

# DISEÑO GRÁFICO

**[PEP]**

**Proyecto Educativo del Programa**

**FACULTAD ARQUITECTURA Y  
BELLAS ARTES**

1

---

**Ana Milena Castro Fernández**

**Elver Chaparro Cardozo**

**Octubre de 2013**

## Tabla de contenido

1. INTRODUCCIÓN .....	
2. ANTECEDENTES .....	
2.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS.....	
2.2. ESTADO DEL DISEÑO GRÁFICO EN LATINOAMÉRICA .....	
2.3. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO EN COLOMBIA .....	
3. FUNDAMENTOS DEL PROGRAMA .....	
3.1 ASPECTOS GENERALES .....	
3.1.1 Presentación del programa.....	
3.1.2 OBJETIVOS DE FORMACIÓN .....	
3.1.3 JUSTIFICACIÓN.....	
3.1.4 PERFIL PROFESIONAL.....	
3.1.5 MISIÓN Y VISIÓN DEL PROGRAMA.....	
3.1.6 COHERENCIA DEL PROGRAMA CON LA MISIÓN INSTITUCIONAL .....	
3.2 APECTOS CURRICULARES .....	
3.2.1 EVOLUCIÓN DEL PROGRAMA.....	
3.2.2 COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO/ UNIVERSIDAD DE BOYACÁ .....	
4. MARCO PEDAGÓGICO .....	
4.1. CONCEPCIÓN PEDAGÓGICA .....	
4.2 CONCEPCIÓN CURRICULAR .....	
4.3 ESTRATEGIA PEDAGÓGICA .....	
4.4 PERFILES .....	
4.4.1 PERFIL DEL DOCENTE.....	
4.4.2 PERFIL DEL ASPIRANTE .....	
4.4.3 PERFIL DEL ESTUDIANTE.....	
4.4.4 PERFIL PROFESIONAL DEL EGRESADO .....	

5. PLAN DE ESTUDIOS.....

5.1. EVOLUCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS.....

5.2. PERTINENCIA .....

5.3. VOCACIÓN .....

5.4. ÁREAS PRIORITARIAS DE FORMACIÓN.....

5.4.1. Área de desempeño profesional.....

5.4.2. Área de Investigación, teoría e historia.....

5.4.3. Área humanística.....

5.4.4. Área de expresión artística y técnica .....

5.4.5. Área de profundización .....

5.4.5. Componente obligatorio de ley.....

6. AUTOEVALUACION Y AUTOREGULACIÓN .....

7. PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL PEP .....

7.1 POLÍTICAS ACADÉMICAS .....

POLÍTICA 1: ALCANZAR LOS MÁS ALTOS NIVELES DE CALIDAD ACADÉMICA .....

POLÍTICA 2. INCREMENTAR EL NÚMERO DE ESTUDIANTES DE PREGRADO Y POSTGRADO. ....

POLÍTICA 3. MEJORAMIENTO EN EL PROCESO DE FORMACIÓN ESTUDIANTIL.....

POLÍTICA 4. FORTALECER LAS RELACIONES CON LOS EGRESADOS.....

POLÍTICA 5. INTERNACIONALIZACIÓN DE LAS FUNCIONES SUSTANTIVAS DE LA UNIVERSIDAD. ....

7.2 POLÍTICAS INVESTIGACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA .....

POLÍTICA 6. DESARROLLO DE PROCESOS DE INVESTIGACIÓN DE ALTA CALIDAD.....

POLÍTICA 7. FORTALECER EL DESARROLLO TECNOLÓGICO DE LA UNIVERSIDAD .....

## 1. INTRODUCCIÓN

El Proyecto Educativo (PEP) que el Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Bellas Artes presenta a la comunidad académica, es un compromiso de todos los estamentos que lo conforman y una especial oportunidad para propiciar una mirada autocrítica a su devenir, y consolidarse ante las exigencias de la actual sociedad.

A partir de revisiones periódicas a la pertinencia del currículo, de potencializar las fortalezas con las que cuenta el programa; de encausar las estrategias para solucionar las debilidades y de identificar las condiciones específicas que particularizan el perfil del egresado de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá; en este documento, se presenta un referente para la construcción colectiva del modelo de Programa de Diseño Gráfico a que todos aspiramos.

Este documento además, es parte y consolidación de múltiples esfuerzos que de forma aislada se han realizado a lo largo de la historia del programa en el marco de la constante reflexión como ejercicio esencial en la construcción de la academia. Se consideran, cada uno de esos momentos, como elementos constitutivos fundamentales del actual momento histórico del programa; en la medida que cada una de estas acciones ha permitido estabilizar los objetivos académicos y las condiciones de la carrera; tanto como el resultado de la labor realizada.

Se incluyen en este documento, los lineamientos académicos que perfilan el currículo y contemplan su constante actualización; los parámetros que determinan el horizonte de excelencia que se propone en el programa, mediante el trabajo que en el aula se realiza, y el acompañamiento constante. Es así, como esta propuesta, consolida la labor de todos los miembros del programa, en pro de un objetivo común: la profesionalización de Diseñadores Gráficos competentes y éticos que se identifiquen con la misión de la Facultad y de la Universidad.

## 2. ANTECEDENTES

### 2.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS

*“El diseño hecho para los ojos constituye, hoy, el medio fundamental de la comunicación social. Su diseño más noble es trabajar para mejorar nuestro entorno visual, hacer el mundo inteligible y aumentar la calidad de vida; aportar informaciones y mejorar las cosas; difundir las causas cívicas y de interés colectivo y la cultura. Su especificidad como disciplina es transmitir sensaciones, emociones informaciones y conocimiento<sup>1</sup>”.*

De esta manera, el Diseño Gráfico recoge los fundamentos de la comunicación y el lenguaje visual, articulados a las condiciones culturales, sociales, políticas y económicas. Puesto que aquellos contenidos visuales implican una carga simbólica y narrativa ubicada en la época que se produjo. En consecuencia, hablar de la historia de la comunicación visual y las artes, implica un estudio de las condiciones de posibilidad, los ámbitos donde se desarrollaron y las condiciones reales de existencia.

Los orígenes del diseño se dan cuando en el hombre surge la inquietud por transformar la naturaleza con el objetivo de hacerla útil y funcional para su vida. Es así que el diseño es parte de la historia del hombre, puesto que forma parte integral de su vida cotidiana, por ejemplo en la arquitectura (diseño de espacios), en los objetos (diseño industrial) y en la comunicación visual (diseño gráfico). Esto se puede ver en el desarrollo social y cultural por el que ha pasado la historia de la humanidad, donde el diseño ha sido protagonista.

Durante la primera mitad del siglo XX, el mundo experimentó grandes cambios políticos, sociales, técnicos y culturales, como la sustitución creciente del trabajo manual por la automatización y los avances en casi todos los ámbitos científicos, sociales, culturales, políticos y tecnológicos. En el diseño arquitectónico e industrial, las concepciones funcionales y centradas en los materiales empezaron a desplazar las viejas formas artísticas, y el diseñador al artista. Intelectuales y proyectadores del espíritu científico-analítico elaboraron nuevas teorías y nuevos objetos de diseño; nació la cultura audiovisual.

A finales de la II Guerra Mundial aparece una serie de profesiones ligadas al marketing, la publicidad y la información, todas ellas vinculadas a la lógica de la producción. Planteando otra serie de cuestiones: la necesidad de planificar, de pronosticar la evolución de las demandas y la creación de nuevos estilos; de objetos funcionales con mayor calidad estética o por lo menos más atractivos. Todas estas tareas precisan una coordinación, análisis y clasificación de datos, que permitan conocer la situación del mercado, como de los distintos discursos que han permitido conceptualizar el diseño en función de los nuevos requerimientos de la sociedad.

Para esto se necesitan especialistas de la economía, del diseño, del arte, de la producción, de la informática, entre otros; los cuales presentarán sus servicios en la iniciativa privada o en las diversas instancias gubernamentales; junto a las instituciones universitarias, donde se

---

<sup>1</sup>. COSTA, Joan. (2003) Diseñar para los ojos, Grupo Editorial Design, la Paz. Pag.11

formarán a los profesionales para responder al mercado vigente y los nuevos intereses sociales. Además de la amplia necesidad de complementar los procesos de producción moderna con los requerimientos estéticos de la sociedad. Como se pudo vislumbrar en el primer tercio del siglo XX, con la aparición de escuelas de Diseño Gráfico, con el objetivo de solventar las necesidades del mercado y responder de esta manera a un tipo de estética industrial proyectada a la vida cotidiana.

En nuestro país, el diseño existe desde tiempos inmemoriales y ocupa un lugar importante en todos los periodos de nuestra historia, sin embargo, como práctica profesional contemporánea, su antecedente más claro se sitúa en las universidades Jorge Tadeo Lozano de Bogotá y Universidad Nacional de Colombia, siendo estos:

- 1961 Eugenio Barney Cabrera crea, en la Escuela de Bellas Artes, la carrera de Dibujo Comercial-Carteles. Se organiza un curso de diseño gráfico de 4 semestres.
- 1967 David Consuegra y Ana de Jacobini fundan el primer programa de diseño gráfico en Colombia en la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Allí se formaron académicamente los primeros diseñadores gráficos colombianos.
- 1969 Se da inicio al programa de diseño gráfico en la Universidad Nacional.

De esta manera, el Diseño Gráfico es una denominación profesional del diseño adoptada internacionalmente desde el periodo moderno, que se ha desarrollado en el ámbito industrial y de los medios de comunicación y que se lo define como una actividad intelectual, técnica y creativa involucrada no solamente con la producción de imágenes sino con el análisis, la organización y los métodos de presentación de soluciones visuales a los problemas de comunicación.

Mundialmente, la carrera de diseño gráfico es reconocida y promovida por el Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico (Icograda), la cual es la entidad profesional mundial para el diseño gráfico y la comunicación visual. Fundada en Londres en 1963, Icograda es la unión voluntaria de las asociaciones relacionadas con el diseño gráfico, la gestión del diseño, la promoción del diseño y la enseñanza del diseño. Icograda promueve la función esencial del diseñador gráfico en la sociedad y el comercio. Icograda une las voces de los diseñadores gráficos y los diseñadores de la comunicación visual alrededor del mundo.

Por lo tanto, Icograda es la entidad profesional, asesora y representativa para el diseño gráfico y la comunicación visual en más de 45 países del mundo, integrada por más de 70 asociaciones que promueve la función esencial del diseñador gráfico en la sociedad y el comercio, y sus principales propósitos son: elevar los niveles del diseño, la práctica profesional y la ética, para contribuir a la enseñanza del diseño en teoría, práctica e investigación y establecer procedimientos internacionales para la promoción y el ejercicio del diseño gráfico.

## 2.2. ESTADO DEL DISEÑO GRÁFICO EN LATINOAMÉRICA

En América Latina, *Icograda*<sup>2</sup> presentó en su pasada conferencia en Sao Paulo, Brasil un informe sobre el estado del diseño gráfico en nuestra región<sup>3</sup>. Donde se hace una radiografía de ocho países: Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Cuba, El Salvador, México y Venezuela, donde se destaca lo siguiente:

- A) La necesidad de promover a los diseñadores como profesionales que aportan al desarrollo económico.
- B) La importancia de promover la participación de los diseñadores en proyectos que involucren problemáticas sociales, culturales y ambientales.
- C) Desarrollar el diseño para que esté al nivel de los estándares internacionales, conservándose único y competitivo en su carácter cultural.
- D) Mejorar el nivel de la educación de modo que la experiencia y el número de graduados coincidan con las necesidades del mercado laboral.
- E) Fomentar el intercambio y el diseño de formación en y entre los países.

## 2.3. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO EN COLOMBIA

En Colombia el público en general empieza a identificar el aporte del diseño en los productos de estas especialidades. Sin embargo y a pesar de la imagen progresista y el auge de la escuelas en esta materia, la profesión como tal todavía se percibe como menos importante frente a las otras más tradicionales como la ingeniería, el derecho o la medicina.

La industria de la impresión nacional está muy bien establecida en América latina lo que ha favorecido el diseño editorial. Los diseñadores tienen a su alcance nuevas tecnologías y programas. Esto sumado al acceso a Internet ha traído influencias internacionales al diseño colombiano. Algunas de las dificultades más grandes que enfrentan los diseñadores gráficos son la baja remuneración, el poco intercambio de información con los países vecinos, y la baja o nula participación en proyectos públicos de impacto social y cultural. Otro factor que influye en esta diáspora es que Colombia carece de programas de posgrados y especializaciones en este campo. El gobierno colombiano no proporciona ninguna ayuda para la promoción del diseño y la falta de asociaciones profesionales hace que la disciplina en general no tenga representantes que lideren un diálogo con las entidades gubernamentales.

Sin embargo existe desde el 24 de marzo de 2004, una organización nacional que reúne a las escuelas de diseño, denominada: RAD (Red Académica de Diseño)<sup>4</sup>, la cual promueve el intercambio de información. El objetivo central de la RAD es la promoción de la excelencia y alta calidad en la enseñanza del diseño. Por ello realiza actividades de investigación, difusión, y

---

<sup>2</sup>. *Icograda* (Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico) es el organismo mundial para el diseño de la comunicación profesional. Fundada en 1963, es un conjunto voluntario de las organizaciones relacionadas con el diseño gráfico, comunicación visual, la gestión del diseño, promoción, educación, investigación y el periodismo. *Icograda* promueve la función esencial diseñadores de la comunicación en la sociedad y el comercio y unifica las voces de los diseñadores gráficos y comunicadores visuales en todo el mundo.

<sup>3</sup>. *Icograda Design Week in Sao Paulo* included a conference, symposia, workshops and displays held in conjunction with the 7 ADG Biennial Exhibitions at the Memorial America Latina. 23-30 April 2004 Brasil.

<sup>4</sup>. En la ciudad de Cali la RAD/G+V Red Académica de Diseño Gráfico y Visual, aprueba la constitución de la RAD como asociación y decide convocar a todos los programas académicos de formación profesional modalidad universitaria de pregrado o postgrado en los diferentes diseños: Industrial, Gráfico, de Modas, de Vestuario, Visual y de Espacios/Escenario.

promoción de la cultura de diseño a través de sus miembros asociados. El cumplimiento de su objeto social se efectúa por medio de tres grandes ejes:

**Representación gremial:** La RAD es vocero de la disciplina académica del diseño ante el Estado Colombiano y sus instituciones. Es, por ende, el interlocutor gremial idóneo para concertar políticas educativas. La RAD promueve la cultura y dinámica del diseño en la sociedad y ante sus diversos actores. Así mismo, busca establecer relaciones e intercambio de experiencias con otras organizaciones nacionales e internacionales cuyos objetivos complementen los propios.

**Excelencia académica:** En su calidad de Red, la asociación busca conectar y vincular a los programas de diseño, con el fin de lograr apoyo e intercambio en labores de investigación, docencia y extensión. Es participante activa de todo proceso de mejoramiento de la calidad académica y la enseñanza, así como de procesos de acreditación y auto evaluación de sus asociados.

**Fortalecimiento institucional:** La Asociación vela por los mejores intereses y desarrollo humano, profesional y académico de la comunidad RAD, constituida por estudiantes, docentes, directivos, investigadores, profesionales y aquellos vinculados indirectamente. Propicia el debate sobre el papel del Diseño en la sociedad colombiana, así como la responsabilidad ética tanto en la práctica como en la enseñanza. La RAD promueve las actividades que realizan sus integrantes a favor del compromiso de la Asociación, así como la agenda de eventos de Diseño a nivel nacional. También registra la memoria del Diseño en Colombia.

La revista *Proyectodiseño* también desarrolla muchas actividades, promueve iniciativas y concursos de diseño a través de sus publicaciones impresas y en la web. Otras entidades que promueven esta actividad son la Corporación Autónoma de Oriente en Cali que organiza el Congreso Internacional de diseño cada dos años, la facultad de Diseño Visual de Universidad de Caldas, que ha realizado ya tres versiones del festival Internacional de la Imagen.

Apartes de la entrevista con el diseñador gráfico Mervyn Kurlansky, presidente de Icograda, realizada por la revista *Proyecto diseño*<sup>5</sup>:

¿Cuáles son los cinco problemas más comunes que afectan al diseño en el mundo de hoy?

1. La desaceleración de la economía mundial.
2. El diseño es frecuentemente la última actividad en que se piensa en el proceso de planeación estratégica del mercadeo.
3. El diseño no tiene representantes en los niveles directivos de las empresas y corporaciones o en el nivel ministerial en los gobiernos.
4. El diseño es percibido como un gasto.
5. El diseño es percibido como moda.

¿Cuáles son los cinco problemas más comunes que afectan a los diseñadores del mundo de hoy?

1. El diseñador es considerado como un proveedor.
2. Se piensa que los diseñadores son estilistas o artistas.

---

<sup>5</sup> Icograda, *Ibíd.*



3. La mayoría de los diseñadores no son miembros de una asociación, no tiene el estatus de una profesión como la medicina o el derecho, son por esto aislados y cuentan con una posición débil.

Las nuevas tecnologías amenazan a nuestra profesión. El computador hace posible que cualquiera produzca diseño.

### 3. FUNDAMENTOS DEL PROGRAMA

#### 3.1 ASPECTOS GENERALES

**Registro SNIES:** SNIES 20713

**Título que otorga:** Diseñador Gráfico

**Número de créditos académicos:** 169

**Duración:** Nueve (9) semestres

**Metodología:** Presencial

**Jornada:** Diurna

##### 3.1.1 Presentación del programa

El Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá como se cita en el documento de condiciones mínimas para Registro Calificado, tiene como propósito fundamental la formación integral del estudiante mediante un programa que se caracteriza por un amplio contenido social y humanístico, con énfasis en la fundamentación artística, estética, comunicativa, investigativa y con proyección hacia el mejoramiento de las condiciones y nivel de vida de las comunidades; por tanto, brinda formación en las áreas de Teoría e historia (Semiótica y Fundamentos de la Comunicación, cultura y comunicación visual historia del arte e historia del diseño gráfico), Área Proyectual (Diseño Básico, Diseño Tipográfico, Diseño Editorial, Imagen Corporativa, Señalética, Piezas Publicitarias y Empaques), Área técnica (Vectorial, Diagramación, tridimensional, multimedia) Énfasis de aplicación profesional (Publicidad y Medios, Branding y E- Bussines), área de expresión artística y técnica (dibujo, color, fotografía técnicas e ilustración), Área de investigación (investigación y formación humanística), Gestión (Introducción al programa, administración y mercadeo, legislación de medios de comunicación y práctica profesional), Funcional operativo (sistemas de impresión en artes gráficas, medios audiovisuales, eventos y campañas publicitarias, grabación audio).

### 3.1.2 OBJETIVOS DE FORMACIÓN

El programa tiene definidos los objetivos de formación respondiendo a las necesidades específicas del diseño en el contexto regional y nacional, mediante la formación de un Diseñador Gráfico de alta calidad científica, técnica y humanística, que se refleje en una alta capacidad en la solución de problemas inherentes al campo del diseño desde una concepción creativa y recursiva.

#### 3.1.2.1 General

Formar profesionales con capacidad de análisis, que les permita abordar el problema de lo comunicativo con las herramientas del lenguaje visual de forma innovadora, capaces de enfrentar el proceso productivo específico del diseño gráfico con la suficiencia propia de su disciplina y un sentido ético que le permita ser consciente del poder del mensaje visual al insertarse en la sociedad.

#### 3.1.2.2 Específicos

- Orientar al estudiante en el desarrollo de competencias para la intervención con las herramientas propias de su profesión en el desarrollo de identidad institucional, propuestas editoriales y publicaciones seriadas, sistemas de orientación, construcción de programas publicitarios y en general todos aquellos entornos que requieran del mensaje visual para su apropiación.
- Proporcionar al estudiante una formación integral que lo capacite para su interacción con otros profesionales en el trabajo investigativo, donde se propenda por el desarrollo de nuevas aplicaciones del recurso gráfico en la búsqueda del mejoramiento de la calidad de vida de sectores específicos de la comunidad.
- Integrar a la formación del estudiante, elementos que le permitan reflexionar sobre el valor de los hechos que han construido su profesión en pro de hacer de él un profesional íntegro, que reconozca el aporte de la historia como relación entre las causas y los efectos que enlazan al hombre con su contexto, y le permiten ser crítico ante el resultado.
- Desarrollar la capacidad que le permita al estudiante apropiarse del recurso tecnológico a su trabajo creativo y a la orientación de las líneas de producción implícitas en cada programa en el que intervenga.
- Generar en él, intereses que le permitan crear empresas sostenibles y productivas, donde se trabaje por el desarrollo de la región con profesionalismo en pro de establecer una cultura del diseño.

### 3.1.3 JUSTIFICACIÓN

Partiendo de la definición de Diseño Gráfico que ofrece “Icograda”<sup>6</sup> con relación a los requerimientos que se exige de la profesión en cuanto a sus funciones de análisis, organización y presentación de soluciones visuales a problemas de comunicación, se deben reconocer las esferas de intercambio económico, cultural y social en las que se desenvuelve el diseño.

El programa de Diseño Gráfico, en este sentido, parte del análisis de su entorno. La economía Boyacense se basa principalmente en producción agrícola y ganadera, explotación de minerales, industria siderúrgica, comercio y turismo: “Para el caso regional, el constante florecimiento de empresas relacionadas con actividades como la agricultura y sus procesos derivados, el transporte, la metalurgia, las artesanías y el turismo, han planteado la necesidad de llevar de la mano junto con su crecimiento en infraestructura y mercado, la aplicación y consolidación de una imagen acorde con los mercados en que se desenvuelven. Para tal fin, los profesionales que son contratados, en su gran mayoría pertenecen a empresas capitalinas, quienes generalmente desconocen el contexto e incrementan los costos operacionales. En la medida en que el mercado se potencializa y las necesidades de las estrategias económicas enfrentan a las empresas a nuevos retos y niveles competitivos más amplios, profesiones como el Diseño Gráfico se convierten en la herramienta necesaria para crear respuestas comunicativas que resuelvan los problemas de la manera más idónea y acorde con los lenguajes visuales que hoy por hoy determinan los mercados.”<sup>7</sup> En este panorama, la función de la academia es preparar profesionales en Diseño Gráfico, capaces de actuar como multiplicadores y potenciadores de los procesos productivos a través de la imagen, cumpliendo así, con la misión institucional en su compromiso con la región.

11

---

En las continuas reflexiones en el proceso de construcción y actualización del programa, se hace evidente que hay un gran desconocimiento en la región acerca de la profesión y su importancia para la proyección empresarial. De acuerdo con el Plan de Desarrollo Departamental 2004-2007 ha de tenerse en cuenta que la región se encuentra en proceso de actualización en sus sistemas de información y de comunicación en pro de fortalecer la región en cuanto la incidencia que en ella ejerce la globalización. La finalidad del diseño es, entonces, insertarse en este panorama desde su función comunicativa y empresarial, al igual que los otros campos de intervención en donde el diseño se mueve.

En este sentido, el programa plantea sus metas desde el fortalecimiento de la cultura visual y del diseño, de modo que la expresión gráfica sea adecuada a los diferentes ámbitos que la región permite desarrollar: la búsqueda de la identidad y de los valores visuales, el establecimiento de canales comunicativos más fuertes desde la industria gráfica en los diferentes contextos, la actualización tecnológica, el fortalecimiento de la profesión en la zona nororiental colombiana, permitirá que el estado de marginalidad en que se mantiene la región con respecto al ámbito nacional y global, se vea disminuido, posicionando al Diseño Gráfico como disciplina fundamental en la construcción de la economía boyacense.

---

<sup>6</sup> Según el Icograda (Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico), “el diseño gráfico es una actividad intelectual, técnica y creativa involucrada no solamente con la producción de imágenes sino con el análisis, la organización y los métodos de presentación de soluciones visuales a los problemas de comunicación. La información y la comunicación son las bases de una vida interdependiente alrededor del mundo, ya sea en las esferas del intercambio económico, cultural o social. La tarea del diseñador gráfico es la de proveer las respuestas correctas a los problemas de comunicación visual de cualquier orden en cualquier sector de la sociedad” En: [www.icograda.or](http://www.icograda.or).

<sup>7</sup> Documento de Registro calificado. Justificación del Programa.

Se pretende que los futuros profesionales egresados de la Universidad de Boyacá se establezcan como diseñadores con un alto grado de conciencia de su entorno, de las necesidades del mismo y con calidad indiscutible en sus propuestas, que le permitan ubicarse en un buen nivel de competencia frente a egresados de otras instituciones y por tanto generar la necesidad de su intervención en los procesos industriales, comerciales, educativos y culturales de la región que a diario confirma su inclusión como elemento coyuntural en la economía colombiana.

Por lo tanto la pertinencia del programa implica el reconocimiento de las necesidades de comunicación, desarrollo social, y cultural tanto para la región como del país, donde se asume un compromiso con la dinámica investigativa en función de los problemas de cultura visual.

### 3.1.4 PERFIL PROFESIONAL

El diseñador Gráfico de la Universidad de Boyacá es un profesional con una formación integral, que evidencia competencias para el análisis objetivo y la solución coherente de problemas comunicativos, basado en la correcta aplicación de los principios del diseño y de los códigos visuales. Su formación valida sus propuestas en asesoría y liderazgo de grupos creativos o de conformación variada, en cuanto al ejercicio investigativo o para el desarrollo profesional desde una clara comprensión y dominio de las nuevas tecnologías de la comunicación, elaborando y ejecutando planes y programas de comunicación a partir de una actuación ética, responsable y comprometida frente a una sociedad en constante cambio y respondiendo a los siguientes campos de actuación:

- **DISEÑO DE PUBLICACIONES PERIÓDICAS:** Desde la conceptualización hasta la coordinación editorial de revistas y periódicos.
- **DISEÑO EDITORIAL:** Entendiendo esta área como el desarrollo específico de libros, su diseño y coordinación de producción.
- **ILUSTRACIÓN:** Aplicando diferentes técnicas análogas y digitales y desarrollando un trabajo coherente con un concepto.
- **INTERVENCIÓN EN IDENTIDAD INSTITUCIONAL:** Desarrollando programas de comunicación empresarial integrales basados en la gráfica.
- **DISEÑO PUBLICITARIO:** Proponiendo estrategias de mercado novedosas aplicadas a los medios de alto impacto en la actualidad; en concordancia con los principios éticos y estéticos, y con clara conciencia ambiental.
- **DISEÑO DE ENTORNOS:** Reales y virtuales.
- **FOTOGRAFÍA:** Artística y comercial para ser aplicada a hechos gráficos diversos; explotando las condiciones comunicativas de la imagen lograda y con un sentido estético amplio.
- **DOCENCIA UNIVERSITARIA:** Considerando una formación posterior que se suma a las condiciones humanas del diseñador, a su capacidad de interactuar con otros

profesionales y a la naturaleza misma del diseño gráfico, que en su propia área es permeado por tendencias culturales, disciplinas y orientaciones diversas.

### 3.1.5 MISIÓN Y VISIÓN DEL PROGRAMA

Con base en la misión institucional “Basados en el poder del saber, formamos hombres y mujeres libres, críticos y comprometidos socialmente” y su visión “Ser los mejores”, la Facultad de Arquitectura y Bellas Artes definió su propia misión: **“Sobre Sólido cimiento ético y estético, formar, para transformar nuestro mundo con creatividad y respeto por la herencia”** y su visión **“la formación de los mejores profesionales para la región, bajo principios de excelencia”**, las cuales están en concordancia con la misión institucional y el Plan de Desarrollo Institucional PDI.

### 3.1.6 COHERENCIA DEL PROGRAMA CON LA MISIÓN INSTITUCIONAL

El currículo del programa de Diseño Gráfico se enmarca dentro de los lineamientos de la misión institucional de la siguiente manera:

Propone el ajuste del diseño curricular en función del mejoramiento continuo de las condiciones de formación; de ello se desprende la actualización docente, el análisis del entorno frente al medio académico, las competencias que el programa perfila en sus estudiantes de acuerdo con las consideraciones regionales y disciplinares para entregar a la sociedad, diseñadores idóneos responsables y comprometidos; pero también libres, para resolver los problemas pertinentes en esa sociedad que le contrata, una producción de excelencia, donde su pensamiento autónomo está respaldado por una formación integral y la tradición de una escuela que día a día se hace más fuerte.

En dirección a proporcionar un aprendizaje integral, la actualización de sus docentes, el seguimiento a la actividad profesional de sus egresados y el programa administrativo, contribuyen al mejoramiento continuo de la estructura curricular, de sus profesores y al desarrollo de los programas con el oportuno y adecuado suministro de equipos, insumos, infraestructuras y talento.

De otro lado, la coherencia que existe entre el currículo y el proyecto educativo institucional se basa en la aplicación de las políticas del Plan de Desarrollo Institucional.

## 3.2 APECTOS CURRICULARES

### 3.2.1 EVOLUCIÓN DEL PROGRAMA

El programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá, surge como resultado de la expansión de la facultad de Arquitectura y Bellas Artes en el afán de dar respuestas a los continuos desarrollos comunicacionales en los ámbitos empresariales, sociales, culturales y estéticos.

El Programa ofrecido por la Universidad de Boyacá, ha venido evolucionando desde su creación así:

En 1999, La Fundación Universitaria de Boyacá, crea el programa de Diseño Gráfico y Publicidad, según acuerdo No 188 de Marzo 11 de 1999<sup>8</sup>, por el cual se acuerda crear el programa de formación académica profesional a nivel de Pregrado en Diseño Gráfico con énfasis en Publicidad, el cual tendría una duración de diez semestres y se desarrollaría en la jornada diurna, y con registro expedido por el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior ICFES; tal como se refiere en el Documento de Condiciones Mínimas para Registro Calificado de diciembre de 2005, capítulo 1: Denominación académica del programa.

En el transcurso del tiempo desde su creación, el programa ha sufrido ajustes de carácter curricular en concordancia con los cambios que el estado del arte supone y con las necesidades que plantea el entorno. Fue así que en el llamado núcleo profesional<sup>9</sup> se revisaron los contenidos y se decidió implementar lo relacionado con Señalización y Gráfica del Entorno en VII semestre. De igual manera, los contenidos de carácter institucional han sufrido algunas variaciones en sus contenidos.

En el año 2002 se plantean las líneas de investigación propias del programa y se comienza el análisis del pensum actual con miras a su replanteamiento, de acuerdo con los lineamientos institucionales y los requerimientos de flexibilidad curricular y sistema de créditos. De este análisis se deriva la reducción de 10 áreas a 5 componentes, disminuyendo a la vez el número de asignaturas y asignando valores en créditos. Todo este proceso ha sido el resultado de estudios y discusiones continuas por parte de las diferentes instancias del programa y bajo la coordinación de los encargados respectivos.

Con el acuerdo Número 044 del 26 de enero del 2007<sup>10</sup>, se establecieron las políticas generales para el cambio del plan tradicional al flexible.

Este mismo año, con el acuerdo número 162 del 28 de agosto de 2007<sup>11</sup>, se modificó el plan de estudios tradicional del programa de Diseño Gráfico. Para ello se tuvo en cuenta la evolución y el desarrollo del programa, las tendencias de la profesión en el ámbito nacional e internacional y la pertinencia con las necesidades cambiantes del entorno.

---

<sup>8</sup> UNIVERSIDAD DE BOYACÁ. Consejo Directivo. Acuerdo No 188 de Marzo 11 de 1999. Tunja, Boyacá.

<sup>9</sup> UNIVERSIDAD DE BOYACÁ. Documento de Condiciones Mínimas para Registro Calificado. Tunja. Diciembre de 2005. Págs. 35, 36, 37 y 38.

10. UNIVERSIDAD DE BOYACÁ. Consejo Académico. Acuerdo No. 044 de Enero 26 de 2007. Tunja, Boyacá.

11. UNIVERSIDAD DE BOYACÁ. Consejo Directivo. Acuerdo No 162 de Agosto 28 de 2007. Tunja, Boyacá.

El 3 de septiembre de 2008, con el acuerdo número 25112 se modifica el plan de estudios tradicional del programa de Diseño Gráfico.

Se consideró dentro del Plan de Desarrollo del programa de Diseño Gráfico, definir la actualización curricular que tiene como objetivo la evaluación y actualización permanente del currículo, de acuerdo con la evolución del Programa, teniendo en cuenta las tendencias de la profesión en el ámbito nacional e internacional y su pertinencia a las necesidades del entorno; esta propuesta recibió el concepto favorable del Comité de Investigaciones y Currículo de la Facultad y del Consejo Académico.

A comienzos del 2009, con fundamento en la Directiva Ministerial número 20 de 2004, se ajustó el número de créditos del programa de Diseño Gráfico con código SNIES 20713, de conformidad con la Ley 30 de 1992, donde se concede la responsabilidad a las instituciones de educación superior, en virtud de la autonomía universitaria crear, organizar y desarrollar los programas académicos, así como definir y organizar las labores formativas académicas.

A partir del segundo semestre de 2009, se implementa la formación de dos niveles en ética: general y profesional en séptimo y octavo semestre, respondiendo a la responsabilidad social que tiene el diseñador en cuanto a la creación, apropiación y difusión de imágenes y mensajes.

El objetivo ha sido siempre formar Diseñadores Gráficos comprometidos con la transmisión de mensajes visuales responsables, que atiendan a los parámetros de la estética; es por ello que día a día se trabaja en el perfeccionamiento del programa, para así llegar a abarcar más posibilidades en el desempeño laboral de los egresados.

---

12. UNIVERSIDAD DE BOYACÁ. Consejo Directivo. Acuerdo No. 251 de Septiembre 03 de 2008. Tunja, Boyacá.

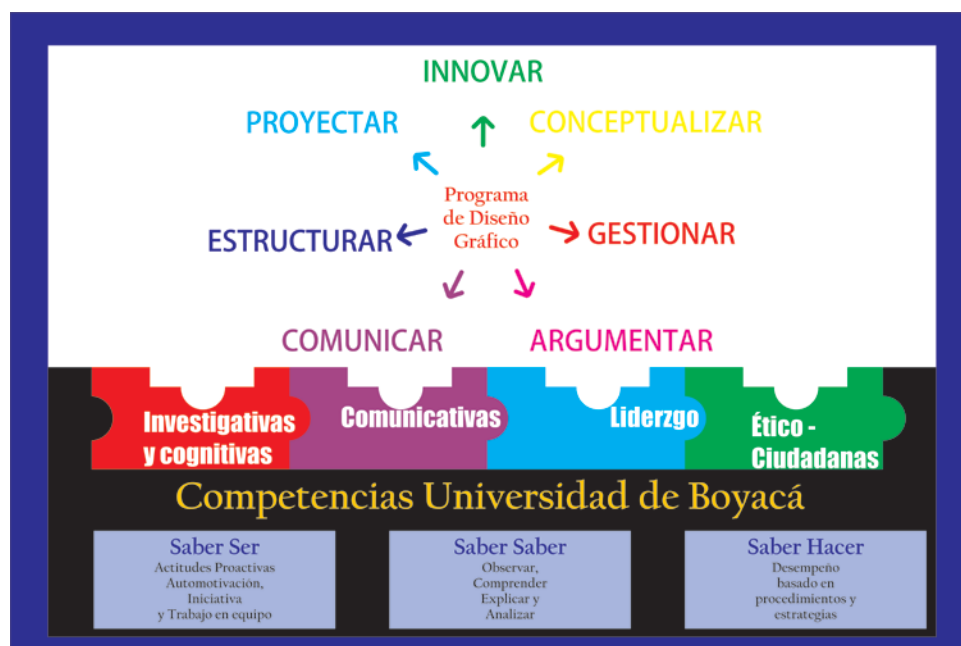
13. MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Fundamentos de la Educación Superior. Ley 30 de diciembre 28 de 1992. Cap. VI, Autonomía de la Instituciones de Educación Superior.

### 3.2.2 COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO/ UNIVERSIDAD DE BOYACÁ

#### Definición:

Las competencias obedecen a “[...] procesos complejos que las personas ponen en acción-actuación-creación, para resolver problemas y realizar actividades (de la vida cotidiana, social y laboral-profesional), aportando a la construcción y transformación de la realidad, para lo cual integran el saber ser (auto motivación, iniciativa y trabajo colaborativo con otros) con el saber hacer ( desempeño basado en procedimientos y estrategias) en contexto sistémico, y el saber conocer (analizar, interpretar y argumentar), teniendo en cuenta los requerimientos específicos del entorno (condiciones de idoneidad). Las necesidades personales y los procesos de incertidumbre, con autonomía intelectual, asunción de las consecuencias de los actos y búsqueda del bienestar humano.”<sup>14</sup>

Según la anterior definición y atendiendo al soporte conceptual elaborado por la (RAD) Red Académica de Diseño, se definen siete competencias a saber: estructurar, proyectar, comunicar, innovar, argumentar, gestionar, conceptualizar, siendo estas las competencias específicas para los programas de diseño gráfico en Colombia, en función, claro está, del modelo pedagógico de la universidad, el cual tiene una clara fundamentación desde el pensamiento complejo. A continuación se describen las características de cada competencia, los problemas a los que responde y los saberes esenciales que contiene.



<sup>14</sup> . TOBÓN Tobón, Sergio. Competencias en la educación superior: Políticas hacia la calidad. Ecoe Ediciones. Bogotá. 2006. Pág. 203.



<b>COMPETENCIAS PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO UNIVERSIDAD DE BOYACÁ</b>	
<b>1. ESTRUCTURAR EL PROYECTO DE DISEÑO</b>	Es aquella que permite generar la capacidad de análisis y síntesis de un problema y su contexto con el fin de organizar, evaluar y formular el problema central del proyecto, junto con el plan de trabajo.
<b>2. PROYECTAR EL MENSAJE VISUAL</b>	Es aquella que genera soluciones de diseño coherentes con el contexto, la época y los recursos, que permita evaluar la solución más eficaz al problema de diseño y a contribuir a mejorar la calidad de vida de la sociedad.
<b>3. COMUNICAR EL MENSAJE VISUAL</b>	Es aquella que trasmite a través del mensaje visual las soluciones de diseño, de modo que sean perceptibles desde la representación y la formalización del producto hasta el usuario.
<b>4. INNOVAR EN EL PROCESO DE DISEÑO</b>	Es aquella que permite proponer soluciones novedosas que integren el manejo de los recursos disponibles y el contexto social.
<b>5. ARGUMENTAR EL PROYECTO DE DISEÑO</b>	Es aquella que permite sustentar los proyectos de diseño basado en el análisis de texto, estudios de mercado, estudios etnográficos, análisis del espacio y/o del estado del arte.
<b>6. GESTIONAR LA MATERIALIZACIÓN DEL PROYECTO DE DISEÑO</b>	Es aquella que logra concretar un proyecto de diseño basado en la identificación de necesidades para establecer la viabilidad en el desarrollo del proyecto.
<b>7. CONCEPTUALIZAR EL PROYECTO DE DISEÑO</b>	Permite mediante procesos investigativos, elaborar un conjunto de conceptos, y unos métodos de diseño propios, que le permitan además de ser eficaz y seguro en su trabajo, proponer a sus colegas y la sociedad en su conjunto, no solo soluciones, sino también caminos e ideas que desarrollen los campos de la teoría y la práctica de la profesión.

<b>COMPETENCIA: 1. ESTRUCTURAR EL PROYECTO DE DISEÑO</b>	
<b>Dimensiones de Desarrollo Humano: Laboral, ética, cognitiva, comunicativa y social</b>	
<b>IDENTIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA</b>	<b>ELEMENTOS DE LA COMPETENCIA</b>
Indagar, analizar y sintetizar el proyecto de diseño de manera eficiente y acorde con las necesidades contextuales.	1. Analizar y sintetizar la información posible y disponible para el desarrollo del proyecto de diseño.  2. Identificar métodos, metodologías y tiempos para ser empleados en el desarrollo del proyecto gráfico.
<b>ELEMENTO 1 DE LA COMPETENCIA: Analizar y sintetizar la información posible y disponible para el desarrollo del proyecto de diseño.</b>	
<b>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>SABERES ESENCIALES</b>
1. Identifica las fuentes de información de manera adecuada, confiable y pertinente al proyecto de diseño.  2. Establece criterios de clasificación, categorización y tematización de la información requerida para fundamentar el proyecto de diseño.	<b>SABER CONOCER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>El uso de fuentes de información específica y pertinente al proyecto de diseño.</li> <li>Modelos y criterios metodológicos para el manejo de la información.</li> </ul>
	<b>SABER HACER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usa herramientas específicas para organizar, clasificar y recuperar información pertinente al proyecto de diseño.</li> <li>Usa adecuadamente bases de datos y fuentes bibliográficas relacionadas con el proyecto de diseño que desarrolla.</li> <li>Identifica objetos de estudio ajustados al campo del diseño.</li> </ul>
	<b>SABER SER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organizado</li> <li>Metódico</li> <li>Reflexivo</li> </ul>
<b>RANGO DE APLICACIÓN</b>	<b>EVIDENCIAS REQUERIDAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Proyectos de diseño</li> <li>Proyectos de investigación en diseño</li> </ul>	<b>CONOCIMIENTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resultado de la argumentación y sustentación de la síntesis conceptual a través del proceso investigativo o de creación en diseño.</li> </ul>

	<b>PRODUCTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documento escrito en el que se describe el proceso investigativo de diseño.</li> <li>• Piezas gráficas que evidencian la síntesis conceptual.</li> </ul>
	<b>DESEMPEÑO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea los recursos necesarios y suficientes para la búsqueda y recuperación de la información requerida.</li> </ul>
<b>PROBLEMA</b>	<b>INVESTIGACIÓN</b>
El mundo actual se caracteriza por una sobreproducción de mensajes visuales, información y medios de comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estados del arte en Diseño</li> <li>• Teoría del diseño</li> <li>• Conceptualización de planes estratégicos del diseño</li> </ul>
<b>ELEMENTO 2 DE LA COMPETENCIA: Identificar métodos, metodologías y tiempos para ser empleados en el desarrollo de un proyecto gráfico.</b>	
<b>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>SABERES ESENCIALES</b>
<p>1. Identifica los métodos adecuados y pertinentes al proyecto de diseño.</p> <p>2. Aplica adecuadamente los métodos e instrumentos específicos de estos en función de la naturaleza del proyecto de diseño.</p>	<b>SABER CONOCER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los diferentes métodos aplicables según las necesidades del proyecto de diseño.</li> <li>• Los instrumentos de dichos métodos y sus ámbitos de aplicación.</li> </ul>
	<b>SABER HACER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa adecuadamente los métodos y herramientas necesarios para el desarrollo del proyecto de diseño.</li> </ul>
	<b>SABER SER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizado</li> <li>• Metódico</li> <li>• Reflexivo</li> <li>• Asertivo</li> <li>• Riguroso</li> </ul>
<b>RANGO DE APLICACIÓN</b>	<b>EVIDENCIAS REQUERIDAS</b>
	<b>CONOCIMIENTO</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos de diseño</li> <li>• Proyectos de investigación en diseño</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resultado de la argumentación y sustentación de la síntesis conceptual y la pertinencia del método aplicado a través del proceso investigativo o de creación en diseño.</li> </ul>
	<b>PRODUCTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documento escrito en el que se describe el método aplicado al desarrollo del proyecto de diseño.</li> </ul>
	<b>DESEMPEÑO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea los métodos y sus herramientas de manera organizada y sistemática.</li> </ul>	<b>PROBLEMA</b>
<p>La transformación constante de las condiciones de producción de mensajes visuales afecta los métodos de análisis y producción en diseño.</p>	<b>INVESTIGACIÓN</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo estratégico del diseño</li> <li>• Producción de mensajes visuales</li> <li>• Métodos de producción en diseño</li> </ul>

<b>COMPETENCIA: 2. PROYECTAR EL MENSAJE VISUAL</b>	
<b>Dimensiones de Desarrollo Humano: Comunicativa, Cognitiva y Estética</b>	
<b>IDENTIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA</b>	<b>ELEMENTOS DE LA COMPETENCIA</b>
Proporcionar soluciones de diseño que contemplen y respondan al entorno y el contexto socio cultural, partiendo de las lógicas del mercado, preservación de los recursos y el bienestar social.	1. Establecer la viabilidad de un proyecto de diseño para que responda a las necesidades sociales y del mercado.  2. Identificar, concretar y optimizar los recursos utilizados en la ejecución del proyecto de diseño
<b>ELEMENTO 1 DE LA COMPETENCIA: Establecer la viabilidad de un proyecto de diseño para que responda a las necesidades sociales y del mercado.</b>	
<b>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>SABERES ESENCIALES</b>
1. Programa la intervención gráfica considerando la aplicabilidad, factibilidad y condiciones técnicas que puedan afectar la materialización del diseño.  2. Diseña una intervención aplicando los elementos conceptuales y teóricos que son pertinentes a su profesión	<b>SABER CONOCER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Condiciones, fortalezas y las debilidades de su proyecto y/o frente a las condiciones sociales y del mercado.</li> <li>• Estrategias que le permitan alcanzar los objetivos propuestos ante el problema comunicacional.</li> </ul>
	<b>SABER HACER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluar y proponer políticas adecuadas al campo de la intervención gráfica.</li> <li>• Diseñar la intervención gráfica</li> <li>• Desarrollar la propuesta de acuerdo con las condiciones técnicas.</li> <li>• Evaluar los resultados de su trabajo</li> </ul>
	<b>SABER SER</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizado</li> <li>• Metódico</li> <li>• Reflexivo</li> </ul>	
<b>RANGO DE APLICACIÓN</b>	<b>EVIDENCIAS REQUERIDAS</b>
Estructuración de:	<b>CONOCIMIENTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce las condiciones en las que se aplican de manera eficiente y eficaz los</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodologías del diseño</li> <li>• Planes de evaluación de proyectos de diseño</li> <li>• Estrategias de desarrollo de un proyecto de diseño</li> </ul>	códigos visuales, a partir de un proceso de racionalización.
	<b>PRODUCTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de una intervención grafica.</li> </ul>
	<b>DESEMPEÑO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica, propone y diseña, proyectos visuales coherentes con la demanda existente en su contexto.</li> <li>• Aplica los recursos técnicos existentes con el fin de formalizar de manera profesional su propuesta</li> </ul>
<b>PROBLEMA</b>	<b>INVESTIGACIÓN</b>
Las condiciones culturales y sociales demandan productos de diseño cada vez más eficaces y coherentes con las necesidades del mercado	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerencia del diseño</li> <li>• Cultura visual</li> <li>• y comunicación gráfica</li> </ul>
<b>ELEMENTO 2 DE LA COMPETENCIA: Identificar, concretar y optimizar los recursos utilizados en la ejecución del proyecto de diseño</b>	
<b>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>SABERES ESENCIALES</b>
<p>1. Optimiza los recursos necesarios para el desarrollo e implementación de una intervención gráfica</p> <p>2. Evalúa los alcances de dicha intervención a la luz de las condiciones requeridas por el contexto.</p>	<b>SABER CONOCER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los recursos requeridos para un proyecto de diseño</li> <li>• Las condiciones en que un proyecto de diseño puede impactar el entorno social y ambiental</li> </ul>
	<b>SABER HACER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa adecuadamente los recursos necesarios para el desarrollo del proyecto de diseño y evalúa su efectividad y alcances.</li> </ul>
	<b>SABER SER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizado</li> <li>• Metódico</li> <li>• Reflexivo</li> <li>• Asertivo</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riguroso</li> <li>• Recursivo</li> </ul>
<b>RANGO DE APLICACIÓN</b>	<b>EVIDENCIAS REQUERIDAS</b>
<p>Optimización de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos necesarios en la materialización del proyecto de diseño</li> <li>• Criterios de evaluación de los alcances del proyecto de diseño</li> </ul>	<b>CONOCIMIENTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resultado del análisis sistemático de las condiciones y recursos necesarios para el desarrollo e implementación de una intervención gráfica.</li> </ul>
	<b>PRODUCTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documento y material gráfico en el que se describen las condiciones y recursos necesarios para el desarrollo e implementación de una intervención gráfica.</li> </ul>
	<b>DESEMPEÑO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea los métodos y sus herramientas de manera organizada y sistemática.</li> </ul>
<b>PROBLEMA</b>	<b>INVESTIGACIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La variedad de recursos disponibles para la realización de un proyecto de diseño.</li> <li>• La multiplicidad de mensajes visuales que responden y requieren el empleo de recursos específicos y particulares para su ejecución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistemas de producción visual y gráfica</li> <li>• Estéticas emergentes</li> <li>• Cultura popular</li> </ul>

<b>COMPETENCIA: 3. COMUNICAR EL MENSAJE VISUAL</b>	
<b>Dimensiones de Desarrollo Humano: Comunicativa, Cognitiva, Estética, Ética y Social</b>	
IDENTIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA	ELEMENTOS DE LA COMPETENCIA
Interpretar gráficamente elementos de comunicación con sensibilidad e imaginación bajo principios estéticos, acordes a las características del mensaje.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar los modelos estéticos y elementos conceptuales implícitos en la comunicación visual.</li> <li>2. Transmitir de forma sensible, eficiente y efectiva un mensaje mediante recursos gráficos y visuales.</li> </ol>
<b>ELEMENTO 1 DE LA COMPETENCIA: Identificar los modelos estéticos y elementos conceptuales implícitos en la comunicación visual.</b>	
CRITERIOS DE DESEMPEÑO	SABERES ESENCIALES
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reconoce los modelos estéticos que permiten la transmisión de un mensaje a través de un proyecto de diseño.</li> <li>2. Valora elementos estéticos para la construcción de un proyecto de diseño.</li> <li>3. Selecciona y emplea los elementos conceptuales pertinentes para la transmisión de un mensaje visual.</li> </ol>	<b>SABER CONOCER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diversos modelos estéticos que inciden en la construcción del mensaje visual.</li> <li>Elementos conceptuales indispensables para la transmisión del mensaje visual.</li> </ul>
	<b>SABER HACER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Transmite mensajes visuales con sentido estético y coherencia conceptual.</li> <li>Identifica y distingue los elementos conceptuales y estéticos que constituyen el mensaje visual y el proyecto de diseño.</li> </ul>
	<b>SABER SER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Metódico</li> <li>Asertivo</li> <li>Crítico</li> <li>Reflexivo</li> </ul>
RANGO DE APLICACIÓN	EVIDENCIAS REQUERIDAS
	<b>CONOCIMIENTO</b>



Estructuración de: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos de diseño</li> <li>• Proyectos de investigación en diseño</li> <li>• Procesos comunicativos visuales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resultado de la argumentación y sustentación de la síntesis conceptual dada a lo largo del proceso comunicativo.</li> </ul>
	<b>PRODUCTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documento escrito en el que se describe el proceso comunicativo.</li> <li>• Piezas gráficas y visuales que transmiten mensajes con alto sentido estético y coherencia conceptual.</li> </ul>
	<b>DESEMPEÑO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promueve y dinamiza los procesos comunicativos de manera creativa y estética.</li> </ul>
<b>PROBLEMA</b>	<b>INVESTIGACIÓN</b>
El cambiante y creciente desarrollo de modelos estéticos, que apoyados en las investigaciones incesantes de la comunicación visual, condicionan y afectan los procesos de producción de la imagen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación visual</li> <li>• Modelos estéticos contemporáneos</li> <li>• Estados del arte en Diseño</li> <li>• Mensajes visuales emergentes</li> <li>• Teoría estética</li> </ul>
<b>ELEMENTO 2 DE LA COMPETENCIA:</b> Transmitir de forma sensible, eficiente y efectiva un mensaje mediante recursos gráficos y visuales.	
<b>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>SABERES ESENCIALES</b>
1. Transmite de la manera más adecuada información mediante el uso de los recursos posibles, disponibles y pertinentes, según los requerimientos del mensaje.  2. Comunica eficiente y efectivamente mensajes claros y trascendentes.	<b>SABER CONOCER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diversos medios y recursos de expresión visual, sus alcances y limitaciones, de acuerdo con los requerimientos del mensaje.</li> <li>• Elementos conceptuales, estéticos y técnicos pertinentes según las condiciones del mensaje a transmitir y las dinámicas de la comunicación visual.</li> </ul>
	<b>SABER HACER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa adecuadamente los recursos y elementos requeridos para el mejor desarrollo de un proceso comunicativo desde la gráfica y las condiciones de la comunicación visual.</li> </ul>
	<b>SABER SER</b>

<p>3. Selecciona y emplea los elementos conceptuales, técnicos y estéticos pertinentes para la transmisión de un mensaje visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizado</li> <li>• Metódico</li> <li>• Reflexivo</li> <li>• Asertivo</li> <li>• Riguroso</li> <li>• Recursivo</li> </ul>
<b>RANGO DE APLICACIÓN</b>	<b>EVIDENCIAS REQUERIDAS</b>
<p>Estructuración de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos de diseño</li> <li>• Proyectos de investigación en diseño</li> <li>• Procesos comunicativos visuales</li> </ul>	<b>CONOCIMIENTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resultado de la argumentación y sustentación de la síntesis conceptual y de los recursos pertinentes de acuerdo con el mensaje a transmitir.</li> </ul>
	<b>PRODUCTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documento escrito en el que se describen los recursos empleados en el proceso comunicativo.</li> <li>• Piezas gráficas y visuales que transmiten mensajes con eficiencia, eficacia y sensibilidad estética.</li> </ul>
	<b>DESEMPEÑO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea los recursos pertinentes y más adecuados a las condiciones del mensaje visual.</li> </ul>
<b>PROBLEMA</b>	<b>INVESTIGACIÓN</b>
<p>La gran variedad de recursos que pueden ser empleados para la transmisión del mensaje visual dificulta el proceso de selección en términos de contundencia y efectividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación visual</li> <li>• Estados del arte en Diseño</li> <li>• Medios visuales de comunicación</li> <li>• Medios gráficos</li> <li>• Teoría estética</li> </ul>

<b>COMPETENCIA: 4. INNOVAR EN PRODUCTOS DE DISEÑO</b>	
<b>Dimensiones de Desarrollo Humano: Laboral, ética, cognitiva, comunicativa y social</b>	
IDENTIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA	ELEMENTOS DE LA COMPETENCIA
Indagar, analizar, transformar y mejorar el proyecto de diseño de manera eficiente y acorde con las necesidades contextuales.	1. Analizar y sintetizar la información posible y disponible para la transformación del proyecto de diseño.  2. Identificar métodos, metodologías y tiempos para ser empleados en el mejoramiento de un proyecto gráfico, en función de las necesidades contextuales.
<b>ELEMENTO 1 DE LA COMPETENCIA:</b> Analizar y sintetizar la información posible y disponible para la transformación del proyecto de diseño.	
CRITERIOS DE DESEMPEÑO	SABERES ESENCIALES
1. Identifica las fuentes de información adecuadas, confiables y pertinentes al proyecto de diseño.  2. Establece criterios de clasificación, categorización y tematización de la información requerida para el planteamiento de alternativas de diseño.	<b>SABER CONOCER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>El uso de fuentes de información específicos pertinentes al proyecto de diseño.</li> <li>Modelos y criterios metodológicos para el manejo de la información.</li> </ul>
	<b>SABER HACER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usa herramientas específicas para recuperar, organizar y clasificar información pertinente al proyecto de diseño, en función de su transformación.</li> <li>Usa adecuadamente bases de datos y fuentes bibliográficas relacionadas con el proyecto de diseño.</li> <li>Identifica objetos de estudio ajustados al campo del diseño.</li> </ul>
	<b>SABER SER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organizado</li> <li>Metódico</li> <li>Reflexivo</li> <li>Crítico</li> <li>Propositivo</li> </ul>

RANGO DE APLICACIÓN	EVIDENCIAS REQUERIDAS
Estructuración de: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos de diseño</li> <li>• Proyectos de investigación en diseño</li> </ul>	<b>CONOCIMIENTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resultado de la argumentación y sustentación de la síntesis conceptual a través del proceso investigativo o de la planteamiento de alternativas en diseño.</li> </ul>
	<b>PRODUCTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documento escrito en el que se describe el proceso investigativo de diseño.</li> <li>• Piezas gráficas que evidencian los aportes hechos y la síntesis conceptual alcanzada.</li> </ul>
	<b>DESEMPEÑO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea los recursos necesarios y suficientes para la búsqueda y recuperación de la información requerida.</li> </ul>
PROBLEMA	INVESTIGACIÓN
El mundo actual se caracteriza por la sobreproducción y repetición de mensajes visuales e información, susceptibles de ser convencionalizados a raíz de fenómenos como la globalización.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactividad en medios digitales</li> <li>• Estados del arte en Diseño</li> <li>• Mensajes visuales emergentes</li> <li>• Transferencia tecnológica</li> </ul>
<b>ELEMENTO 2 DE LA COMPETENCIA:</b> Identificar métodos, metodologías y tiempos para ser empleados en el mejoramiento de un proyecto gráfico, en función de las necesidades contextuales.	
CRITERIOS DE DESEMPEÑO	SABERES ESENCIALES
1. Identifica los métodos adecuados y	<b>SABER CONOCER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los diferentes métodos aplicables según las necesidades del proyecto de diseño.</li> <li>• Los instrumentos de dichos métodos y sus ámbitos de aplicación.</li> </ul>
	<b>SABER HACER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa adecuadamente los métodos y herramientas necesarios para el mejoramiento del proyecto de diseño.</li> </ul>

<p>pertinentes al mejoramiento del proyecto de diseño.</p> <p>2. Aplica adecuadamente los métodos e instrumentos específicos de estos en función de transformación y mejoramiento del proyecto de diseño.</p>	<p><b>SABER SER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexivo</li> <li>• Asertivo</li> <li>• Activo</li> <li>• Curioso</li> <li>• Proactivo</li> </ul>
<b>RANGO DE APLICACIÓN</b>	<b>EVIDENCIAS REQUERIDAS</b>
<p>Estructuración de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos de diseño</li> <li>• Proyectos de investigación en diseño</li> </ul>	<p><b>CONOCIMIENTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resultado de la argumentación y sustentación de la síntesis conceptual y la pertinencia del método aplicado a través del proceso investigativo o de creación en diseño.</li> </ul> <p><b>PRODUCTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Documento escrito en el que se describe el método aplicado al mejoramiento del proyecto de diseño.</li> <li>• Piezas gráficas que evidencian los aportes hechos y la síntesis conceptual alcanzada.</li> </ul> <p><b>DESEMPEÑO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea los métodos y sus herramientas de manera pertinente, organizada y sistemática.</li> </ul>
<b>PROBLEMA</b>	<b>INVESTIGACIÓN</b>
<p>La transformación constante de las condiciones de producción de mensajes visuales afecta los métodos de análisis, producción y aplicabilidad en diseño.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo estratégico del diseño</li> <li>• Producción de mensajes visuales</li> <li>• Métodos de producción en diseño</li> <li>• Estudios de aplicabilidad del diseño</li> </ul>

COMPETENCIA: 5 ARGUMENTAR EL PROYECTO DE DISEÑO	
<b>Dimensiones de Desarrollo Humano: Laboral, ética, cognitiva, comunicativa y social</b>	
IDENTIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA	ELEMENTOS DE LA COMPETENCIA
Fundamentar teóricamente los proyectos gráficos a partir de referentes conceptuales y estéticos pertinentes.	1. Sustentar de forma verbal y escrita los componentes teóricos y formales del proyecto de diseño.  2. Evidenciar claridad conceptual y conciencia crítica que le permiten enfrentar problemas y formular diversas soluciones estéticas dentro del marco de la comunicación visual.
<b>ELEMENTO 1 DE LA COMPETENCIA: Sustentar de forma verbal y escrita los componentes teóricos y formales del proyecto de diseño</b>	
CRITERIOS DE DESEMPEÑO	SABERES ESENCIALES
1. Argumenta coherentemente los componentes teóricos y estéticos empleados en el proyecto de diseño.  2. Construye discursos convincentes y persuasivos empleando recursos escriturales y retóricos.	SABER CONOCER
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptos e ideas de diversa índole, relacionadas con el proyecto de diseño.</li> <li>• Las condiciones contextuales para comunicar, de la manera más eficiente, los componentes del proyecto de diseño.</li> </ul>
	SABER HACER
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea adecuadamente los recursos tecnológicos que le permitan comunicar eficientemente las características del proyecto de diseño.</li> <li>• Desarrolla argumentos coherentes de forma verbal y escrita.</li> </ul>
	SABER SER
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizado</li> <li>• Metódico</li> <li>• Reflexivo</li> <li>• Recursivo</li> <li>• Elocuente</li> <li>• Asertivo</li> <li>• Convincente</li> </ul>

RANGO DE APLICACIÓN	EVIDENCIAS REQUERIDAS
Sustentación y formulación de: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos de diseño</li> <li>• Proyectos de investigación en diseño.</li> <li>• Desarrollos teóricos en el ámbito del diseño</li> </ul>	<b>CONOCIMIENTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resultado de la argumentación y sustentación de la síntesis conceptual a través del proceso investigativo o de creación en diseño.</li> </ul>
	<b>PRODUCTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documento escrito que soporte conceptualmente el proyecto de diseño.</li> <li>• Intervenciones verbales apropiadas, claras y convincentes de los aspectos relacionados con el proyecto de diseño.</li> </ul>
	<b>DESEMPEÑO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea los recursos necesarios y suficientes para explicar, de ser necesario, el proyecto de diseño.</li> </ul>
PROBLEMA	INVESTIGACIÓN
Los contexto y los ámbitos de del desarrollo profesional sufren constantemente transformaciones diversas e imprevisibles.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactividad en medios digitales</li> <li>• Soportes tecnológicos en función de la comunicación visual</li> <li>• Estudios en pragmática</li> </ul>
<b>ELEMENTO 2 DE LA COMPETENCIA: Evidenciar claridad conceptual y conciencia crítica que le permiten enfrentar problemas y formular diversas soluciones estéticas dentro del marco de la comunicación visual.</b>	
CRITERIOS DE DESEMPEÑO	SABERES ESENCIALES
1. Entiende la importancia de los componentes teóricos y formales del mensaje visual.	<b>SABER CONOCER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los diferentes conceptos y teorías estéticas aplicables al proyecto de diseño.</li> <li>• Los componentes del proyecto de diseño y la comunicación visual.</li> </ul>
	<b>SABER HACER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza de los recursos tecnológicos que le permitan sustentar eficiente y claramente las características del proyecto de diseño.</li> <li>• Desarrolla argumentos coherentes con sentido crítico y reflexivo.</li> </ul>

<p>2. Analiza el proyecto de diseño desde una perspectiva crítica y propositiva basándose en principios teóricos, estéticos y éticos.</p>	<p><b>SABER SER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizado</li> <li>• Reflexivo</li> <li>• Crítico</li> <li>• Asertivo</li> <li>• Coherente</li> </ul>
<b>RANGO DE APLICACIÓN</b>	<b>EVIDENCIAS REQUERIDAS</b>
<p>Sustentación y formulación de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos de diseño</li> <li>• Proyectos de investigación en diseño.</li> <li>• Desarrollos teóricos en el ámbito del diseño</li> </ul>	<p><b>CONOCIMIENTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resultado de la argumentación y sustentación de la síntesis conceptual a través del proceso investigativo o de creación en diseño.</li> </ul> <p><b>PRODUCTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Documento escrito que soporte conceptualmente el proyecto de diseño.</li> <li>• Documentos o intervenciones verbales que debatan conceptualmente el proyecto de diseño, desde sus componentes teóricos y formales.</li> </ul> <p><b>DESEMPEÑO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita de manera coherente, adecuada y clara conceptos teóricos y estéticos para referirse al proyecto de diseño.</li> </ul>
<b>PROBLEMA</b>	<b>INVESTIGACIÓN</b>
<p>El momento histórico actual exige del Diseñador gráfico una postura crítica frente a los contenidos visuales, la manera de reinterpretar los mensajes o ante el hecho mismo de generar nuevos sentidos a través de la forma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño del mensaje visual</li> <li>• Estudios estéticos de la imagen</li> <li>• Comunicación visual</li> <li>• Estudios visuales</li> <li>• Modelos estéticos emergentes</li> </ul>



<b>COMPETENCIA: 6. GESTIONAR LA MATERIALIZACIÓN DEL PROYECTO DE DISEÑO</b>	
<b>Dimensiones de Desarrollo Humano: Comunicativa, Social, Cognitiva y Ética</b>	
<b>IDENTIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA</b>	<b>ELEMENTOS DE LA COMPETENCIA</b>
Identificar y analizar las variables económicas, mercantiles, financieras, normativas y culturales, que permitan concretar los procesos de producción y comercialización de un proyecto de diseño.	1. Conocer y aplicar las nuevas técnicas y procesos en la ejecución de un proyecto de diseño.  2. Planificar, coordinar y optimizar los procesos que conlleva la realización del proyecto de diseño.
<b>ELEMENTO 1 DE LA COMPETENCIA: Conocer y aplicar las nuevas técnicas y procesos en la ejecución de un proyecto de diseño.</b>	
<b>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>SABERES ESENCIALES</b>
1. Genera, integra y combina ideas que permiten el desarrollo del proyecto de diseño.  2. Emplea los avances tecnológicos pertinentes para el mejor desarrollo del proyecto de diseño.	<b>SABER CONOCER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La aplicación de las nuevas tendencias tecnológicas en procesos de diseño, producción y comunicación.</li> <li>• Las nuevas tendencias tecnológicas en proyectos de diseño.</li> </ul>
	<b>SABER HACER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica avances tecnológicos en proyectos de diseño.</li> <li>• Desarrolla y optimiza los proyectos de diseño.</li> <li>• Decide asertivamente entre una gama de posibilidades tecnológicas, la más conveniente para el mejoramiento del proyecto de diseño.</li> </ul>
	<b>SABER SER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizado</li> <li>• Metódico</li> <li>• Asertivo</li> <li>• Recursivo</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Líder</li> <li>• Receptivo</li> <li>• Reflexivo</li> </ul>
<b>RANGO DE APLICACIÓN</b>	<b>EVIDENCIAS REQUERIDAS</b>
Estructuración de: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias de mercadeo</li> <li>• Planificación del diseño</li> </ul>	<b>CONOCIMIENTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resultado del uso y aplicación de los recursos tecnológicos en función de la optimización de las técnicas de producción del proyecto de diseño.</li> </ul>
	<b>PRODUCTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documento que evidencia el plan de acción del proyecto de diseño y su respectiva síntesis conceptual.</li> </ul>
	<b>DESEMPEÑO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Optimiza los nuevos procesos tecnológicos al aplicarlos al proyecto de diseño.</li> </ul>
<b>PROBLEMA</b>	<b>INVESTIGACIÓN</b>
El empleo de la tecnología en diseño cambia los modos de ejecución dentro del proceso creativo. Dada la accesibilidad a tales tecnologías, hoy es posible que el manejo de las mismas quede en manos de operarios que no tienen la concepción amplia que un proyecto de comunicación visual implica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactividad en medios digitales</li> <li>• Gestión del diseño</li> <li>• Mensajes visuales emergentes</li> <li>• Nuevas tecnologías aplicadas al diseño</li> </ul>
<b>ELEMENTO 2 DE LA COMPETENCIA: Planificar, coordinar y optimizar los procesos que conlleva la realización del proyecto de diseño</b>	
<b>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>SABERES ESENCIALES</b>
1. planifica la producción y comercialización del proyecto de diseño  2. Identifica las técnicas de producción del proyecto de diseño.	<b>SABER CONOCER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las fases de desarrollo en el proyecto de diseño.</li> <li>• Las técnicas de producción en diseño.</li> </ul>
	<b>SABER HACER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Optimiza los recursos y procesos en función del proyecto de diseño.</li> </ul>
	<b>SABER SER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizado</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metódico</li> <li>• Asertivo</li> <li>• Recursivo</li> <li>• Líder</li> <li>• Receptivo</li> <li>• Reflexivo</li> </ul>
<b>RANGO DE APLICACIÓN</b>	<b>EVIDENCIAS REQUERIDAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias de mercadeo</li> <li>• Planificación del diseño</li> </ul>	<b>CONOCIMIENTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resultado del uso y aplicación de las técnicas de planificación que contribuyan a la coordinación y optimización de los recursos necesarios para el buen desarrollo del proyecto de diseño.</li> </ul>
	<b>PRODUCTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documento que evidencia el plan de acción del proyecto de diseño y su respectiva síntesis conceptual.</li> </ul>
	<b>DESEMPEÑO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Optimiza las técnicas y los procesos de producción del proyecto de diseño</li> </ul>
<b>PROBLEMA</b>	<b>INVESTIGACIÓN</b>
Los criterios y estrategias usados en la ejecución del proyecto de diseño cambian aceleradamente en respuesta a las demandas del sector productivo y los procesos de circulación y comercialización.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plan estratégico del diseño</li> <li>• Gestión del diseño</li> </ul>

<b>COMPETENCIA: 7. CONCEPTUALIZAR EL PROYECTO DE DISEÑO</b>	
<b>Dimensiones de Desarrollo Humano: Comunicativa, Social, Cognitiva, Ética y laboral</b>	
<b>IDENTIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA</b>	<b>ELEMENTOS DE LA COMPETENCIA</b>
Identificar y aplicar adecuadamente los fundamentos teóricos que le permiten construir nuevas soluciones a los problemas del proyecto de diseño.	1. Reconocer y apropiarse los soportes conceptuales adecuados y pertinentes al proyecto de diseño  2. Proponer soluciones y alternativas teóricas a los problemas del diseño
<b>ELEMENTO 1 DE LA COMPETENCIA: Reconocer y apropiarse los soportes conceptuales adecuados y pertinentes al proyecto de diseño</b>	
<b>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>SABERES ESENCIALES</b>
1. Reconoce conceptos clave dentro de la comunicación visual aplicables al proyecto de diseño.	<b>SABER CONOCER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conceptos específicos del ámbito de la comunicación visual y del diseño.</li> <li>Metodologías que permitan dar solución a problemas específicos del proyecto de diseño.</li> <li>Diferenciar los diversos métodos y conceptos pertinentes al proyecto de diseño.</li> </ul>
2. Integra a su saber nuevos conceptos que le permiten proponer diversas soluciones a los	<b>SABER HACER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apropiarse conceptos y metodologías en función de dar sustento a las soluciones requeridas por el proyecto de diseño.</li> <li>Relacionar estos nuevos conceptos a los conocimientos previos</li> </ul>
	<b>SABER SER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Metódico</li> <li>Asertivo</li> <li>Crítico</li> </ul>

problemas específicos del proyecto de diseño.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Receptivo</li> <li>• Reflexivo</li> <li>• Analítico</li> </ul>
<b>RANGO DE APLICACIÓN</b>	<b>EVIDENCIAS REQUERIDAS</b>
<p>Estructuración del fundamento teórico-conceptual en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos de investigación en diseño</li> <li>• Proyectos de diseño</li> <li>• Procesos de comunicación visual</li> <li>• Estructuración de propuestas teórico-prácticas que fortalecen la disciplina.</li> </ul>	<b>CONOCIMIENTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resultado de la apropiación de los conceptos y métodos propios del campo del diseño y la comunicación visual.</li> </ul>
	<b>PRODUCTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documento que evidencia la apropiación conceptual, técnica y metodológica en función del proyecto de diseño.</li> </ul>
	<b>DESEMPEÑO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apropia los conceptos, técnicas y metodologías específicos del proyecto de diseño.</li> </ul>
<b>PROBLEMA</b>	<b>INVESTIGACIÓN</b>
<p>Existen diversas teorías asociadas al ámbito de la comunicación visual y del diseño, que en muchas ocasiones pueden resultar contradictorias; la apropiación de dichos referentes debe responder a un proceso riguroso de reflexión y análisis, para evitar que la solidez conceptual del proyecto se vea comprometida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudios visuales</li> <li>• Modelos estéticos (estéticas emergentes)</li> <li>• Comunicación visual</li> <li>• Teoría del diseño</li> </ul>
<b>ELEMENTO 2 DE LA COMPETENCIA: Proponer soluciones y alternativas teóricas a los problemas del diseño</b>	
<b>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>SABERES ESENCIALES</b>
	<b>SABER CONOCER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicabilidad de los conceptos y métodos pertinentes al proyecto de diseño.</li> <li>• Mecanismos de estructuración de los conceptos teóricos y de los modelos metodológicos.</li> </ul>

1. Elaborar y reconfigurar conceptos y alternativas metodológicas en función del proyecto de diseño.	<b>SABER HACER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciona de manera adecuada los conceptos y métodos pertinentes al proyecto de diseño.</li> <li>• Estructura los conceptos teóricos y modelos metodológicos pertinentes al proyecto de diseño.</li> </ul>
2. Desarrollar marcos teóricos y procedimientos imbricados en la formulación de propuestas en la práctica del diseño.	<b>SABER SER</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizado</li> <li>• Metódico</li> <li>• Asertivo</li> <li>• Reflexivo</li> <li>• Crítico</li> </ul>
<b>RANGO DE APLICACIÓN</b>	<b>EVIDENCIAS REQUERIDAS</b>
<p>Estructuración del fundamento teórico-conceptual en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos de investigación en diseño</li> <li>• Proyectos de diseño</li> <li>• Procesos de comunicación visual</li> <li>• Estructuración de propuestas teórico-prácticas que fortalecen la disciplina.</li> </ul>	<b>CONOCIMIENTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resultado de la formulación y aplicabilidad de los conceptos teóricos y modelos metodológicos referentes al proyecto de diseño.</li> </ul>
	<b>PRODUCTO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documento que evidencia la síntesis conceptual, el modelo metodológico y su respectiva síntesis conceptual.</li> </ul>
	<b>DESEMPEÑO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone conceptos y métodos adecuados en función del proyecto de diseño.</li> </ul>
<b>PROBLEMA</b>	<b>INVESTIGACIÓN</b>
El desconocimiento de las construcciones teórico - conceptuales y metodológicas por parte de la comunidad académica, hace que los esfuerzos y las nuevas propuestas resulten ser meras aproximaciones a problemas y soluciones ya planteados con anterioridad.	<p>Estados del arte sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teorización del diseño</li> <li>• Modelos metodológicos aplicables al diseño</li> <li>• Investigación en diseño</li> <li>• Proyectos de diseño</li> </ul>

## 4. MARCO PEDAGÓGICO

### 4.1. CONCEPCIÓN PEDAGÓGICA

En la Universidad de Boyacá el estudiante es el principal protagonista, tomando como base su desarrollo intelectual y social, ofreciendo los medios para que explore, indague y se cuestione, favoreciendo la generación de ideas y permitiendo que descubra y aporte soluciones a los problemas que se presentan en el entorno. Para tal fin se brinda un ambiente propicio para el desarrollo del conocimiento, donde el estudiante es parte activa de dicho proceso, fomentando la autonomía y la flexibilización curricular.

En relación con lo anterior, el programa de Diseño Gráfico responde a los fundamentos del modelo pedagógico institucional, los cuales se soportan en el pensamiento complejo, que como lo describe Edgar Morin:

*“recupera por una parte, al mundo empírico, la incertidumbre, la incapacidad de lograr certeza, de formular una ley, de concebir un orden absoluto y recupera por otra parte, algo de relación con la lógica, es decir con la incapacidad de evitar contradicciones<sup>15</sup>”.*

Por lo tanto, se busca ofrecer una visión sistémica, transdisciplinar y distanciada de modelos tradicionales que han separado las disciplinas y convirtiendo el ejercicio del conocimiento en compartimentos estanco y separados en disciplinas, que cada vez se tornan más distantes y menos ajustadas a las realidades de los sujetos.

En esta perspectiva, el Diseño Gráfico ocupa hoy un lugar importante en la cultura, la comunicación, y en general en la vida cotidiana; lo cual se convierte en un campo nutrido por varias disciplinas, superando las concepciones instrumentales y utilitaristas que usualmente se tienen. Por lo tanto, esta visión transdisciplinar del diseño, requiere de orientaciones curriculares que respondan a los desafíos y necesidades de comunicación hoy en día y de procesos pedagógicos pertinentes a cada contexto.

39

### 4.2 CONCEPCIÓN CURRICULAR

En aras de hacer claridades; el modelo sistémico complejo que asume el programa de Diseño Gráfico, parte de la pregunta ¿Qué tipo de sujeto quiere formar?; y para responder se diría que un sujeto capaz de construir un proyecto ético de vida, que contribuya al tejido social, el desarrollo económico y con una conciencia clara del espectro de su disciplina y las competencias propias de esta.

Por tanto el programa asume una perspectiva sistémica compleja que responde a un reconocimiento el contexto actual de los hechos sociales, culturales, económicos y fenómenos como la globalización, asumiendo las competencias como aquellos procesos complejos de desempeño con idoneidad en determinados contextos.

---

<sup>15</sup> MORIN, Edgar. Introducción al Pensamiento Complejo, Ed. Gedisa, Barcelona España 2007. Pág.99

Sin embargo, cabe precisar que las discusiones que se han suscitado alrededor del tema de las competencias, han sufrido diferentes orientaciones ya sea desde el conductismo, funcionalismo, constructivismo, hasta un modelo sistémico complejo, que se enfoca a la formación de un tipo de sujeto.

Esta última perspectiva en relación a las competencias, “[...] aborda el desempeño de manera integral, como un tejido sistémico y no fragmentado, teniendo como referencia la realización de actividades y resolución de problemas de diferentes contextos (disciplinarios, sociales, ambientales, científicos y profesionales-laborales). Para ello se articula de forma sistémica y en tejido la dimensión afectivo-motivacional (actitudes y valores) con la dimensión cognoscitiva (conocimientos factuales, conceptos, teorías y habilidades cognitivas) y la dimensión actual (habilidades procedimentales y técnicas)”<sup>16</sup>. Es por ello que las competencias son mucho más que un *saber hacer en contexto*, pues va más allá del plano de la actuación e implican compromiso, disposición a hacer las cosas con calidad, raciocinio y manejo de una fundamentación conceptual.

De acuerdo con lo anterior la concepción curricular fundamentada en una formación basada en competencias no solo implica fomentar la ejecución de actividades profesionales sino que implica educar para aprender a analizar y resolver problemas; lo que trae consigo un enfoque investigativo, de procesos complejos y, “[...] la interacción con muchas dimensiones del ser humano y del contexto, como también la asunción y afrontamiento de la incertidumbre, uno de los grandes retos para la educación”<sup>17</sup>. De tal forma que al reconocer que son muchos los factores que intervienen en un diseño curricular, y atendiendo a la planeación, desarrollo y evaluación, como de la organización de asignaturas, que tradicionalmente han sido estructurados bajo cuestionamientos como: ¿Qué enseñar? ¿Cómo enseñar? ¿Qué y cómo evaluar?, no obliga a formularnos nuevas preguntas entre ellas y la más fundamental: ¿Por qué incluir este conocimiento y no otro?, lo cual obliga a realizar un ejercicio crítico del proceso de enseñanza.

---

<sup>16</sup>. TOBON, Sergio. Competencias, calidad y educación superior. Editorial Alma Mater. Bogotá Colombia. 2006. Pg. 100.

<sup>17</sup>. Ibídem.



### 4.3 ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

Entendemos aquí por estrategias pedagógicas como aquellas acciones que plantea el docente con el objetivo de propiciar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. Lo cual en una dinámica de reflexión, se puedan orientar de mejor manera los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Las estrategias pedagógicas implican elementos o acciones que el profesor perfila y prepara en la programación, teniendo en cuenta un conjunto de variables donde se desarrolla la acción didáctica; esto implica superar una visión meramente instrumental para repensar al sujeto que se forma dentro de su singularidad y complejidad.

El Ministerio de Educación Nacional, ha promovido la formación por competencias, entendiendo este término como el conocimiento, la capacidad y la actitud que tiene una persona para actuar de forma adecuada y con satisfacción sobre algún aspecto de la realidad en algún contexto determinado.

En este sentido, las estrategias pedagógicas utilizadas en el programa de Diseño Gráfico, de acuerdo con lo implementado por la Universidad desde su modelo formativo; se orientan hacia la obtención de logros donde, cada estudiante, aprenda lo requerido por él para lograr los resultados descritos en cada uno de los criterios de desempeño formulados para cada área. Así, tales estrategias, se constituyen en un proceso de enseñanza-aprendizaje que parten de un conjunto de acciones y que tienen como propósito lograr uno o más objetivos de aprendizaje a través de la utilización de diferentes métodos y/o recursos.

En el siguiente cuadro se describen las características de las estrategias pedagógicas asumidas por el programa:

METODOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE			ESTRATEGIA PEDAGÓGICA		APRENDIZAJE ESPERADO	
DEFINICIÓN	TIPOS <sup>18</sup>	ESQUEMA DE ORGANIZACIÓN	TIPOS	CARACTERÍSTICAS	TIPO	CARACTERÍSTICAS
"El método es el componente del proceso docente-educativo que expresa la configuración interna del proceso, para que transformando el contenido se alcance el objetivo, que se manifiesta a través de la vía, el camino que escoge el sujeto para desarrollarlo". <sup>19</sup>	<b>Método expositivo</b>  <b>/lección magistral,</b>	1. Concepto y utilización,  2. Objetivos y competencias,  3. Marco teórico,  4. Estrategias organizativas y metodológicas,	Lección teórica	Estrategia que por sí sola no es muy recomendable para favorecer el aprendizaje autónomo del estudiante. Por ello, es necesario promover un enfoque más plural de la actividad docente, que sea capaz de aumentar el protagonismo del alumno en la búsqueda y construcción del conocimiento <sup>20</sup>	<b>Aprendizaje superficial</b>	Estudiantes que "van tirando" a base de memorización de lo que creen que va a ser probablemente objeto de examen y que sólo son capaces de reproducir cierto tipo de ejercicios o cuestiones.
	<b>Estudio de casos</b>	5. Roles y tareas del profesor y de los estudiantes,	La investigación formativa	Articula las líneas de investigación y encadena las investigaciones de los estudiantes, los seminarios de investigación y los semilleros, a los grupos e investigadores y la producción de los docentes.	<b>Aprendizaje estratégico.</b>	En este caso, se trata de estudiantes interesados en sacar las mejores notas, pero sin
	<b>Resolución de ejercicios y problemas</b>	6. Recursos necesarios,  7. Procedimien	Diseño centrado en las personas, o DCP <sup>21</sup>	Las personas son el centro del aprendizaje y sus necesidades vienen a ser el corazón del proceso. La prioridad son las necesidades básicas de las personas: los seres humanos buscan tanto el confort psicológico como el físico.  Hay cuatro elementos capaces de propiciar lugares productivos: efectividad cognitiva, soporte social, funcionamiento emocional y función física. Si la gente no está		

<sup>18</sup> METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS. ORIENTACIONES PARA EL PROFESORADO UNIVERSITARIO ANTE EL ESPACIO EUROPEO DE EDUCACIÓN SUPERIOR. Mario de Miguel Díaz. Madrid, Alianza Editorial, 2006, 230 pp.

<sup>19</sup> ÁLVAREZ DE ZAYAS, CARLOS M. La escuela en la vida (Didáctica). Libro digitalizado.

<sup>20</sup> METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS. ORIENTACIONES PARA EL PROFESORADO UNIVERSITARIO ANTE EL ESPACIO EUROPEO DE EDUCACIÓN SUPERIOR. Mario de Miguel Díaz. Madrid, Alianza Editorial, 2006, 230 pp.

<sup>21</sup> Actas de Diseño N°13 [ISSN: 1850-2032] Año VI, Vol. 13, Julio 2012, Buenos Aires, Argentina. VII Encuentro Latinoamericano de Diseño 'Diseño en Palermo'. Comunicaciones Académicas

		tos de evaluación,		confortable y no percibe una sensación de bienestar, se distrae fácilmente.		<p><b>esforzarse en llegar hasta formarse una percepción propia de la materia. Aprenden toda la materia, realizan el examen y luego la “borran” de su memoria, para dejar sitio al estudio de nuevas asignaturas.</b></p> <p><b>Estudiantes que asumen el desafío de dominar la materia, metiéndose dentro de su lógica y tratando de comprenderla en toda su complejidad.</b></p>
<b>Aprendizaje basado en problemas (A.B.P)</b>	8. Ventajas e inconvenientes 9. Método vinculado a la modalidad.		<b>El taller de proyectos de diseño</b>	Precisa de la capacidad para integrar saberes diversos, sintetizando propuestas que generen soluciones a problemas de comunicación visual presentes en el contexto. Su evaluación requiere de dos tipos de miradas: la primera que corresponde a quien lo orienta, y la otra corresponde a la mirada externa de docentes que actúan como jurados, ello garantiza el alcance de las competencias puestas a prueba y la efectiva integración de saberes.	<b>Aprendizaje profundo.</b>	
<b>Aprendizaje orientado a proyectos</b>						
<b>Aprendizaje cooperativo</b>			<b>El diseño participativo</b>	De acuerdo con Morales <sup>3</sup> , este método invita al usuario a participar en el proceso de diseño, pero no únicamente como fuente de información en la fase inicial de la propuesta. Se sugieren cuatro pasos fundamentales: una fase de inmersión, en la que empapamos al usuario de información; una fase de activación de sentimientos y memorias; una fase de sueño o “búsqueda de lo ideal”, en la que se realizan entrevistas cara a cara con el usuario, incluyendo un paquete de herramientas para auxiliarlo a que exprese sus ideas; y, finalmente, una fase de disociación y expresión, donde expresamos las ideas extraídas de la investigación en la búsqueda de una solución concreta.		
<b>Contrato de aprendizaje.</b>			<b>La orientación por competencias específicas</b>	El profesional adquiere discernimientos para articular conceptos, elementos y estructuras visuales, a medios comunicativos, consciente del contexto en el que se establecen dichas estructuras (En concordancia con la Resolución 3463 de 2003 del M. E. N. y según lo adoptado por la RAD en su documento FUNDAMENTOS DEL DISEÑO EN LA UNIVERSIDAD COLOMBIANA – Aspectos Curriculares de los programas de estudio <sup>22</sup>  Las competencias específicas con las que trabajamos son:  ESTRUCTURAR EL PROYECTO DE DISEÑO, PROYECTAR EL MENSAJE VISUAL, COMUNICAR EL MENSAJE VISUAL INNOVAR EN EL PROCESO DE DISEÑO, ARGUMENTAR EL PROYECTO DE DISEÑO GESTIONAR LA MATERIALIZACIÓN DEL PROYECTO DE DISEÑO CONCEPTUALIZAR EL PROYECTO DE DISEÑO		

<sup>22</sup> Fundamentos del Diseño en la universidad colombiana: aspectos curriculares de los programas de estudio / Comité académico de la Red de Academias de Diseño (CARAD) : Mireya Uscátegui y otros – Medellín UPB, 2008

## 4.4 PERFILES

### 4.4.1 PERFIL DEL DOCENTE

El docente vinculado con el programa es:

Un ser humano con condiciones morales y éticas, que le permitan entender las condiciones que el estudiante posee como individuo y miembro de una sociedad que cambia y determina su identidad y su personalidad creativa.

Un profesional idóneo, que conoce el campo de acción del diseño y lo ha manejado, brindando al estudiante confianza en sus propuestas desde la perspectiva de la aplicación profesional de sus conocimientos.

Con la experiencia y formación en docencia que le permitan contar con las condiciones necesarias para orientar el aprendizaje generar autonomía y capacidad de análisis en las propuestas de investigación, proyectos de clase y otros trabajos.

Un líder; capaz de enfrentar retos con eficiencia y guiar los proyectos individuales y colectivos a fin de promover resultados importantes en la formación profesional de los estudiantes y en la construcción de la academia y además tiene la formación ética y técnica requerida para establecer relaciones institucionales y personales positivas.

Consciente de las condiciones y capacidades de su grupo de estudiantes y equipo de trabajo; quien motiva la consecución de nuevos logros a partir de estas capacidades y genera interés en los proyectos que puedan contribuir a la comunidad.

Quien reconoce los valores de sus estudiantes como seres humanos y los estimula a crecer como personas y profesionalmente en virtud de los conocimientos que a diario adquieren. Así mismo es un facilitador y mediador que busca lograr que los estudiantes aprendan a desarrollarse integralmente, haciendo didáctico e interesante el aprendizaje de manera permanente.

Se caracteriza por su actitud democrática, convicción de libertad, responsabilidad, respeto por todas las personas y grupos humanos, con principios éticos sólidos expresados en una auténtica vivencia de valores y sólida formación pedagógica y académica.

Es un investigador con capacidad para reflexionar y evaluar su propio quehacer educativo, que posee talento y capacidad de innovación y creatividad.

### 4.4.2 PERFIL DEL ASPIRANTE

Quien aspira a pertenecer al programa de Diseño Gráfico debe contar con las siguientes condiciones:

Conocimiento básico y gusto por el impacto que tiene el mensaje visual.

Habilidad para la representación gráfica.

Habilidades en el manejo de entornos digitales.

Habilidades comunicativas orales y escritas.

Interés en la cultura y sus múltiples representaciones: el cine, la pintura, la música, la literatura, la escultura.

Ser sensible a las variables estéticas: reconocer y valorar lo bello.

Interés constante en la propia superación, actitud tolerante y capacidad de liderazgo.

Estructura de valores sólida.

#### **4.4.3 PERFIL DEL ESTUDIANTE**

El estudiante de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá se caracteriza por:

Sus condiciones en el manejo de las herramientas del lenguaje visual: capacidad de representación, de síntesis y de expresión.

Sus habilidades comunicativas tanto orales como escritas e interés en el manejo de una segunda lengua.

Su habilidad para el manejo de la herramienta digital en la optimización de su trabajo.

Su actitud crítica y autocrítica que le permite valorar el trabajo ajeno y potencializar el propio.

Su compromiso con la sociedad, la difusión de la cultura, y su posición imparcial ante el mensaje.

Su interés en la construcción de la cultura de lo visual en la región y el país.

Su capacidad para generar proyectos de trabajo e investigativos de interés y alto impacto en la comunidad.

Su alto sentido de pertenencia institucional que le permite integrarse a las actividades del programa en la búsqueda de logros personales y de la comunidad universitaria.

Los valores éticos que le permiten ejercer el diseño con la responsabilidad suficiente y la conciencia del impacto que sus intervenciones tienen en el medio.

Actitud de emprendimiento, al generar proyectos que se materialicen en empresas productivas

#### 4.4.4 PERFIL PROFESIONAL DEL EGRESADO

Teniendo en cuenta que el Diseño Gráfico ha sido ampliamente marcado por el avance tecnológico, retomando lo planteado en el documento de condiciones mínimas, y contando con las exigencias del mercado laboral colombiano, el Diseñador Gráfico de la Universidad de Boyacá, estará en capacidad de desempeñarse profesional y éticamente en diferentes campos de acción de la disciplina en el contexto local, nacional y global como lo son:

- **DISEÑO DE PUBLICACIONES PERIÓDICAS:** Desde la conceptualización hasta la coordinación editorial de revistas y periódicos.
- **DISEÑO EDITORIAL:** Entendiendo esta área como el desarrollo específico de libros, su diseño y coordinación de producción.
- **ILUSTRACIÓN:** Aplicando diferentes técnicas análogas y digitales y desarrollando un trabajo coherente con un concepto.
- **INTERVENCIÓN EN IDENTIDAD INSTITUCIONAL:** Desarrollando programas de comunicación empresarial integrales basados en la gráfica.
- **DISEÑO PUBLICITARIO:** Proponiendo estrategias de mercado novedosas aplicadas a los medios de alto impacto en la actualidad; en concordancia con los principios éticos y estéticos, y con clara conciencia ambiental.
- **DISEÑO DE ENTORNOS:** Reales y virtuales.
- **FOTOGRAFIA:** Artística y comercial para ser aplicada a hechos gráficos diversos; explotando las condiciones comunicativas de la imagen lograda y con un sentido estético amplio.
- **DOCENCIA UNIVERSITARIA:** Considerando una formación posterior que se sume a las condiciones humanas del diseñador, a su capacidad de interactuar con otros profesionales y a la naturaleza misma del diseño gráfico, que en su propia área es permeado por tendencias culturales, disciplinas y orientaciones diversas.

Como un valor agregado; el profesional egresado de la Universidad de Boyacá en Diseño Gráfico, estará en la capacidad de interactuar con otros profesionales para realizar propuestas multidisciplinarias que busquen impactar a la comunidad en el campo de la cultura y/o la investigación.

## 5. PLAN DE ESTUDIOS

### 5.1. EVOLUCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS

Las características formales que determinan los lineamientos de desarrollo y evolución del Plan de Estudios del Programa Diseño Gráfico, como son: sus relaciones con el medio productivo, la actualización de la estética con respecto a los cambios tecnológicos, el análisis del entorno frente al medio académico y cultural, las necesidades gráficas existentes en el contexto social, han establecido ajustes de carácter curricular que se ven reflejados, en los cambios del currículo del programa de Diseño Gráfico.

En primera medida, en las transformaciones que se dieron lugar en el Plan Tradicional en el Acuerdo No 162 del 28 de agosto de 2007 y el Acuerdo 251 del 3 de Septiembre de 2008; el Acuerdo No 044 del 26 de Enero de 2007, que legaliza el cambio del Plan Tradicional al Plan Flexible y por último, la aprobación del Ministerio de Educación en cuanto al ajuste de número de créditos de 158 a 167, y luego basado en las disposiciones consignadas en la Directiva Ministerial No 20 de 2004 y las funciones establecidas para la Subdirección de Aseguramiento de la calidad en el Decreto 4675 de 2006.

El paso curricular a la flexibilización y el sistema de créditos pretenden, además de corresponder con las políticas institucionales y del Ministerio de Educación, permitir que el estudiante acceda a una educación de alta calidad con respecto a los estándares que se manejan en el ámbito nacional. Las evaluaciones desarrolladas desde cada una de las áreas que componen el currículo han vislumbrado que el nivel académico y el cumplimiento de las competencias y las metas propuestas han sido satisfactorios.

Las políticas de calidad del programa en cuanto al manejo del currículo, obligan a que la constante evaluación se vea reflejada en los contenidos tratados en cada asignatura, teniendo siempre en cuenta, los compromisos curriculares adquiridos con los estudiantes que se acogieron a lo establecido en un primer momento por la Universidad ; los cambios en las asignaturas establecen una coherencia de las mismas, que en su totalidad, permite el desarrollo de un profesional competitivo en cada una de las líneas en las que se desempeña; el contexto local junto con las políticas institucionales, establece que el perfil del egresado del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá, esté altamente comprometido con la región y con el país. El currículo entonces, corresponde y se modifica en coherencia con cada uno de los aspectos que como institución y disciplina, incrustada en un contexto regional y nacional específico, debe desarrollar en Pro de la Calidad y la Excelencia Académica.

### 5.2. PERTINENCIA

El programa de Diseño Gráfico, parte del análisis de las necesidades de su entorno. La economía de Boyacá se basa principalmente en producción agrícola y ganadera, explotación de minerales, industria siderúrgica, comercio y turismo, por tanto se plantea la necesidad de

llevar de la mano junto con su crecimiento en infraestructura y mercado, la aplicación y consolidación de una imagen acorde con los mercados en que se desenvuelven.

“En la medida en que el mercado se potencializa y las necesidades de las estrategias económicas enfrentan a las empresas a nuevos retos y niveles competitivos más amplios, profesiones como el Diseño Gráfico se convierten en la herramienta necesaria para crear respuestas comunicativas que resuelvan los problemas de la manera más idónea y acorde con los lenguajes visuales que hoy por hoy determinan los mercados”.<sup>23</sup>

En las continuas reflexiones en el proceso de construcción y actualización del programa, se hace evidente que hay un gran desconocimiento en la región acerca de la profesión y su importancia para la proyección empresarial. La finalidad del diseño, entonces, es insertarse en este panorama desde su función comunicativa y empresarial, al igual que los otros campos de intervención en donde el diseño se mueve.

El programa de Diseño Gráfico plantea sus metas desde el fortalecimiento de la cultura visual y de diseño, de modo que la expresión gráfica sea adecuada a los diferentes ámbitos que la región permite desarrollar: la búsqueda de la identidad y de los valores visuales, el establecimiento de canales comunicativos más fuertes desde la industria gráfica en los diferentes contextos, la actualización tecnológica, el fortalecimiento de la profesión en la zona nororiental colombiana, permitirá que el estado de marginalidad en que se mantiene la región con respecto al ámbito nacional y global, se vea disminuido, posicionando al Diseño Gráfico como disciplina fundamental en la construcción de la economía boyacense.

### **5.3. VOCACIÓN**

La vocación del programa se orienta a la formación de profesionales con un alto grado de conciencia de su entorno, de las necesidades del mismo y con calidad indiscutible en sus propuestas, que le permitan ubicarse en un buen nivel de competencia frente a egresados de otras instituciones y por tanto generar la necesidad de su intervención en los procesos industriales, comerciales, educativos y culturales de la región que a diario confirma su inclusión como elemento coyuntural en la economía colombiana.

### **5.4. ÁREAS PRIORITARIAS DE FORMACIÓN**

#### **5.4.1. Área de desempeño profesional**

El área de desempeño profesional es el eje central de la formación del diseñador, es el espacio académico para la síntesis y articulación de habilidades intelectuales, conceptos, conocimientos, destrezas y métodos implicados en su formación.

---

<sup>23</sup> Documento de registro calificado Diseño Gráfico 1012. Fuente: Equipo de autoevaluación del programa.



Esta implícita en todos los espacios de formación y a través de ella se desarrollan la totalidad de las competencias que permiten la concreción del proyecto gráfico en concordancia con la conceptualización que lo que se origina y los procesos técnicos que lo posibilitan.

La conforman:

ASIGNATURA	CRÉDITOS	IHS	UBICACIÓN SEMESTRAL
DISEÑO BÁSICO BIDIMENSIONAL	4	6	I
DISEÑO BÁSICO TRIDIMENSIONAL	4	6	II
DISEÑO TIPOGRÁFICO	4	6	III
DISEÑO DE IMAGEN CORPORATIVA	4	6	IV
DISEÑO EDITORIAL	4	6	V
DISEÑO DE PIEZAS PUBLICITARIAS	4	6	VI
SEÑALIZACIÓN	4	6	VII
DISEÑO DE EMPAQUES	4	6	VIII
DISEÑO PORTAFOLIOS	3	8	IX
PRÁCTICA PROFESIONAL	8	8	IX
INFORMÁTICA BÁSICA	2	3	II
DIBUJO VECTORIAL	2	3	III
GRÁFICA DIGITAL RETOQUE	2	3	IV
GRÁFICA DIGITAL DIAGRAMACIÓN	2	3	V
GRÁFICA DIGITAL TRI-DIMENSIONAL	2	3	VI
GRÁFICA DIGITAL DISEÑO WEB	2	3	VII
GRÁFICA DIGITAL DISEÑO DE MULTIMEDIA	2	3	VIII
MEDIOS AUDIOVISUALES	2	3	VIII
INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA	2	3	I
ÉTICA PROFESIONAL	2	3	VIII
EVENTOS Y CAMPAÑAS PUBLICITARIAS	4	6	VIII
GRABACION AUDIO	2	3	VIII
ADMINISTRACION Y MERCADEO	2	3	VII

#### 5.4.2. Área de Investigación, teoría e historia

El área de investigación, teoría e historia, relaciona el patrimonio cultural, con la labor del diseñador y estudia la inferencia que esta relación tiene en el desarrollo de las ideas, el arte, la técnica, los estudios culturales, la filosofía, la estética, las ciencias sociales, entre otras.

Comprende los contenidos que permiten hacer énfasis en el desarrollo de las competencias requeridas en los procesos de análisis y síntesis de la imagen visual, como la argumentación y la capacidad crítica.

Particularmente, la investigación; es eje transversal en la propuesta formativa de la Universidad, donde se articulan los lineamientos que soportan el quehacer investigativo, así como la labor semilleros de investigación.

ASIGNATURA	CRÉDITOS	IHS	UBICACIÓN SEMESTRAL
METODOLOGÍA Y PRACT.DE LA INVESTIGACIÓN	3	4	IV
SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN	2	4	VI
NUEVAS TEORÍAS DEL DISEÑO	2	2	VII
LEGISLACIÓN DE COMUNICACIONES	2	3	VII
LÓGICA	2	3	I
FUNDAMENTOS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL	2	4	II
SEMIÓTICA Y COMUNICACIÓN VISUAL	2	3	III
CULTURA Y COMUNICACIÓN VISUAL	2	4	IVI
HISTORIA DEL ARTE PREHISTORIA	2	3	I

HISTORIA DEL ARTE ANTIGÜEDAD	2	3	II
HISTORIA DEL ARTE RENACIMIENTO	2	3	III
HISTORIA DEL ARTE MODERNO	2	3	IV
HISTORIA DEL ARTE LATINOAMERICANO	2	3	V
HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO EN COLOMBIA	2	3	VI
ALTERNATIVA DE GRADO	4	-	IX

Para el programa de Diseño gráfico; además, agrupa aquellas asignaturas que permiten fortalecer la construcción teórica del proyecto de diseño, tanto como el ejercicio profesional; y su importancia radica en que a través de estas asignaturas se construye la profesión por encima del ejercicio.

### 5.4.3. Área humanística

Esta área se conforma como pilar de la formación en los estudiantes de la Universidad de Boyacá, ya que abarca las dimensiones ética, cultural y política de la actividad humana y del ámbito profesional, y contribuye al desarrollo de las potencialidades y capacidades del individuo, con responsabilidad social y respeto a la diferencia.

“Comprende las asignaturas obligatorias estipuladas por la Ley y a través de los cuales se pretende brindar formación en lo relacionado con el sentido de pertenencia hacia la nación y la cultura del deporte como medio a través del cual se alcanzan logros en términos de desarrollo físico y valores relacionados con el buen uso del tiempo libre”.

ASIGNATURA	CRÉDITOS	IHS	UBICACIÓN SEMESTRAL
FORMACIÓN INTEGRAL I	1	2	I
FORMACIÓN INTEGRAL II	1	2	II
HUMANIDADES	2	3	III
ÉTICA GENERAL	2	3	VII
PROBLEMAS DEL CONTEXTO	2	3	V
EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA	2	3	II
DEPORTE FORMATIVO	2	3	I
CONSTITUCIÓN Y FORMACIÓN CIUDANA	2	3	II
IDIOMA EXTRANJERO I	2	3	III
IDIOMA EXTRANJERO II	2	3	IV
ELECTIVA LIBRE I	1	2	II
ELECTIVA LIBRE II	1	2	III
COMPLEMENTARIA I	3	4	IV
COMPLEMENTARIA II	3	4	V

### 5.4.4. Área de expresión artística y técnica

Se refiere al desarrollo de las capacidades en el manejo de las herramientas que permiten el desarrollo perceptivo, sensible y expresivo a través de la experiencia estética, y la valoración e interpretación de la creación proyectual.

Forma al estudiante en la utilización adecuada de estrategias comunicativas para la solución de problemas que demanden la adquisición, apropiación y adaptación de conocimiento y tecnologías actualizadas.

ASIGNATURA	CRÉDITOS	IHS	UBICACIÓN SEMESTRAL
SISTEMAS DE IMPRESIÓN EN ARTES GRÁFICAS	2	3	VII
PREPrensa Y CONTROL DE CALIDAD	2	3	VIII
DIBUJO TÉCNICO Y DESCRIPTIVO	3	4	I
FOTOGRAFÍA DIGITAL Y ANÁLOGA	3	4	V
FOTOGRAFÍA DE ESTUDIO	2	3	VI
DIBUJO ARTÍSTICO BÁSICO	3	5	I
PERSPECTIVA Y SOMBRAS	3	4	II
DIBUJO ANATÓMICO	3	4	III
EXPRESIÓN COLOR	3	4	IV
EXPRESIÓN TÉCNICAS	3	4	V
ILUSTRACIÓN	3	4	VI

### 5.4.5. Área de profundización

Dentro del plan curricular las Electivas de Profundización brindan las herramientas para que un estudiante se destaque en un área específica y determinan el perfil del egresado del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá.

ASIGNATURA	CRÉDITOS	IHS	UBICACIÓN SEMESTRAL
ELECTIVA DE PROFUNDIZACIÓN 1 – PUBLICIDAD Y MEDIOS	3	4	VI
ELECTIVA DE PROFUNDIZACIÓN II – BRANDING	3	4	VII
ELECTIVA DE PROFUNDIZACIÓN III – E-BUSSINES	3	4	VIII

### 5.4.5. Componente obligatorio de ley

Comprende las asignaturas obligatorias estipuladas por la Ley y a través de las cuales se pretende brindar formación en lo relacionado con el sentido de pertenencia hacia la nación y la cultura del deporte como medio a través del cual se alcanzan logros en términos de desarrollo físico y valores relacionados con el buen uso del tiempo libre. Las asignaturas previstas en este componente son:

La Práctica Académica se desarrollará con una intensidad mínima de 420 horas

Número de créditos y porcentaje por áreas.

SUBCOMPONENTE	NÚMERO DE CREDITOS	PORCENTAJE
PROFESIONAL	71	42,01%
INVESTIGACIÓN, TEORIA E HISTORIA	33	19,53%
HUMANÍSTICA	26	15,38%
EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y TÉCNICA	30	17,75%
PROFUNDIZACIÓN	9	5,33%
<b>TOTAL</b>	<b>169</b>	<b>100 %</b>

Fuente: Malla Curricular

## 6. AUTOEVALUACION Y AUTOREGULACIÓN

Como parte fundamental; el concepto de calidad, extraído de la filosofía institucional de la Universidad de Boyacá, determina que todos los integrantes de la comunidad académica, deben permanecer en una constante revisión de los resultados de sus procesos.

El fruto del trabajo que se realiza dentro del programa, sólo se puede verificar a futuro. El cumplimiento de los objetivos propuestos como institución y como programa, se concretan en el proyecto de vida de cada estudiante, ya sea a mediano o a largo plazo. El objetivo de la labor en el programa de Diseño Gráfico, es formar un profesional competitivo y un ser humano íntegro, con condiciones que le permitan asumir los retos de su propio momento histórico y para quien el mundo laboral exigirá mucho más de lo que seguramente sumó en su vida académica; de tal manera, el constante ejercicio de la crítica sana, por la totalidad de los actores de esa construcción, le permitirá mantener una mirada objetiva sobre su desarrollo académico y a futuro, sobre su ser profesional.

De acuerdo con el modelo de autoevaluación institucional, todos los programas y dependencias de la Universidad de Boyacá deben mantener en constante revisión de las debilidades y fortalezas con las que cuenta para garantizar la pertinencia del trabajo realizado. Este modelo de autoevaluación, contempla un primer momento de **sensibilización y capacitación**; en el cual luego de cumplir con la MOTIVACION, COMPROMISO Y CONOCIMIENTO INSTITUCIONAL requeridos, se involucre a toda la comunidad académica de manera activa en este proceso; con la certeza de que es un trabajo, no solo necesario, sino de suma importancia en la consecución de los objetivos que como institución educativa se tienen en virtud de la consecución de la calidad académica.

52

Cumplida con esta fase preliminar, se da paso a la **ponderación** de diversos factores que inciden en la sostenibilidad del programa. De acuerdo con el CNA, los factores (8), características (42) e indicadores (183) de calidad, deben ser *“sometidos al reconocimiento diferenciado de su importancia como elementos que se utilizan para evaluar la calidad, lo que se traduce en la asignación de valores relativos dentro del conjunto al que pertenecen. La importancia relativa de los elementos define su incidencia en la calidad global del Programa”*<sup>24</sup>. La **ponderación de factores**, permite establecer la importancia de cada uno de estos en la construcción de la academia. La valoración dada a las características estudiadas, según su importancia; se interpretan de modo **cuantitativo** mediante un proceso estadístico que permite organizar los datos obtenidos en un esquema de fortalezas y debilidades.

La **ponderación de indicadores** *“establece peso e importancia que tiene cada indicador frente al cumplimiento de la característica evaluada.”*<sup>25</sup> De tal manera, al interior de cada programa, el equipo de autoevaluación, define los representantes de los diversos estamentos académicos que participarán en la ponderación. Paralelamente, se debe verificar la calidad de la **información documental** del programa, si disponibilidad y actualización, dicha verificación se

<sup>24</sup>. UNIVERSIDAD DE BOYACÁ. Vicerrectoría Académica. División de Calidad Académica. AUTOEVALUACIÓN EN UNIBOYACÁ. Mayo 2006

<sup>25</sup>. UNIVERSIDAD DE BOYACÁ. Vicerrectoría Académica. División de Calidad Académica. AUTOEVALUACIÓN EN UNIBOYACÁ. Mayo 2006

establece en un cuadro que determina los indicadores que deben ser soportados por información documental del programa o la manera de obtenerla.

Previo a la **recolección de información** a través de medios como las encuestas, es importante realizar una **socialización del contenido de los documentos** que orientan la formación en la Universidad y en el programa de tal forma que esta, sea de común conocimiento y las opiniones que se expresen a través de los instrumentos de recolección tenga la debida orientación y resulte lo más objetiva posible. De estos procesos de socialización es importante levantar actas de cada sesión realizada, dada la importancia que tienen estos ejercicios.

El proceso de autoevaluación consta de varios momentos además de la recolección de información, a saber: *a) sistematización y procesamiento*, que se ejecuta alimentando las bases de datos de la Universidad con el fin de analizar los datos obtenidos. *b) análisis y síntesis* de la información, o conclusiones realizadas por el grupo de acreditación del programa. *c) informes parciales*, que son verificados por la División de calidad académica a fin de contar con un par interno que permita perfeccionar el trabajo con miras a la construcción del informe final. Este, *“presentará los juicios sobre el cumplimiento de las características y la apreciación global de los factores de análisis, así como la conclusión sobre la calidad del programa, todo ello debidamente sustentado”*<sup>26</sup>.

Del proceso de autoevaluación, se evidencian las fortalezas y debilidades de un programa académico. Así, una vez realizado el proceso de autoevaluación, es preciso generar un plan de mejoramiento que permita encausar el trabajo de todos los estamentos académicos en pro de la consecución de un nivel de calidad que pueda verificarse. Desde la posibilidad de su cumplimiento, este plan dese convierte en factor de credibilidad, razón por la cual las metas deben ser alcanzables.

---

<sup>26</sup>. UNIVERSIDAD DE BOYACÁ. Vicerrectoría Académica. División de Calidad Académica. AUTOEVALUACIÓN EN UNIBOYACÁ. Mayo 2006.

## 7. PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL PEP

Como eje articulador del PEP el plan de desarrollo contempla aspectos prospectivos para los diferentes programas, que conlleven al desarrollo de los objetivos trazados. El PDI (Plan de Desarrollo Institucional) para ello tendrá en cuenta “[...] los proyectos, los objetivos con sus respectivas metas, estrategias y actividades para alcanzarlos. Se constituye en una herramienta de gestión que consigna los principios, políticas y estrategias, posibilita el cumplimiento de la misión y visión institucionales, facilita concretar ideas, acciones, y enfoques de la comunidad universitaria frente a los requerimientos internos y externos a que está sujeta y facilita la verificación en el cumplimiento de los objetivos y metas trazadas.”<sup>27</sup>

Por lo tanto estos lineamientos generales se convierten en las directrices que permitan la consecución de los objetivos de gestión, ajustado a la realidad y potencialidades de la universidad. A continuación se presentan las políticas encaminadas al cumplimiento de dichos objetivos y su respectiva articulación con el programa de Diseño Gráfico.

### 7.1 POLÍTICAS ACADÉMICAS

#### **POLÍTICA 1: ALCANZAR LOS MÁS ALTOS NIVELES DE CALIDAD ACADÉMICA**

##### **PROYECTO 1: “ACREDITACIÓN DE ALTA CALIDAD”**

META	ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES
Obtener la acreditación de alta calidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continuar el seguimiento permanente a la ejecución de los planes de mejoramiento surgidos a partir del proceso de autoevaluación.</li> <li>• Participar activamente en el acompañamiento y la elaboración de los documentos específicos para la acreditación del programa de Diseño Gráfico.</li> <li>• Continuar asignando los recursos físicos técnicos, humanos y financieros necesarios para el proceso de acreditación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con base en los resultados de los procesos de autoevaluación, continuar con el plan de mejoramiento.</li> <li>• Ejercer liderazgo real y efectivo en el proceso de acreditación, por parte de los docentes del programa.</li> <li>• Desarrollar los planes de mejoramiento, estableciendo prioridades y formalizando las actividades.</li> <li>• Actualizar continuamente el P.E.P. del programa de Diseño Gráfico.</li> </ul>

<sup>27</sup>. Plan de desarrollo institucional. Universidad de Boyacá. 2011-2012. P g. 32

META	ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES
Incrementar anualmente en veinte por ciento el nivel de formación de los profesores Mantener como parámetro de referencia un docente tiempo completo por cada 25 estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continuar la vinculación de docentes con el nivel de formación pos gradual requerido para mantener la calidad de las actividades de docencia, de investigación y de proyección social</li> <li>• Fortalecer el programa institucional para la formación y calificación de docentes con nivel de Maestría o Doctorado.</li> <li>• Ampliar la oferta de estudios de alto nivel de la Universidad (Maestrías), que le permita a los docentes cualificar su formación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Socializar las oportunidades que se generen a través de los convenios, becas, concursos internos y externos.</li> <li>• Ofrecer capacitación en temas relacionados con docencia, pedagogía y desarrollo integral de los docentes.</li> <li>• Continuar el proceso de evaluación de docentes por resultados.</li> </ul>

**PROYECTO 2: “LOGRAR ALTA CALIDAD DOCENTE”**

**PROYECTO 3: “ACTUALIZAR METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE”**

META	ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES
Tener metodologías de enseñanza y aprendizaje pertinentes con las necesidades y objetivos de formación del programa de Diseño Gráfico y los saberes que los sustentan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Socializar el Modelo Pedagógico Institucional tanto a docentes y estudiantes del programa.</li> <li>• Fortalecer los escenarios institucionales para promover y potencializar los métodos y la didáctica, asegurando el mejoramiento de la calidad en los objetivos de formación de los programas académicos.</li> <li>• Implementar el modelo pedagógico basado en la formación por competencias.</li> </ul> <p>Incorporar a su práctica pedagógica lo pertinente a los procesos de aprendizaje significativo como una estrategia que potencie el aprendizaje autónomo en las modalidades presencial y virtual, en el marco de los currículos flexibles.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actualizar el Modelo Pedagógico Institucional.</li> <li>• Capacitar a los docentes para la aplicación del Modelo Pedagógico Institucional en su quehacer.</li> <li>• Fortalecer el seguimiento a la implementación de la metodología de enseñanza y evaluación</li> </ul>

**PROYECTO 4: “INTERACTUAR CON COMUNIDADES ACADÉMICAS”**

<b>META</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>
Fortalecer la interacción con comunidades académicas nacionales e internacionales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conformar comunidades y redes académicas.</li> <li>• Trabajar en grupos y redes académicas nacionales e internacionales y aplicar oportunamente a las convocatorias, formulando proyectos que cumplan las especificaciones.</li> <li>• Participar en asociaciones profesionales para el trabajo en red.</li> <li>• Promover la participación docente en los eventos nacionales e internacionales de carácter académico, pertinentes al Programa de Diseño Gráfico.</li> <li>• Promover el intercambio de docentes y estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar convenios que faciliten la interacción académica de los profesores con los de otras latitudes y contextos.</li> <li>• Proponer proyectos para convocar la participación de docentes externos, que aporten conocimiento y experiencia docente e investigativa.</li> <li>• Ubicar las redes internacionales de información y socializar con el cuerpo docente las diferentes oportunidades para participar en dichas redes.</li> </ul>

**PROYECTO 5: “ALCANZAR TOTAL EFICIENCIA EN EL SISTEMA DE FLEXIBILIZACIÓN”**

<b>META</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>
Evaluar la aplicación del sistema de flexibilización académico – administrativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar permanentemente ejercicios de reflexión acerca del sistema de flexibilización.</li> <li>• Ajustar los conceptos de flexibilidad administrativa a los procesos académicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Socializar con la comunidad académica (docentes- estudiantes)</li> <li>• Aplicar y evaluar las políticas de flexibilización académico – administrativo.</li> </ul>



**POLÍTICA 2. INCREMENTAR EL NÚMERO DE ESTUDIANTES DE PREGRADO Y POSTGRADO.**

**PROYECTO 1: “GARANTIZAR LA PERMANENCIA Y RETENCIÓN ESTUDIANTIL”**

META	ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES
Asegurar la permanencia de un alto porcentaje de los estudiantes matriculados en los programas académicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecutar el Plan Institucional de Retención Estudiantil.</li> <li>• Actualizar permanentemente el Estudio de Deserción Estudiantil.</li> <li>• Fortalecer la capacitación a estudiantes en técnicas de estudio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar los lineamientos establecidos en el Plan Institucional de Retención Estudiantil.</li> <li>• Capacitar al cuerpo docente en el área de ayuda a los estudiantes.</li> <li>• Analizar permanentemente las situaciones específicas de deserción estudiantil.</li> <li>• Fortalecer y evaluar permanentemente el programa de Tutoría.</li> <li>• Incentivar la comunicación oportuna con padres de familia.</li> </ul>

**PROYECTO 2: “AMPLIAR LA OFERTA DE POSTGRADO”**

META	ESTRATEGIA	ACTIVIDADES
Para el año 2013, ofrecer un programa de postgrado	Diversificar el nivel de formación en programas de estudios avanzados	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer estudios en el ámbito departamental y nacional acerca de las necesidades de formación en programas de postgrados en el área del diseño.</li> <li>• Desarrollar convenios específicos con otras universidades e instituciones para ofrecer programas en conjunto.</li> </ul>

**PROYECTO 3: “FORTALECER LA DIVULGACIÓN Y EL MERCADEO”**

META	ESTRATEGIA	ACTIVIDADES
------	------------	-------------

**POLÍTICA 3. MEJORAMIENTO EN EL PROCESO DE FORMACIÓN ESTUDIANTIL**

META	ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES
Fortalecer los planes de promoción y divulgación del programas académico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promocionar la oferta educativa mediante un plan estructurado de promoción y divulgación del programa académico en el ámbito regional y nacional.</li> <li>• Elaborar un plan de divulgación y mercadeo dirigidos específicamente a instituciones educativas, empresa pública y privada.</li> <li>• Capacitación a personal idóneo en el tema de divulgación y mercadeo.</li> <li>• Desarrollar materiales audiovisuales que muestren el tipo de procesos y trabajos que se desarrollan al interior del programa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar el cronograma de participación en ferias y eventos de divulgación.</li> <li>• Realizar el diagnostico de las necesidades de formación y capacitación del sector público y privado.</li> <li>• Preparación de material audiovisual tendiente a una mejor comprensión de las calidades del programa que se ofrece.</li> </ul>

**PROYECTO 1: “AMPLIAR EL PROCESO DE SELECCIÓN DE LOS ESTUDIANTES”**

META	ESTRATEGIA	ACTIVIDADES
Incrementar la calidad de la formación de los estudiantes admitidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ampliar la aplicación de pruebas específicas en el área de diseño para el proceso de ingreso de los estudiantes a la Universidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar pruebas diagnósticas que midan la calidad de los estudiantes inscritos.</li> <li>• Realizar talleres de nivelación para estudiantes nuevos.</li> <li>• Continuar realizando las reuniones de padres de familia y de estudiantes de primer semestre.</li> </ul>

<p>Formar integralmente estudiantes competentes en el campo del Diseño Gráfico</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continuar con el modelo de formación integral por competencias y la evaluación por competencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formular las competencias específicas en el área del Diseño Gráfico.</li> <li>• Continuar con el sistema de evaluación por competencias</li> </ul>
--	--	---

**PROYECTO 2: “FORTALECER EL APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS”**

**POLÍTICA 4. FORTALECER LAS RELACIONES CON LOS EGRESADOS.**

**PROYECTO 1: “AMPLIAR LA INTERACCIÓN CON EGRESADOS”**

META	ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES
<p>Ofrecer todos los servicios con que cuenta la Universidad y contar con los aportes de los egresados para el mejoramiento del programa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facilitar y promover las asociaciones de egresados.</li> <li>• Actualizar permanentemente la base de datos de los egresados de.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear un medio de contacto permanente con los egresados a través de la página WEB Institucional.</li> <li>• Vincular a los egresados a jornadas de autoevaluación con fines de acreditación y de mejoramiento curricular.</li> <li>• Socializar los incentivos establecidos por la Universidad para los egresados.</li> <li>• Realizar actividades de integración, tanto académica como social, para los egresados.</li> </ul>

**PROYECTO 2: “DETERMINAR EL IMPACTO DE LOS EGRESADOS”**

META	ESTRATEGIA	ACTIVIDADES
Identificar el impacto de los egresados en el medio social y académico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaborar análisis permanentes del comportamiento económico, social y académico de los egresados en su desempeño profesional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actualizar permanentemente la base de datos de egresados del programa.</li> <li>Aplicar el formato de seguimiento a los egresados.</li> <li>Socializar los estudios referentes a egresados.</li> </ul>

META	ESTRATEGIA	ACTIVIDADES
Identificar el impacto de los egresados en el medio social y académico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaborar análisis permanentes del comportamiento económico, social y académico de los egresados en su desempeño profesional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actualizar permanentemente la base de datos de egresados del programa.</li> <li>Aplicar el formato de seguimiento a los egresados.</li> <li>Socializar los estudios referentes a egresados.</li> </ul>

**POLÍTICA 5. INTERNACIONALIZACIÓN DE LAS FUNCIONES SUSTANTIVAS DE LA UNIVERSIDAD.**

**PROYECTO 1: “MANTENER Y AMPLIAR LA UTILIZACIÓN DE LOS CONVENIOS INTERNACIONALES”**

META	ESTRATEGIA	ACTIVIDADES
Efectivizar el uso de los convenios internacionales con el intercambio de docentes, investigadores y estudiantes del programa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizando los convenios internacionales consolidar la actividad académica que posibilite los intercambios de docentes, de investigadores y de estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de documentos de retroalimentación de los esquemas académicos, investigativos y de calidad que utilizan los pares internacionales, por medio del procesamiento de los informes y de las encuestas que dejan los estudiantes y docentes de intercambio.</li> <li>• Emisión de un boletín virtual que informe acerca de las oportunidades de becas en el exterior.</li> </ul>

**PROYECTO 2: “FORTALECER REDES DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL”**

META	ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES
Al finalizar el 2013 incrementar en cien por ciento la participación en redes de cooperación internacional, respecto a las existentes en el año 2010	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar a las convocatorias internacionales</li> <li>• Socializar resultados de la movilidad de docentes y estudiantes</li> <li>• Buscar la doble titulación internacional.</li> <li>• Ofrecer programas académicos en convenio con universidades extranjeras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participar en las redes de cooperación internacional.</li> <li>• Ser gestores de redes de cooperación internacional.</li> </ul>

**PROYECTO 3: “AMPLIAR LA COOPERACIÓN INTERNACIONAL EN INVESTIGACIÓN”**

META	ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES
Lograr la proyección internacional de la investigación desarrollada por el programa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestionar redes cooperación internacional para la investigación.</li> <li>• Gestionar recursos para el desarrollo de la investigación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Publicar las mejores experiencias de investigación realizadas por los académicos (estudiantes y docentes) en el exterior.</li> <li>• Realizar capacitación permanente sobre cooperación internacional.</li> <li>• Gestionar las alianzas para el desarrollo de la investigación.</li> <li>• Participar en convocatorias para el desarrollo de proyectos de investigación.</li> </ul>

## 7.2 POLÍTICAS INVESTIGACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

### POLÍTICA 6. DESARROLLO DE PROCESOS DE INVESTIGACIÓN DE ALTA CALIDAD.

#### PROYECTO 1: “FORTALECER LA PRODUCCIÓN DE CONOCIMIENTO”

META	ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES
Incrementar la calidad de la investigación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar jornadas de capacitación por parte de los CIC y del CIPADE, para fortalecer la actividad investigativa de los docentes del programa de Diseño Gráfico.</li> <li>• Fortalecer los grupos de investigación del programa e incrementar el desarrollo de proyectos de investigación interdisciplinarios.</li> <li>• Estimular a los investigadores que gestionen proyectos con el sector público y privado.</li> <li>• Aumentar la producción de los grupos de investigación del programa y mejorar la categoría en Colciencias.</li> <li>• Incrementar la generación de productos de calidad, que sean publicables o socializables a través de eventos académicos.</li> <li>• Conseguir una mayor vinculación de los docentes catedráticos y de tiempo parcial en el proceso investigativo.</li> <li>• Definir proyectos de trabajo conjunto con grupos pertenecientes a las redes en las cuales participa la institución.</li> <li>• Aplicar a convocatorias</li> <li>• Fomentar desde los grupos de investigación la publicación en revistas indexadas.</li> <li>• Continuar con el fortalecimiento de los semilleros de investigación y el programa de jóvenes investigadores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover la vinculación de investigadores en los grupos y proyectos de investigación.</li> <li>• Realizar orientación, seguimiento continuo y capacitación por parte del Comité de Investigación y Currículo de la Facultad- CIC y el Centro de Investigación para el Desarrollo – CIPADE, para el óptimo desarrollo de los proyectos.</li> <li>• Vincular a los investigadores del en las redes de investigación local, nacional e internacional.</li> <li>• Promover la movilidad de docentes y estudiantes que se destaquen en el desarrollo de su labor investigativa.</li> <li>• Divulgar, publicar y socializar los resultados y productos de la actividad investigativa.</li> <li>• Realizar las jornadas de investigación donde se presenten los resultados y productos de grupos y semilleros.</li> <li>• Fomentar la participación de los grupos de investigación en proyectos y convocatorias y alianzas nacionales e internacionales.</li> <li>• Articular la formación investigativa de los requisitos de pregrado y postgrado con las líneas de investigación.</li> <li>• Cumplir los compromisos de investigación adquiridos por los docentes y los tiempos asignados para tal actividad.</li> <li>• Gestionar la indexación de la revista de la facultad DE Arquitectura y Bellas Artes</li> <li>• Evaluar el impacto de la investigación.</li> </ul>

**PROYECTO 2: “DESARROLLAR LA INVESTIGACIÓN FORMATIVA”**

META	ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES
Fortalecer la investigación formativa a través de las líneas de investigación en los currículos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proponer a los estudiantes el desarrollo de proyectos de impacto que sean útiles en su formación.</li> <li>• Fomentar la investigación formativa a través de la participación en semilleros.</li> <li>• Publicar los resultados de investigación, producto de investigación formativa de los estudiantes.</li> <li>• Promover la participación de jóvenes investigadores a los grupos de investigación del programa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover la socialización de los resultados de investigación en eventos académicos.</li> <li>• Realizar un seminario taller sobre competencias investigativas dirigido a la comunidad académica.</li> <li>• Incluir en las publicaciones institucionales, los resultados relevantes de trabajos y ponencias de investigación de estudiantes y avaladas por pares académicos.</li> <li>• Desarrollar material académico que permita conocer los diferentes grupos de investigación, semilleros y proyectos desarrollados por el programa.</li> </ul>

**PROYECTO 3: “FORTALECER LOS SEMILLEROS DE INVESTIGACIÓN”**

META	ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES
Ampliar anualmente, en veinte por ciento, el número de estudiantes y la producción investigativa de los semilleros de investigación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fortalecer el programa institucional para el desarrollo productivo de semilleros de investigación.</li> <li>• Socializar con los docentes y estudiantes las líneas, grupos y proyectos de investigación y las demandas del entorno en materia de investigación, como motivación para crear o fortalecer semilleros.</li> <li>• Socializar los resultados de los semilleros de investigación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incentivar la capacitación y formación de los estudiantes en los semilleros de investigación.</li> <li>• Realizar capacitaciones permanentes a los estudiantes que integran los semilleros, por parte de los coordinadores de semilleros o docentes pertenecientes a los grupos de investigación.</li> <li>• Desarrollar una jornada de divulgación de productos obtenidos por los semilleros de investigación.</li> <li>• Hacer seguimiento y control por parte del CIC a la labor de los semilleros de investigación.</li> </ul>



**PROYECTO 4: “AFIANZAR LA INTERDISCIPLINARIEDAD EN LA INVESTIGACIÓN”**

META	ESTRATEGIA	ACTIVIDADES
Anualmente se evidenciará un aumento del veinte por ciento en los productos investigativos generados a partir del trabajo de los grupos interdisciplinarios.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formular y ejecutar proyectos de investigación donde se tenga participación activa de programas académicos de por lo menos dos disciplinas y áreas del conocimiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integrar grupos y semilleros interdisciplinarios de investigación.</li> <li>• Programar actividades curriculares que tengan carácter interdisciplinario.</li> <li>• Programar jornadas de trabajo con equipos interdisciplinarios de investigadores.</li> <li>• Presentar temas y propuestas para el trabajo académico interdisciplinario.</li> </ul>

**POLÍTICA 7. FORTALECER EL DESARROLLO TECNOLÓGICO DE LA UNIVERSIDAD**

**PROYECTO 1: “APOYO LOGÍSTICO PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES SUSTANTIVAS DE LA UNIVERSIDAD”.**

META	ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES
Mantener actualizados los recursos tecnológicos y de comunicación, para el desarrollo de proyectos académicos, investigativos y de proyección social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer las necesidades tecnológicas y de comunicación de cada programa académico y de los grupos de investigación.</li> <li>• Planear el desarrollo tecnológico que incluya las tecnologías de la comunicación aplicadas a la docencia y a la gestión universitaria.</li> <li>• Actualizar permanentemente los recursos tecnológicos con base en la disponibilidad presupuestal de la Universidad.</li> <li>• Ampliar los medios de capacitación para obtener las competencias en el manejo de las ayudas tecnológicas para el ejercicio docente.</li> <li>• Consolidar la administración de la información como un bien estratégico de la Universidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecutar el plan de adquisición y reposición de recursos tecnológicos para la Universidad.</li> <li>• Generar procesos continuos de actualización dirigidos al cuerpo docente en el manejo de las TIC's, aplicadas al campo académico, atendiendo las exigencias de cada uno de los programas.</li> <li>• Realizar seguimiento a la participación de los docentes en las jornadas de capacitación en el manejo de las TIC's</li> <li>• Sensibilizar a la comunidad académica acerca del uso de bibliotecas virtuales.</li> <li>• Utilizar los cursos y programas ofrecidos por Universidad Virtual.</li> </ul>

**PROYECTO 2: “AMPLIAR LOS RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS”**

META	ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES
Actualizar los recursos bibliográficos de acuerdo con las necesidades del programa.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Establecer los requerimientos de material bibliográfico actualizado relacionado con las necesidades del programa.</li><li>• Planear la actualización de los recursos bibliográficos y de hemeroteca.</li><li>• Gestionar y ampliar nuevos convenios de préstamo interbibliotecario.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Revisar y actualizar permanentemente los Syllabus de las asignaturas, específicamente en lo referente a recursos bibliográficos.</li><li>• Plantear actividades académicas que propicien la consulta bibliográfica y de las bases de datos disponibles.</li><li>• Continuar con el plan de capacitación de docentes y estudiantes para consulta de bases de datos.</li><li>• Analizar las estadísticas de consulta del material bibliográfico por parte de docentes y estudiantes y proponer acciones tendientes a optimizar el uso de dichos recursos.</li></ul>

## 8. PLAN DE MEJORAMIENTO

En el programa de Diseño Gráfico, se entiende por plan de mejoramiento aquel instrumento que permite orientar los procesos encaminados a la consolidación de la alta calidad del programa; este plan se encuentra conformado por objetivos, estrategias y actividades específicas orientadas a mejorar, reorientar y fortalecer aquellos aspectos que fueron identificados como debilidades o fortalezas del programa en el proceso de autoevaluación.

Para el desarrollo de dicho plan, se tuvo en cuenta la evaluación de los factores y características definidas en el modelo de autoevaluación, que desde una revisión juiciosa a los resultados de ponderación y el informe de autoevaluación, se definen los objetivos a seguir y sus respectivas actividades a implementar en el plan de mejoramiento.

La metodología utilizada para la estructuración del plan consistió en la revisión de los resultados de la modelación matemática y su contrastación con las observaciones contenidas en el informe, a fin de establecer de forma precisa los puntos álgidos en cada una de las características observadas. Una vez identificados los aspectos a mejorar, se procedió a la determinación del objetivo de cada uno de las características, se optó por fijar solamente uno, a fin mantener enfocadas las acciones en los cambios deseados para el programa. Posteriormente, se pasó a definir la estrategia y finalmente las actividades previstas junto con un cronograma para tal fin.

Es pertinente aclarar que los planes de mejoramiento de cada programa, contarán con un proceso de seguimiento, llevado a cabo en primera instancia por la Dirección del Programa, seguido por la Decanatura de la Facultad y finalmente por la División de Acreditación, dependencia designada por la Vicerrectoría Académica para cumplir, entre otras, con esta labor. El avance del plan de mejoramiento será revisado por estos estamentos, con una periodicidad semestral, a partir de su aprobación por parte del Comité rectoral.

FACTOR 1.		MISIÓN Y PROYECTO INSTITUCIONAL					
CARACTERÍSTICA 1.		MISIÓN INSTITUCIONAL					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015			ALTO / 86,0%				
PRIORIDAD			FORTALEZA				
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Mantener y ampliar los procesos de divulgación de las políticas institucionales de la universidad.	Realizar reuniones de socialización sobre políticas institucionales de la universidad con la participación de docentes nuevos.	Reunión con docentes nuevos	Una reunión	Semestral	Directivas de la Universidad	Directivas de la Universidad - División de recursos humanos	RH - RL
	Realizar reuniones de divulgación con estudiantes del programa que permitan difundir las políticas y los documentos institucionales de la Universidad.	Reunión de divulgación sobre políticas y documentos institucionales con estudiantes del programa	Una reunión	Semestral	Dirección de Programa - Decanatura	Directivas de la Universidad - División de recursos humanos	

PLAN DE MEJORAMIENTO DISEÑO GRÁFICO

FACTOR 2.		CARACTERÍSTICAS ASOCIADAS A LOS ESTUDIANTES					
CARACTERÍSTICA 1.		MECANISMO DE INGRESO					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015		EXCELENTE / 93 %					
PRIORIDAD		FORTALEZA					
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Mantener y afianzar los procesos de ingreso y admisión de estudiantes al programa	Realizar Jornadas de capacitación con los docentes del programa y la facultad para el proceso de entrevistas	Jornadas de capacitación sobre procesos de entrevista con docentes del programa	Una jornada	Semestral	Bienestar Universitario Docentes	Bienestar Universitario Dirección del programa	RH - RL - RTEC
	Aplicación de una prueba exploratoria que permita identificar habilidades e intereses en torno al diseño	Aplicación de prueba diagnóstica para aspirantes al programa de Diseño Gráfico.	Implementar una prueba diagnóstica	Semestral	Docentes	Dirección del programa	RH - RL

CARACTERÍSTICA 2.		NÚMERO Y CALIDAD DE LOS ESTUDIANTES ADMITIDOS					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015		ALTO / 79 %					
PRIORIDAD		FORTALEZA					
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Mantener e incrementar el número y calidad de los estudiantes admitidos al programa	Actualizar permanentemente información estadística sobre el número y calidad de estudiantes que se admiten al Programa	Evolución permanente a los indicadores de los estudiantes admitidos	Una evaluación a los indicadores de los índices de absorción	Semestral	Dirección del programa	DIRI	RH - RL - RTEC
	Participación activa en los programas de divulgación	Actividades de divulgación del programa	cinco actividades de divulgación				

CARACTERÍSTICA 3.		PERMANENCIA Y DESERCIÓN ESTUDIANTIL					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015		EXCELENTE / 98 %					
PRIORIDAD		FORTALEZA					
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Mantener los niveles de deserción y fortalecer las políticas de permanencia y deserción.	Seguimiento y control a estudiantes de bajo rendimiento	Implementar un plan de seguimiento de alerta temprana de posibles casos de deserción	Un plan de alerta temprana	Semestral	Tutor	Dirección de Programa	RH - RL - RF - RTEC

CARACTERÍSTICA 4.		PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES DE FORMACIÓN INTEGRAL					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015		EXCELENTE / 91%					
PRIORIDAD		FORTALEZA					
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Motivar la participación de estudiantes en actividades de formación Integral	Reconocer y promover la participación de estudiantes en actividades artísticas y culturales	Eventos de participación artística y cultural, integrando a otros programas	Dos eventos	Semestral	Dirección del programa	Dirección del programa- Bienestar Universitario	RH - RL - RTEC

CARACTERÍSTICA 5.		REGLAMENTO ESTUDIANTIL					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015		ALTO / 87%					
PRIORIDAD		FORTALEZA					
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Fortalecer el conocimiento del reglamento estudiantil y los mecanismos de participación de los estudiantes en los órganos de dirección de la institución y el programa.	Implementar estrategias institucionales de divulgación del reglamento estudiantil	Desarrollar actividades de divulgación sobre el reglamento estudiantil	Tres actividades	Semestral	Vicerrectoría de desarrollo Institucional	Vicerrectoría de desarrollo Institucional	RH - RL - RTEC
	Generar actividades que permitan acercar a los estudiantes con los mecanismos de participación institucionales			Semestral	Dirección del programa- Docentes	Dirección del programa- Docentes	

FACTOR 3.		CARACTERÍSTICAS ASOCIADAS A PROFESORES					
CARACTERÍSTICA 1.		SELECCIÓN Y VINCULACIÓN DE LOS PROFESORES					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015		EXCELENTE 91%					
PRIORIDAD		FORTALEZA					
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Mantener y fortalecer los procesos de vinculación de docentes y divulgarlos adecuadamente	Realización de jornadas de divulgación de los procesos de selección y vinculación de docentes al interior del programa y a nivel institucional	Una jornada de divulgación de los procesos de selección y vinculación de docentes	Número de jornadas de divulgación	Semestral	Recursos Humanos	Recursos Humanos - Directivas de la universidad	RH - RL - RTEC

CARACTERÍSTICA 2.		ESTATUTO PROFESORAL					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015		ALTO 88%					
PRIORIDAD		FORTALEZA					
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Mantener la apreciación de los profesores del programa sobre los criterios establecidos en el estatuto profesoral.	Socialización de los criterios y mecanismos para la evaluación de los profesores	Jornadas de divulgación sobre políticas que inciden en el estamento profesoral y las áreas de desempeño	Número de jornadas de divulgación	Semestral	Directivas de la universidad	Directivas de la universidad	RH - RL
	Desarrollar jornadas de actualización con los docentes en las diferentes áreas en las que se desempeñan.	Proveer Información suficiente sobre los incentivos docentes ofrecidos por la universidad	Número de jornadas de divulgación sobre estatuto profesoral	Semestral	Dirección del programa	Dirección del programa	
	Promover los incentivos que la institución brinda a los docentes por los méritos obtenidos			Semestral	Directivas de la universidad	Directivas de la universidad	

CARACTERÍSTICA 3.		NÚMERO, DEDICACIÓN Y NIVEL DE FORMACIÓN DE LOS PROFESORES					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015		ALTO 88%					
PRIORIDAD		FORTALEZA					
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Mantener y aumentar el número de los docentes de tiempo completo adscritos al programa, mejorando su nivel de formación	Mantener una planta docente de tiempo completo con una estabilidad laboral que responda a sus expectativas, condiciones personales y de formación.	Ampliar el número de docentes de tiempo completo	Un docente de tiempo completo por cada 20 estudiantes	Semestral	Dirección del programa	Dirección del programa	RH - RL - RF - RTEC

CARACTERÍSTICA 4.		DESARROLLO PROFESORAL					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015		ALTO 89%					
PRIORIDAD		FORTALEZA					
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Alcanzar los más altos niveles de calidad académica en los docentes	Promover la formación permanente de los docentes del programa	100% de los docente de tiempo completo con estudios de maestría	Número de docentes con estudios de maestría / Número total de docentes de tiempo completo * 100	Annual	Vicerrectoría Académica Dirección del programa	Vicerrectoría Académica	RH - RL - RF - RTEC

CARACTERÍSTICA 5.		INTERACCIÓN CON LAS COMUNIDADES ACADÉMICAS					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015		MEDIO 74%					
PRIORIDAD		OPORTUNIDAD DE MEJORA					
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Incrementar la participación de los docentes en diferentes redes académicas	Participación docente en redes académicas	Participar en eventos en redes académicas de orden regional, nacional	Un evento regional, un evento nacional un evento internacional	Annual	Dirección del programa - Docentes	Dirección del programa	RH - RL - RF - RTEC

CARACTERÍSTICA 6.		ESTÍMULOS A LA DOCENCIA, INVESTIGACIÓN, EXTENSION Y COOPERACIÓN INTERNACIONAL					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015		ALTO 89%					
PRIORIDAD		FORTALEZA					
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Mantener e incrementar los estímulos a la docencia, investigación, extensión o proyección social y cooperación internacional que redunden en la calidad del programa	Generar mecanismos que permitan visibilizar los estímulos propuestos por la universidad al trabajo docente, que redunden en la calidad del programa	Reconocimientos al trabajo destacado de los docentes	Cuatro reconocimientos	Semestral	Vicerrectoría académica	Vicerrectoría académica- Directivas de la universidad	RH - RL - RF - RTEC

CARACTERÍSTICA 7.		PRODUCCIÓN DE MATERIAL DOCENTE					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015		ALTO 80%					
PRIORIDAD		FORTALEZA					
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Promover la cultura de sistematización y socialización de material docente.	Capacitación a los docentes sobre la elaboración de documentación asociados a experiencias de aula.	Socialización de experiencias de aula exitosas	Una socialización de experiencias pedagógicas de aula	Annual	Docentes	Director del programa	RH - RL - RTEC

CARACTERÍSTICA 8.		REMUNERACIÓN POR MÉRITOS					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015		EXCELENTE 92%					
PRIORIDAD		FORTALEZA					
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Mantener y optimizar el escalafón docente, en función de la remuneración por méritos	Promover el conocimiento del escalafón docente en función de la remuneración salarial	Proveer Información suficiente sobre el escalafón docente y su incidencia en la remuneración por méritos	100% de docentes debidamente informados sobre la incidencia del escalafón docente en la remuneración salarial	Semestral	Directivas de la universidad	Recursos humanos	RH - RL - RF - RTEC




FACTOR 5.		CARACTERÍSTICAS ASOCIADAS A BIENESTAR INSTITUCIONAL					
CARACTERÍSTICA 1.		POLÍTICAS, PROGRAMAS Y SERVICIOS DE BIENESTAR UNIVERSITARIO					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015			ALTO / 89%				
PRIORIDAD			FORTALEZA				
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Mantener y aumentar la divulgación que se realiza en la comunidad académica sobre los servicios que ofrecen los programas de Bienestar a la Comunidad Universitaria.	Realizar campañas de divulgación de los servicios de Bienestar de forma permanente	Planes motivacionales que permitan incrementar la participación de los estamentos universitarios	Un plan	Semestral	Bienestar universitario	Bienestar	RH - RL - RF



FACTOR 6.		CARACTERÍSTICAS ASOCIADAS A LA ORGANIZACIÓN, ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN					
CARACTERÍSTICA 1.		ORGANIZACIÓN, ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN DEL PROGRAMA					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015				ALTO / 86%			
PRIORIDAD				FORTALEZA			
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Mantener a la comunidad académica enterada de los proyectos y estrategias a seguir.	Adelantar los procesos de autoevaluación y mantener constante seguimiento a los mismos.	Desarrollo constante del proceso de autoevaluación	Un proceso de autoevaluación	Bianual	Dirección del programa	Dirección del programa Decanatura	RH - RL - RF
	Implementar planes y estrategias de divulgación de las actividades del programa y de los resultados de los proyectos.	Actividades de socialización del proceso de autoevaluación	Una actividad de socialización	Semestral			
	Promover la participación en encuentros interinstitucionales que brinden un contexto general del diseño en Colombia Adelantar los procesos administrativos de la dependencia con la debida celeridad.	Participación de un delegado a la RAD (Red Académica de Diseño)	Un delegado	Semestral			

CARACTERÍSTICA 2.		SISTEMAS DE COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015				ALTO / 85%			
PRIORIDAD				FORTALEZA			
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Sostener los sistemas de comunicación e información existentes y promover nuevos	Desarrollar reuniones con el personal docente a fin de mantener una comunicación clara y oportuna sobre los procesos del programa	Reuniones con el personal del programa sobre sistemas de información y comunicación	Una reunión	Semestral	Director del programa	Director del programa- Decanatura	RH - RL - RTEC
	Trabajar con tutores y estudiantes en campañas de socialización sobre el manejo del reglamento que garanticen la claridad en los procesos	Actividades sobre el manejo de los sistemas de comunicación e información existentes en el programa	Una actividad	Semestral	Tutores	Director del programa	

CARACTERÍSTICA 3.		DIRECCIÓN DEL PROGRAMA					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015				ALTO / 89%			
PRIORIDAD				FORTALEZA			
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Orientar los procesos, proyectos y estrategias del programa	Adelantar el plan de mejoramiento y mantener constante seguimiento al mismo.	Evaluar permanentemente el plan de mejoramiento	Una evaluación	Anual	Decanatura- Dirección del programa	Decanatura- Dirección del programa	RH - RL - RF
	Implementar planes de divulgación de las actividades del programa y de los resultados de los proyectos.	Actividades de divulgación de las actividades del programa	Tres actividades de divulgación	Semestral			
	Poner en marcha proyectos que evidencian el resultado de los trabajos adelantados al interior del programa	Proyectos que reúnan el trabajo adelantado al interior del programa	Un proyecto	Anual			

CARACTERÍSTICA 4.		PROMOCIÓN DEL PROGRAMA					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015				ALTO / 85%			
PRIORIDAD				FORTALEZA			
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Promover y divulgar las actividades adelantadas al interior del programa	Participar activamente en el programa Studium	Actividades que permitan generar identidad con los objetivos del programa	Dos actividades	Semestral	Dirección del programa	Docentes	RH - RL - RF
	Promover la publicación y exhibición de trabajos de los estudiantes y los docentes	Publicar y exhibir los trabajos destacados de estudiantes y docentes en diferentes escenarios	Tres publicaciones y/o exhibiciones	Semestral	Dirección del programa	Docentes	
	Adelantar los procesos necesarios para implementar nuevos medios de divulgación	Nuevas estrategias de divulgación	Una estrategia	Anual	Dirección del programa	Director de programa	

FACTOR 7.		CARACTERÍSTICAS ASOCIADAS A LOS EGRESADOS E IMPACTOS SOBRE EL MEDIO					
CARACTERÍSTICA 1.		INFLUENCIA DEL PROGRAMA EN EL MEDIO					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015				ALTO / 88%			
PRIORIDAD				FORTALEZA			
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Implementar acciones específicas que permitan posicionar el programa en la región	Ampliar los convénios de práctica profesional en la región, en departamentos cercanos y en la ciudad de Bogotá.	Convenios de carácter regional y prácticas profesionales	Dos convenios	Anual	Dirección del programa	DIRI, Dirección del programa	RH - RL
	Promover eventos de carácter académico que permitan incluir a la región en el devenir nacional del diseño	Eventos académicos de carácter nacional	Un evento nacional				

CARACTERÍSTICA 2.		SEGUIMIENTO A LOS EGRESADOS					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015		ALTO / 75%					
PRIORIDAD		FORTALEZA					
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Mantener una comunicación permanente y efectiva entre los egresados del programa frente a su responsabilidad como parte de la comunidad académica	Desarrollar planes de seguimiento a egresados	Evaluar frecuentemente los planes de seguimiento a egresados	Una evaluación	Semestral	Coordinador de egresados	Coordinador de egresados	RH - RL - RTEC

CARACTERÍSTICA 3.		IMPACTO DE LOS EGRESADOS EN EL MEDIO SOCIAL Y ACADÉMICO					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015		ALTO / 79%					
PRIORIDAD		FORTALEZA					
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LÍDER	
Posicionar en el medio regional y nacional el desempeño de los egresados	Realizar seguimiento al tipo de actividades desarrollada por los egresados, el tiempo de permanencia en las mismas y la percepción de los empleadores	Estudio de seguimiento a las actividades desarrolladas por los egresados	Un estudio de seguimiento	Semestral	Coordinación de egresados	Coordinación de egresados	RH - RL - RTEC
	Divulgar los resultados positivos de los egresados en los medios con los que cuenta el programa	Reuniones de egresados y publicaciones sobre las actividades desarrolladas	Una reunión de egresados ; una publicación de dichas actividades	Anual	Coordinación de egresados	Coordinación de - Dirección del programa egresados	RH - RL - RTEC
	Promover la participación de los egresados en concursos y otras actividades de carácter nacional	Participación de un egresado en un concurso de carácter nacional	Dos representaciones de los egresados en eventos de carácter regional y nacional	Anual	Coordinación de egresados	Coordinación de egresados - Dirección del programa Coordinación de egresados - Dirección del programa	RH - RL - RTEC RH - RL

FACTOR 8.		CARACTERÍSTICAS ASOCIADAS A LOS RECURSOS FINANCIEROS					
CARACTERÍSTICA 1.		RECURSOS FÍSICOS					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015		ALTO / 89%					
PRIORIDAD		FORTALEZA					
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LIDER	
Mantener la cobertura y habitabilidad de infraestructura física de la Universidad que es destinada a las funciones sustantivas del programa.	Adecuar los espacios físicos con los que cuenta el programa para el buen desarrollo de las actividades	Optimizar los espacios físicos con los que cuenta el programa para el buen desarrollo de las actividades	Revisión de espacios físicos destinados a las actividades propias del programa	Semestral	Directivas de la universidad	Dirección administrativa	RH- RL - RF
	Realizar el debido mantenimiento a la planta física y los enseres	Mantenimiento constante de los espacios físicos destinados a las actividades académicas y administrativas del programa	Número de mantenimientos		Dirección administrativa	Servicios generales	
	Implementar dinámicas en pro de una cultura del cuidado de los espacios definidos para el programa	Una campaña de ciudad de los espacios físicos de la universidad	Una campaña		Dirección del programa	Dirección del programa	

CARACTERÍSTICA 2.		PRESUPUESTO DEL PROGRAMA					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015		ALTO / 84%					
PRIORIDAD		FORTALEZA					
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LIDER	
Utilizar adecuadamente los recursos disponibles para la realización de las funciones sustantivas del Programa y la Universidad en general	Dar a conocer la existencia de los recursos con los que cuenta el programa para el buen desarrollo de sus actividades	Jornadas de socialización sobre la existencia de los recursos con los que cuenta el programa para el buen desarrollo de sus actividades	Una jornada	Semestral	Directivos	Decanatura	RH - RF

CARACTERÍSTICA 3.		ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS					
GRADO DE CUMPLIMIENTO - PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN 2012 - 2015		ALTO / 82%					
PRIORIDAD		FORTALEZA					
OBJETIVO DE MEJORAMIENTO Y/O MANTENIMIENTO	ACCIÓN	META	INDICADOR	CRONOGRAMA	RESPONSABLES		RECURSOS
					EJECUTOR	LIDER	
Mantener la claridad existente sobre las políticas de asignación de recursos	Dar a conocer la existencia de las políticas para la administración de los recursos con las que la Universidad para garantizar el buen funcionamiento de los programas y la sostenibilidad de los mismos.	Reuniones de socialización sobre políticas para la administración de los recursos con las que la Universidad	Una reunión	Anual	Decanatura	Directivos	RH - RL