo del diseño visual, donde la capacidad de generar ideas frescas y originales es clave para el éxito. En última instancia, al promover la creatividad, la asignatura de Producción Transmedia prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos creativos y las oportunidades en un mundo mediático en constante cambio, donde la capacidad de adaptarse y pensar de manera innovadora es esencial para destacarse.

- **Compromiso con la Excelencia Académica y la Innovación Educativa:** La inclusión de la asignatura de Producción Transmedia en el currículo del programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas no solo representa un compromiso con la excelencia académica, sino también con la innovación educativa. Esta iniciativa demuestra la disposición de la institución para adaptarse a las demandas cambiantes del campo del diseño visual y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo mediático contemporáneo. Al incorporar temas y prácticas emergentes como la producción transmedia, la universidad muestra su compromiso con la vanguardia educativa y su dedicación a proporcionar a los estudiantes una educación relevante y actualizada.

Además, la inclusión de la asignatura de Producción Transmedia en el currículo del programa de Diseño Visual también contribuye al avance de la disciplina en su conjunto. Al fomentar la investigación, la experimentación y la colaboración en el campo de la producción transmedia, la universidad promueve la generación de nuevo conocimiento y la exploración de nuevas fronteras en el diseño visual. Esta iniciativa no solo beneficia a los estudiantes al brindarles la oportunidad de participar en proyectos innovadores y desafiantes, sino que también fortalece la reputación y el prestigio del programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas como líder en la formación de diseñadores visuales competentes y visionarios. En última instancia, el compromiso con la excelencia académica y la innovación educativa posiciona a la universidad como un referente en el campo del diseño visual y contribuye al desarrollo de profesionales altamente capacitados y creativos.

Referencias bibliográficas

Amabile, T. M. (1983). *The social psychology of creativity*. Springer.

- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. Washington, DC: George Washington University.
- Brookfield, S. (1987). *Developing Critical Thinkers: Challenging Adults to Explore Alternative Ways of Thinking and Acting*. Jossey-Bass.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. HarperCollins.
- Díaz Barriga, F., & Hernández Rojas, G. (2016). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista* (2a ed.). McGraw-Hill Interamericana.
- Dussán Lubert, C; Ospina Toro, W; Ruíz Ortega, F J; y Montoya Londoño, D. M. (2016). *Perspectiva de los egresados sobre la pertinencia académica del Programa de Diseño Visual*. *Kepes*, 13(13), 9–28. <https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.13.2>
- Ennis, R. H. (1987). *A Taxonomy of Critical Thinking Dispositions and Abilities*. In J. Baron & R. Sternberg (Eds.), *Teaching Thinking Skills: Theory and Practice* (pp. 9-26). Freeman.
- Fink, L. D. (2013). *Creating significant learning experiences: An integrated approach to designing college courses*. John Wiley & Sons.
- Grisales, C. J. (2004). *Diseño visual: historia y epistemología*. Universidad de Caldas.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2009). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Jenkins, Henry. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Martínez-Cerdá, J. F. (2013). *Reflexive Creativity: The Intersection of Creativity and Critical Thinking*. *Journal of Creative Behavior*, 47(1), 3-10.
- Mayer, R. E. (2004). *Should there be a three-strikes rule against pure discovery learning? The case for guided methods of instruction*. *American Psychologist*, 59(1), 14-19.
- Paul, R. W. (1990). *Critical Thinking: What Every Person Needs to Survive in a Rapidly Changing World*. Foundation for Critical Thinking.
- Ryan, M.-L., & Dunch, R. (Eds.). (2015). *The function of theory in composition studies*. Southern Illinois University Press.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.

Abstract: This paper approaches from an analytical perspective the relationship between transmedia production and the Visual Design programme at the Universidad de Caldas in Manizales, Colombia. The course aims to introduce students to the fascinating transmedia universe, inviting them to explore the abundant creative possibilities that the production of this type of project can offer. From the synergy of convergent narratives to the integration of digital platforms, the course explores how visual design has the power to bring to life stories that develop holistically across different media.

Transmedia production has emerged as an innovative approach to contemporary storytelling, where the story unfolds across multiple media platforms, such as television, film,

social media, video games and more. This approach not only provides a more immersive storytelling experience, but also presents unique challenges in terms of design, communication and content creation. In this context, the Visual Design programme has the opportunity to play a crucial role in enabling students to address these challenges effectively, fostering creativity and problem-solving in various areas of society.

Keywords: Transmedia production - Visual Design - Narratives - Creativity - Problem-solving - Content production

Resumo: Este artigo aborda, a partir de uma perspectiva analítica, a relação entre a produção transmídia e o programa de Design Visual da Universidad de Caldas em Manizales, Colômbia. O curso tem o objetivo de apresentar aos alunos o fascinante universo transmídia, convidando-os a explorar as inúmeras possibilidades criativas que a produção desse tipo de projeto pode oferecer. Desde a sinergia de narrativas convergentes até a integração de plataformas digitais, o curso explora como o design visual tem o poder de dar vida a histórias que se desenvolvem holisticamente em diferentes mídias.

A produção transmídia surgiu como uma abordagem inovadora para a narrativa contemporânea, em que a história se desenvolve em várias plataformas de mídia, como televisão, filme, mídia social, videogames e muito mais. Essa abordagem não só proporciona uma experiência de narrativa mais imersiva, mas também apresenta desafios únicos em termos de design, comunicação e criação de conteúdo. Nesse contexto, o programa de Design Visual tem a oportunidade de desempenhar um papel crucial ao capacitar os alunos a enfrentar esses desafios de forma eficaz, promovendo a criatividade e a solução de problemas em várias áreas da sociedade.

Palavras-chave: Produção transmídia - Design visual - Narrativas - Criatividade - Solução de problemas - Produção de conteúdo
