

Sobre a verticalização dos cursos de Mestrado: O caso do Mestrado em Computação Gráfica e Ambientes Virtuais da Universidade do Minho

Fernando Mário Martins
Dep. de Informática, U. Minho
Campus de Gualtar, 4700 Braga
fmm@di.uminho.pt

Adérito Fernandes Marcos
Dep. de Sist. de Informação, U. Minho
Campus de Azurém, 4800 Guimarães
marcos@dsi.uminho.pt

Resumo Alargado

Pretende-se neste artigo de posição apresentar para discussão um conjunto de factos e de reflexões que conduziram à criação do primeiro mestrado em Computação Gráfica e Ambientes Virtuais do país, à luz de três eixos principais de análise: oportunidade, necessidade e inovação.

Procura-se, por um lado, justificar a oportunidade deste tipo de mestrados verticais, não apenas tendo em atenção o actual contexto de insucesso e falta de procura dos tradicionais cursos de mestrado horizontais, ou seja, abrangentes mas pouco profundos, mas fundamentalmente tendo em atenção um contexto em que a formação específica pós-graduada tem tido sucesso e em que a convenção de Bolonha e seus pressupostos poderão (ou não) obrigar a reformular completamente a estrutura e os objectivos do ensino superior no país, possibilitando o relançamento de projectos que, no contexto actual, seriam de difícil criação difícil por dificuldades de articulação com o restante corpo de ensino e, portanto, garantidamente com reduzida procura.

Por outro lado, procura-se enquadrar tal tipo de formação no contexto geral do país e da Europa, onde a formação genérica ou generalista parece cada vez mais ser pouco aliciante para empregadores, e onde a procura de técnicos especialistas em certas áreas, mas com uma formação que permita e garanta uma fácil adaptação às evoluções tecnológicas, é cada vez mais uma necessidade. Esta formação de alto nível tecnológico e de especialização rápida mas sólida, é incompatível com períodos longos de ensino, mas terá que se basear e articular com a formação para graduação, seja esta de 4 ou 5 anos, para que possa ter sucesso.

Finalmente, acredita-se que esta será igualmente uma oportunidade, a encontrar de várias formas possíveis, para que massa crítica dispersa por diferentes escolas ou departamentos da mesma instituição, com percursos diferentes mas com interesses compatíveis e complementares em áreas específicas, possam finalmente encontrar contextos de colaboração com vista à sua própria evolução. Assim, estes cursos de formação verticais poderão ser motores para a inovação curricular em áreas e disciplinas onde até então pouca teria sido a razão e a motivação para inovar e desenvolver, inovação centrada nas reais necessidades do país e do mercado.

O Mestrado em Computação Gráfica e Ambientes Virtuais da Universidade do Minho nasceu e vai funcionar tendo por pano de fundo este espectro e respectivas expectativas. Pretende-se nesta apresentação partilhar e discutir o contexto e as premissas de tal criação, quer com o objectivo de o consolidar quer com o objectivo de analisar eventuais projectos alternativos ou complementares na área em questão: a Computação Gráfica.

Para além de todo o enquadramento da sua criação, apresentam-se ainda algumas ideias que conduziram ao desenvolvimento de um plano curricular e de uma estruturação do curso que se creê serem inovadores.

Palavras-Chave

Computação Gráfica, Ambientes Virtuais, Ensino, Mestrado.
