

1.10. Justificación del interés del título

Apuesta por la transdisciplinariedad

El programa acoge un amplio espectro de perfiles de estudiantes de ingreso (ingenierías digitales y audiovisuales, artes, comunicación audiovisual, diseño, multimedia, etc.) y forma un perfil transdisciplinar capacitado para ofrecer a diversos sectores industriales procesos de innovación y experiencias de creación digital (I+D) de alto valor, así como para la investigación académica aplicada. En este sentido, este programa se ha diseñado con la vocación de ser la formación precedente de acceso directo al nuevo programa de doctorado en Diseño de la UPC.

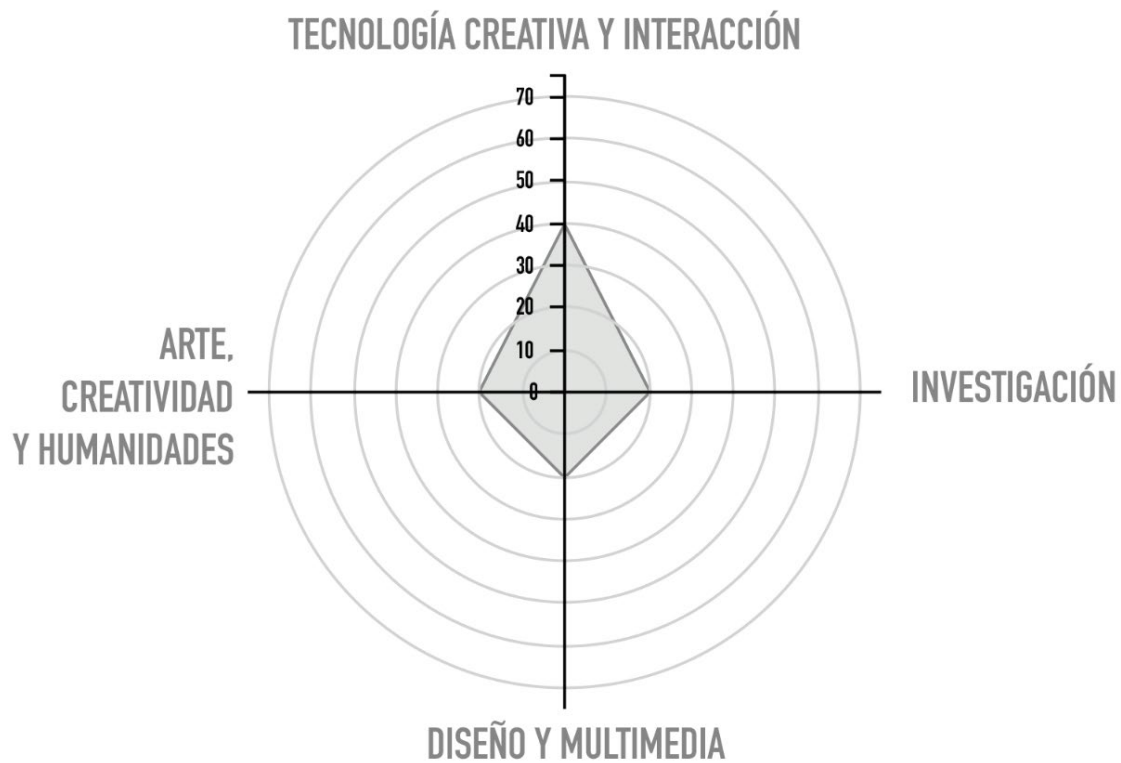
El programa se desarrolla desde una visión transdisciplinar en la intersección de las artes, el diseño y las tecnologías digitales emergentes, en diálogo con las metodologías de innovación e investigación. Se trata de un espacio donde las metodologías y procesos de investigación e innovación experimentan con tecnologías digitales de forma creativa, con el objetivo de alcanzar nuevas aproximaciones y soluciones innovadoras, bajo una mirada crítica y social sobre el impacto de las tecnologías digitales en la sociedad.

A través de este espacio de investigación y exploración aplicada, el programa busca explorar nuevos horizontes en las artes y la cultura fomentando la innovación tecnológica. Las áreas de aplicación técnica incluyen diversos ámbitos del diseño digital, como la realidad mixta (XR), la inteligencia artificial (IA), los sensores y wearables, el diseño de experiencia (UX), la robótica, el diseño multisensorial y otras tecnologías creativas que se presentan de forma aplicada a la producción cultural o a otros ámbitos.



Áreas de innovación y aplicación del programa.

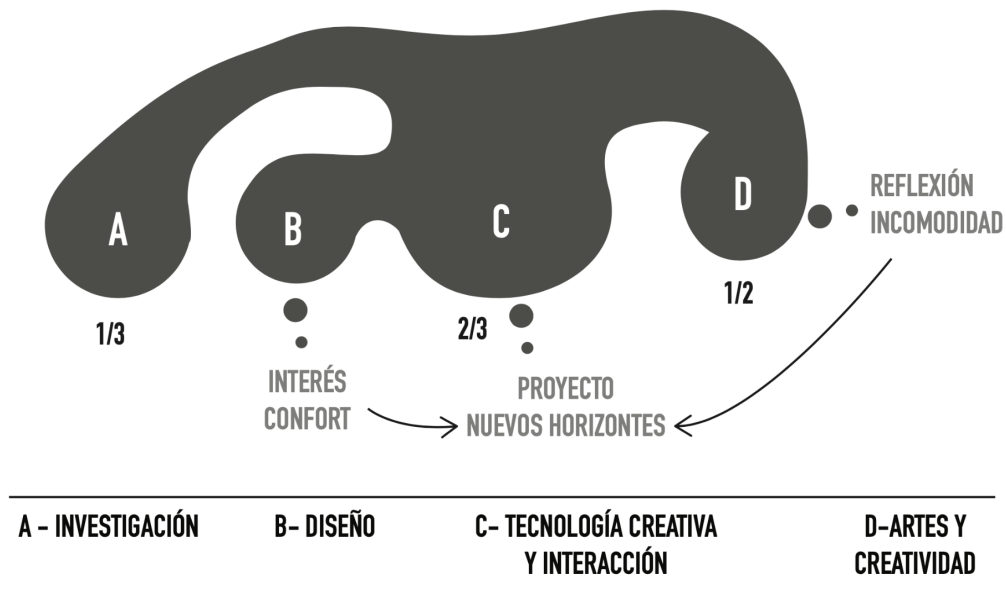
Para visualizar de forma global los ejes temáticos del programa, se ha diseñado un gráfico que representa la distribución de materias. Como se observa, el programa tiene un componente relevante de tecnologías creativas aplicadas, acompañado de diseño y las artes, así como sólidos principios metodológicos para la investigación artística y tecnológica.



Distribución de materias por ejes temáticos.

La propuesta de un programa interdisciplinar debe ir necesariamente acompañada de un enfoque integrador de disciplinas, articulado con estructuras formativas flexibles que permitan alcanzar un mismo nivel de conocimiento en tecnologías, metodologías de diseño y creatividad en una primera fase del programa. Una vez exploradas las tecnologías y metodologías propuestas, los estudiantes abordarán el último bloque, en el que desarrollarán su Trabajo de Fin de Máster (TFM) como culminación del programa y posible semilla de innovación tanto en la industria como en el ámbito académico.

TRANSDISCIPLINARIEDAD APLICADA AL MÁSTER



Relación entre los bloques temáticos en las tres fases del programa.

Al ser un programa de investigación, se considera que la lengua inglesa es una herramienta indispensable de trabajo. Así pues, el programa ofrecerá estrategias de acompañamiento para mejorar la competencia de la lengua inglesa, además del requerimiento de admisión obligatorio del nivel B2 de inglés.

Valor del programa para el CITM

El programa ofrecerá el primer espacio formativo y de investigación oficial a nivel de máster dentro del Centro, actuando como nexo entre los diferentes estudios de grado del centro (Grado en Diseño, Animación y Arte Digital; Grado en Diseño Digital y Tecnologías Multimedia; Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos) y el nuevo programa de doctorado en Diseño de la UPC. El máster se situará en el centro del recorrido académico y lo completará. Para los estudiantes que deseen desarrollar investigación académica más allá de la etapa introductoria explorada en los estudios de grado a través del Trabajo de Fin de Grado (TFG), el programa ofrece la posibilidad de estructurar y profundizar adecuadamente en la investigación académica, base de una futura investigación doctoral. Se espera también la incorporación de estudiantes de otros ámbitos y procedencias, quienes aportarán nuevos puntos de vista que enriquecerán la producción de investigación e innovación del centro.

El programa busca desarrollar colaboraciones con otros centros docentes de la UPC mediante encargos docentes puntuales, relaciones con grupos de investigación de la UPC y con otras instituciones nacionales e internacionales. Al mismo tiempo, incorporará la visión de la industria y la sociedad mediante la colaboración con profesionales y agentes del sector industrial y cultural, así como con artistas que trabajan en este ámbito.

Salidas profesionales y competencias

El programa de máster propone formar estudiantes competentes técnicamente en las diversas áreas cubiertas por el programa, con capacidades para liderar los siguientes procesos y ámbitos:

- Integración de conocimientos interdisciplinarios en proyectos profesionales culturales y de otros ámbitos, permitiendo desarrollar soluciones creativas e innovadoras enfocadas en impactar a los consumidores de nuevas maneras disruptivas.
- Innovación mediante tecnología creativa para generar nuevas ideas en el diseño de productos, contenidos o el desarrollo de servicios.
- Propuesta de proyectos digitales innovadores en el ámbito de la producción y la creación cultural.
- Liderazgo en proyectos que combinan arte, ciencia y tecnología para encontrar nuevas aproximaciones a los retos sociales, artísticos y empresariales.
- Desarrollo de una capacidad crítica respecto a la cultura digital y la sociedad digital contemporánea.
- Realización de investigaciones académicas mixtas.