

RESOLUCIÓN No. 074
(18 de abril de 2023)

Por la cual se aprueba el Proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico de la Facultad Arquitectura, Diseño y Urbanismo.

El Rector de la UNIVERSIDAD DE BOYACÁ, en uso de sus Atribuciones Estatutarias y en especial las conferidas por el Artículo 26 del Estatuto General, y debidamente autorizado por el Consejo Directivo, y

CONSIDERANDO:

Que por medio de la Resolución Rectoral 193 del 23 de octubre de 2020 se aprobó la Guía para la elaboración del Proyecto de Educativo del Programa – PEP versión 2.

Que la Resolución No. 050 del 01 de julio de 2021 modifica el procedimiento de aprobación del PEP definido en la Guía para la elaboración del Proyecto de Educativo del Programa – PEP.

Que la Ley 30 de 1992, les concede a las instituciones de educación superior la autonomía para ejercer y desarrollar sus programas académicos, atendiendo los más altos requisitos de calidad, avanzando en el mejoramiento de sus propósitos y objetivos y rindiendo cuentas sobre el servicio público que prestan a la sociedad.

Que en el Acuerdo 02 de 2020, proferido por el Consejo Nacional de Educación Superior (CESU), se actualiza el modelo de acreditación en alta de calidad para programas académicos e instituciones y promueve la alta calidad como atributo necesario de la educación superior.

Que, en el actual Plan de Desarrollo Institucional, a través de la Política Académica se establece como objetivo asegurar que los procesos de registro calificado, acreditación y creación de nuevos programas, cumplan con los parámetros de calidad vigentes y fortalezcan el desarrollo del crecimiento institucional.

Que en mérito de lo expuesto;

UNIVERSIDAD COMPROMETIDA CON EL FUTURO DE BOYACÁ Y DE COLOMBIA

RESUELVE:

- ARTÍCULO PRIMERO:** Aprobar el Proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo.
- ARTÍCULO SEGUNDO:** Hace parte integral de esta Resolución el Proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico. Ref. RECT-PEP-PDGR-2023.
- ARTÍCULO TERCERO:** Esta Resolución rige a partir de la fecha de su expedición.

COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE

Dada en Tunja, a los dieciocho (18) días del mes de abril de dos mil veintitrés (2023).



ANDRÉS CORREAL CUERVO
Rector



ETHNA YANIRA ROMERO GARZÓN
Secretaría General (E)

UNIVERSIDAD COMPROMETIDA CON EL FUTURO DE BOYACÁ Y DE COLOMBIA



PROYECTO EDUCATIVO DEL PROGRAMA – PEP DISEÑO GRÁFICO

RECT-PEP-PDGR-2023

UNIVERSIDAD DE BOYACÁ
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
TUNJA
Enero, 2023

Contenido

| | |
|--|--------------|
| INTRODUCCIÓN | 4 |
| 1 ¿QUÉ ES EL PEP? | 5 |
| 2 PROCEDIMIENTO PARA LA FORMULACIÓN Y APROBACIÓN DEL PEP | 6 |
| 3 ELEMENTOS DISTINTIVOS DEL PROGRAMA ACADÉMICO | 7 |
| 3.1 FICHA TÉCNICA DEL PROGRAMA | 8 |
| 3.2 CONCEPTUALIZACIÓN TEÓRICA Y EPISTEMOLÓGICA DEL PROGRAMA | 8 |
| 3.3 ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL PROGRAMA | 133 |
| 3.4 JUSTIFICACIÓN DEL PROGRAMA | 166 |
| 3.5 EL PROGRAMA EN EL CONTEXTO | 20 |
| 3.5.1 Contexto internacional | 20 |
| 3.5.2 Contexto nacional | 222 |
| 3.5.3 Contexto regional | 255 |
| 3.6 IDENTIDAD DEL PROGRAMA | 29 |
| 3.6.1 Coherencia del programa con la filosofía institucional | 300 |
| 3.6.2 Misión y Visión de Programa | 301 |
| 3.7 FUNCIONES SUSTANTIVAS | 311 |
| 3.7.1 Función sustantiva de docencia | 311 |
| 3.7.2 Función sustantiva de Investigación | 388 |
| 3.7.3 Función sustantiva de Proyección Social y Extensión | 411 |
| 3.8 OBJETIVOS O PROPÓSITOS DEL PROGRAMA | 466 |
| 4 ASPECTOS CURRICULARES DEL PROGRAMA | 49 |
| 4.1 COMPONENTES FORMATIVOS | 500 |
| 4.1.1 Flexibilidad en el programa | 634 |
| 4.1.2 Interdisciplinariedad en el programa | 656 |
| 4.1.3 Internacionalización en el programa | 667 |
| 4.1.4 Perfiles | 70 |
| 4.2 COMPONENTES PEDAGÓGICOS | 713 |
| 4.2.1 Competencias | 73 |
| 4.2.2 Estrategias pedagógicas y didácticas | 779 |
| 4.2.3 Medios educativos y ambientes de aprendizaje | 81 |
| 4.3 COMPONENTES DE INTERACCIÓN | 979 |
| 4.3.1 Propuesta formativa da respuesta a las necesidades del contexto | 979 |
| 4.3.2 Componentes de interacción con los resultados de aprendizaje | 102 |
| 4.3.3 Actividades del programa en contextos sincrónicos y asincrónicos | 104 |
| 5 MECANISMOS DE EVALUACIÓN | 109 |
| 5.1 RESULTADOS DE APRENDIZAJE | 111 |
| 5.2 EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE | 11617 |

| | | |
|-----------|---|--------------|
| 6 | ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS Y PROCESO FORMATIVO | 12020 |
| 7 | ESTRUCTURA ACADÉMICA – ADMINISTRATIVA DEL PROGRAMA | 12727 |
| 8 | PROSPECTIVA DEL PROGRAMA | 131 |
| 9 | ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD | 132 |
| 10 | BIBLIOGRAFÍA | 13839 |

INTRODUCCIÓN

“Hay que aprender a enfrentar la incertidumbre, puesto que vivimos una época cambiante donde los valores son ambivalentes, donde todo está ligado. Es por eso que la educación del futuro debe volver sobre las incertidumbres ligadas al conocimiento.”

Edgar Morín

La División de Planeación y Acreditación, con el propósito de continuar la misión de acompañamiento a los diferentes procesos curriculares y de gestión y aseguramiento de la calidad, en cada uno de los programas académicos, da a conocer las disposiciones para la construcción de los Proyectos Educativos de Programa – (PEP) (versión N°2 - 2020), las cuales buscan servir como marco de referencia y medio dinamizador de la acción educativa en cada uno de los programas académicos de la Universidad de Boyacá.

Este documento se encuentra enmarcado en términos legales en el Decreto 1330 de 2019 del Ministerio de Educación Nacional (MEN), que reglamenta el sector de la educación en el país. Dentro de esta reglamentación el Estado Colombiano establece los criterios mínimos de calidad a través del registro calificado para la oferta y desarrollo de programas académicos de la Educación Superior en el país. Así mismo, consideró lo estipulado en el Acuerdo 02 de 2020 del Consejo Nacional de Educación Superior (CESU), por el cual se actualiza el modelo de acreditación de alta calidad. Si bien, los elementos normativos expuestos en estas directrices de orden nacional, deben ser acogidos por la Universidad de Boyacá, se pretende ir más allá de lo estrictamente normativo, estas orientaciones servirán como base para la reflexión, adaptación, transformación y creación de los PEP en cada uno de los programas académicos de la Universidad de Boyacá, dando cuenta siempre, de la identidad Institucional; adicionalmente, los PEP se constituyen en una evidencia del cumplimiento de la Visión de “SER LOS MEJORES”.

El Proyecto Educativo del Programa (PEP) se debe elaborar de acuerdo con la realidad del programa académico, sus objetivos, misión, visión y coherencia de estos con la filosofía Institucional. El reto consiste en interpretar los nuevos tiempos, develar las nuevas necesidades científicas y demandas sociales, sin olvidar o rechazar lo que históricamente se ha construido y que aún continúa siendo válido. En otras palabras, se pretende ubicar en el centro, las necesidades del sujeto que aprende en relación con los desafíos de la sociedad actual, logrando los objetivos de formación, resultados de aprendizaje, políticas de planeación y evaluación curricular; propuestas de mejoramiento continuo en el marco del Sistema de Aseguramiento de la Calidad de la Universidad de Boyacá (SACUB).

Los componentes que se describirán en adelante le permitirán al programa académico sustentar y evidenciar su esencia e identidad, al considerarse éste como el documento orientador de la gestión y proyección de este.

1 ¿QUÉ ES EL PEP?

Tomando como referencia el Acuerdo 02 de 2020 del CESU, este establece que:

El Proyecto Educativo del Programa es coherente con la misión y la identidad institucional, así como con los campos de acción de las profesiones o disciplinas, y que orienta el desarrollo de labores formativas, académicas, docentes, científicas, y culturales. Según el nivel de formación y modalidad, el proyecto educativo del programa define claramente las competencias, los objetivos de formación y resultados de aprendizaje contemplados en los aspectos curriculares, las políticas y estrategias de planeación y evaluación curricular, y la propuesta de mejoramiento continuo en el marco del sistema interno de aseguramiento de la calidad. (CESU, 2020)

Con esta descripción de lo que se considera como la principal intencionalidad del Proyecto Educativo del Programa PEP, dentro de los lineamientos de acreditación de alta calidad, se reconoce, la importancia de su consolidación y estructuración de la trayectoria académica del programa.

Así mismo, el PEP se debe adaptar a las dinámicas internas del programa, resultado del impacto de su entorno, sin modificar los principios fundamentales sobre los cuales ha sido estructurado, viéndose como un acuerdo de evolución, transformación y discusión.

Cabe mencionar, que el Proyecto Educativo de Programa, no es un documento terminado, pasivo e inmodificable, por el contrario, la concepción misma que le acompaña es la de convertirse en una bitácora que oriente el proceder académico del programa; el cual está sujeto a actualizaciones y modificaciones, articulándose con las intenciones, propósitos y planeación del programa, en igual sentido, tener en cuenta estudios de mercadeo.

Finalmente, el PEP responde a las políticas institucionales de la Universidad de Boyacá, pues estas también se constituyen en un marco de referencia para los programas académicos, teniendo en cuenta que de ellas se deriva precisamente la coherencia de los programas

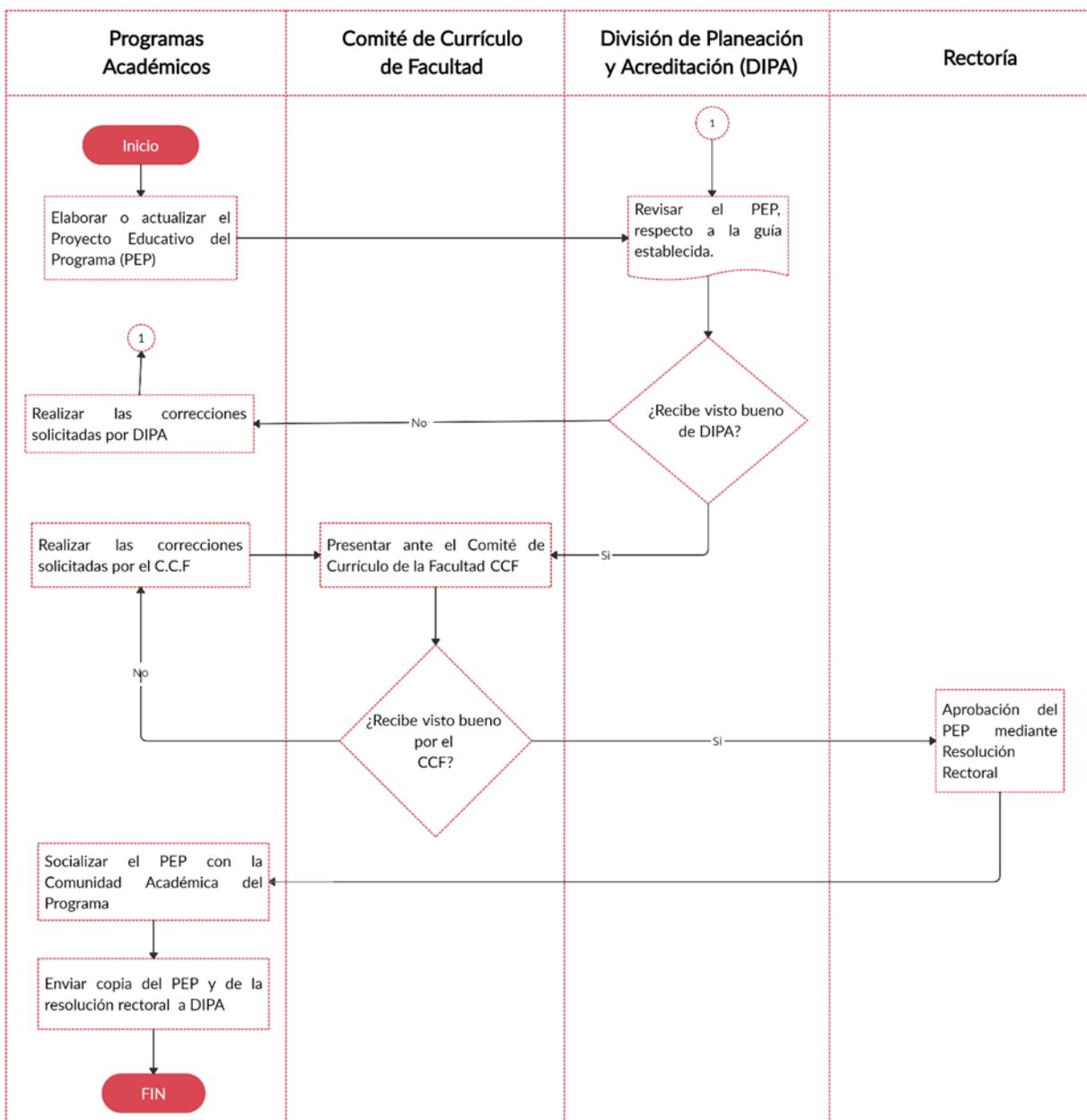
académicos con la misión y visión institucional. La responsabilidad de su generación y actualización está en el programa académico, bajo las directrices y vigilancia de la facultad académica a la que pertenezca el programa.

2 PROCEDIMIENTO PARA LA FORMULACIÓN Y APROBACIÓN DEL PEP

A continuación, se presenta el proceso que será tenido en cuenta por el programa para la formulación y aprobación del PEP.

Figura 1

Procedimiento para la formulación, actualización y aprobación del PEP



Nota. Esta tabla muestra el proceso para la consolidación y construcción del PEP. Fuente: Universidad de Boyacá

3 ELEMENTOS DISTINTIVOS DEL PROGRAMA ACADÉMICO

En los siguientes numerales se describen los elementos distintivos del Programa Académico.

3.1 FICHA TÉCNICA DEL PROGRAMA

Se deberá presentar la siguiente información actualizada y cotejada con los Sistemas de Información del Ministerio de Educación. Para el caso de los programas nuevos omitir la información que no aplique.

Tabla 1

Ficha técnica del programa de diseño gráfico

| | |
|---|--|
| Facultad | Arquitectura, Diseño y Urbanismo |
| Nombre del programa | Diseño Gráfico |
| Título que otorga | Diseñador(a) Gráfico(a) |
| Acto de creación | Acuerdo No. 188 de 11 de marzo de 1999 |
| Sede(s) | Tunja |
| Área del conocimiento | Humanidades |
| Nivel de Formación | Profesional |
| Duración en semestres | Ocho (8) |
| Modalidad | Presencial |
| Código SNIES | 20713 |
| Resolución de Registro Calificado vigente y de acreditación con tiempo otorgado | Registro calificado: Resolución 016715 de 12 diciembre de 2019 Acreditación Nacional: Resolución 017364 de diciembre de 2019 (4 años) |
| Número de créditos académicos | 134 |
| Periodo de inicio de labores académicas | 2000-I |

Nota. Esta tabla muestra la ficha técnica del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá.

3.2 CONCEPTUALIZACIÓN TEÓRICA Y EPISTEMOLÓGICA DEL PROGRAMA

El Diseño Gráfico al ser una profesión relativamente joven, alberga diferentes posturas relacionadas con el componente conceptual, curricular y epistemológico. Por tanto, para acercarse al conocimiento también posee diferentes métodos, metodologías, estrategias o técnicas que hacen de esta profesión sea diferente en el ámbito académico e investigativo (Rodríguez, 2016).

En tanto, el diseñador no simplemente se centra en realizar gráficos estéticamente bellos, al contrario, tiene como objetivo articular diversas dimensiones que estructuran la ejecución y desarrollo de un proyecto. Desde el punto de vista de la academia, con el tiempo las metodologías han transformado de acuerdo con las nuevas necesidades del contexto. Por ello, actualmente se habla de la didáctica proyectual; que permite en los estudiantes

una formación del diseño donde se fortalecen sus competencias de habilidades para el desarrollo de piezas, relación con clientes reales y aprenden haciendo (Barriga, 2020).

De acuerdo con lo anterior, es así como el Diseño Gráfico tiene formas diferentes de aproximarse al conocimiento respecto a otras áreas o profesiones, dada la integralidad que compone la profesión. Por otra parte, se sustenta la necesidad de vincular la investigación como factor importante en la formación de estos profesionales, en busca de analizar, categorizar y clasificar la información, fortalecer el indagar, la incertidumbre, el razonamiento lógico, la intuición y la creatividad, para solucionar diversas situaciones Rodríguez (2016) y Ramírez, García, & Maldonado (2017).

Desde estas perspectivas, se exponen a continuación diferentes posturas actuales frente al Diseño Gráfico visto como una disciplina y como una profesión.

El diseño como disciplina

Desde este aspecto, se reúnen varios autores que ahondan en este proceso del diseño como una disciplina, para empezar, se encuentra Tapia (2014) quien sustenta que el diseño está sujeto al universo de la vida urbana y desarrollo tecnológico, por ello su vínculo implícito con la sociedad, por tanto, es:

Una disciplina social (moderno) y humanística (...) Su núcleo epistemológico se halla entonces en la retórica, pues ésta es el arte de la deliberación para la persuasión, sólo que, proyectada aquí al escenario de la producción y de la imagen, y no sólo de las palabras. (pág. 8)

En coherencia con lo anterior, permite reconocer al diseñador desde dos posturas importantes, lo social y humanístico, porque permite reconocer el diseño desde un proceso para concebir y realizar elementos comunicativos para resolver y enriquecer las situaciones humanas e interfiere con las necesidades y la conducta de una sociedad.

En este orden de ideas, “el diseño gráfico es una disciplina suficientemente compleja y articulada para formar una familia profesional propia es necesario establecer una estratificación de los perfiles profesionales que se le asocian según un criterio lógico que derive de su propio quehacer” (Gonzalez, 2016, pág. 217). En otras palabras, se pone en evidencia la complejidad de la disciplina y como actualmente se encuentra en un desarrollo y definición, pues se le atañen diferentes perfiles que alteran el verdadero perfil de la disciplina y hace que se vea difuso su objetivo.

El diseño como profesión

De acuerdo con la naturaleza de la profesión, el Diseño Gráfico es considerado como una profesión joven, en palabras de (Tiburcio, 2015) plantea un horizonte de lo que se espera como profesión:

El diseño gráfico debería dejar de concentrar su quehacer en la reproducción (tecnológica) del medio, y concentrarse más en el mundo de las ideas, de los conceptos, de los códigos culturales visuales con los que de alguna manera siempre trabajó, pero que no necesariamente explotó a fondo. (pág. 91)

Lo que indica que el Diseño Gráfico puede ampliar su enfoque e incluir diversas áreas de conocimiento, que no simplemente es un ejercicio de hacer, sino que va más allá y configura elementos visuales que responden a las necesidades actuales en ámbitos sociales, de comunicación y de cultura.

Por otra parte, Campi (2020) expresa que “el diseño como profesión pertenecía a la industria de servicios de la creación, así que la estructuración de la oferta educativa tiende o debería tender a responder a las necesidades del mercado de trabajo” (pág. 120). La academia desde esta premisa está comprometida a vincular los estudiantes desde su espacio de formación y a enfrentar situaciones reales de los nuevos requerimientos del mercado de diseño.

Desde esta perspectiva el programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá en relación con las orientaciones del modelo pedagógico institucional se fundamenta en dos pilares conceptuales, derivados del pensamiento de Edgar Morín.

“(…) 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”. (pág. 99)

Se busca ofrecer una visión sistémica, transdisciplinar y distanciada de modelos tradicionales que han separado las disciplinas y han convertido el ejercicio del conocimiento en acciones separadas entre componentes, que cada vez se tornan más distantes y menos ajustados a las realidades de los sujetos.

Es importante enunciar que la formación de los estudiantes de la Universidad de Boyacá está sujeta a involucrar la formación del ser; aprender a vivir consigo mismo, aprender a vivir en sociedad y aprender a afrontar la vida. Por otra parte, saber sobre enseñar y aprender, a lo cual hace referencia al saber ser, saber convivir, saber conocer y saber hacer, con el fin que el profesional de la universidad posea los conocimientos y competencias para enfrentar las exigencias actuales de la sociedad (Universidad de Boyacá, 2019).

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 adecuados.

Diseño como actividad multidisciplinar, transdisciplinar e Interdisciplinar

El diseño se comprende, así como una actividad profesional creativa, su integración se hace visible en muchos espacios no solo enfocados al arte, el diseño o la arquitectura, sino que se relaciona con todos los elementos que circundan el diario vivir de las personas y todo lo que consumen. El diseño se apoya hacia un trabajo multidisciplinar e integral para trabajar con varias disciplinas afín y con otras totalmente diferentes, encargadas de ofrecer un trabajo complejo que alimenten el ejercicio final (Ramírez & Flores, 2016).

Por otro lado, trabajar de manera transdisciplinar implica generar estrategias que permitan la correcta interacción entre los actores del proyecto, en diseño esto es clave pues no solo se diseña por gusto, sino a un grupo objetivo para cumplir con ciertas metas (Moreno, 2014). Es decir, el diseño se encuentra habituado a trabajar con un usuario y ciudad, por tanto, es común trabajar desde enfoques multidisciplinarios o más complejas como la transdisciplinariedad, y de esta forma logra nuevos alcances y oportunidades, desde la complejidad del mundo actual.

De otra manera, Vitrubio planteó tres ejes para el análisis de cualquier obra: *utilitas* (señala la función), *firmitas* (implica el estado de constructibilidad) y *venustas* (representa la belleza); estos parámetros han sido importantes en la enseñanza de la historia de arquitectura y el arte, mientras que en diseño es desconocido, sin embargo Paul Mijksenaar analizó los productos de diseño industrial y gráfico desde estas tres perspectivas, destacando la relación interdisciplinaria del diseño y mostrando evidencias sobre el valor de estas ideas (Mijksenaar, 2002).

La disciplina del diseño es una sola. Lo que enmarca la interdisciplina es la intención de relacionar objetivos, problemas y procesos comunes que existen entre los ámbitos de Diseño Gráfico. Este estudio se conceptualiza de manera clara si se toma en consideración a los sistemas complejos como el eje de interacción de las disciplinas, ya que se profundiza en elementos que determinan las condiciones de la metodología y no solo desde la necesidad de estudiarlos por separado. Además, el estudio interdisciplinar de un proyecto debe considerar la ubicación curricular del mismo, para que exista una verdadera intervención integradora en nuestras instituciones educativas. El hecho de juntar varias disciplinas para un estudio no basta para conformar una verdadera interdisciplinariedad que desarrolle conciencia sobre un objeto de conocimiento. Se requiere de una perspectiva metodológica que conciba las problemáticas de manera particular desde los sistemas complejos (Becerra, 2020).

Diseño gráfico a través de investigación + creación

A partir del 2013, el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación la investigación creación MinCiencias, surge el ejercicio de investigación a través de la investigación-creación, donde busca fortalecer la generación de nuevo conocimiento, apropiación social y procesos de innovación del país a través de la investigación. Promueven la participación y articulación de profesionales del arte, el diseño, la ciencia, tecnología y cualquier otra área, para ser partícipes en este propósito que mediante la RAD (Red Académica de Diseño), ACOFARTES (Asociación Colombiana de Facultades y Programas de Artes) y ACFA (Agremiación Colombiana de Facultades de Arquitectura), por medio de conversatorios y mesas de diálogo impulsaron la iniciativa a nivel nacional y la participación desde estas áreas. Desde el 2019 con el surgimiento de las Industrias Creativas y Culturales (ICC) se evidenció la importancia de la investigación-creación en diferentes procesos de formación y como recurso de propiedad intelectual “producido en la creación en áreas académicas como las artes, la arquitectura, el diseño y otras similares, constituye un valor agregado para la generación de contenidos transferibles a las industrias creativas y culturales” (Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, 2020).

En tanto, la importancia de investigación y creación se fundamenta en construir un mejor concepto a partir de los dos términos, con el fin de enfrentar las problemáticas contemporáneas, con un trabajo transdisciplinar y reflexivo desde diferentes posturas de acuerdo con las disciplinas que intervienen en él. “Siguiendo esta línea de pensamiento, para que a un proyecto de generación de nuevo conocimiento en el entorno investigativo de la práctica creativa se le pueda dar un título de “investigación-creación” debe colaborar

con instituciones académicas o centros de investigación” (Ballesteros & Beltrán, 2018, pág. 28). De acuerdo con el aporte e invitación anterior, desde la academia se pueden realizar proyectos donde la práctica creativa cumple su papel fundamental, con productos creativos que evidencien y reinterpretan cómo se manifiesta el contexto y cómo se comunica a través de la creatividad.

Desarrollar investigación bajo este tipo, despierta la posición crítica y grupal para construir nuevo pensamiento, valoran el sentido del arte y el diseño como un recurso sensible, creativo, proyectivo, que puede transformar sociedades. “La investigación-creación es la dirección en la que se están formulando los procesos de producción del conocimiento en algunos programas de pregrado y posgrado en arte, diseño y arquitectura” (Silva, 2016, pág. 59). Por eso la importancia de considerarla desde la academia para que sea conocida y trabajada por los futuros profesionales e integrar saberes para mejores resultados, no solo ver estas disciplinas con el sentido informal de creación de artefactos, sino proyectos integrados y complejos.

3.3 ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL PROGRAMA

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.

El programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá surge como resultado de la expansión de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo con el fin de dar respuesta a los continuos desarrollos comunicacionales en los ámbitos empresariales, sociales, culturales y estéticos. Asimismo, el Programa ofrecido por la Universidad de Boyacá, ha venido evolucionando desde su creación de la siguiente manera:

En 1999, La Fundación Universitaria de Boyacá, crea el programa de Diseño Gráfico y Publicidad, según acuerdo No. 188 de Marzo 11 de 1999¹ emitido por el consejo Directivo de la misma Fundación, 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

¹ UNIVERSIDAD DE BOYACÁ. Consejo Directivo. Acuerdo No 188 de marzo 11 de 1999. Tunja, Boyacá.

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.

Para el año 2006, se realizó un proceso continuo de análisis y autoevaluación y se concluyó que es necesario actualizar y fortalecer el plan de estudios tradicional del programa de Diseño Gráfico, de esta manera la propuesta fue favorable por el Comité de Currículo, Consejo Académico y Consejo Directivo. Por tanto, se cambia el orden de los talleres de diseño de cuarto y quinto de la siguiente manera:

La asignatura de diseño gráfico III Imagen corporativa debe ser ubicada en cuarto semestre llamándose diseño gráfico II Imagen corporativa, la asignatura de diseño gráfico II eventos ubicarla en quinto semestre llamándose diseño III eventos. Se crea la equivalencia entre la asignatura de semiótica de diseño gráfico y teoría de la imagen de comunicación social. Asimismo, se cambia el nombre de la asignatura diseño gráfico IV carátulas e ilustración por diseño gráfico IV diseño editorial y la asignatura diseño gráfico V comerciales de televisión por diseño gráfico V señalización (Universidad de Boyacá, 2006).

Con el acuerdo Número 044 del 26 de enero del 2007 emitido por el Consejo Académico de la Universidad de Boyacá, se establecieron las políticas generales para el cambio del plan tradicional al flexible. Para este mismo año la Universidad, con el acuerdo número 162 del 28 de agosto de 2007, 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.

El 3 de septiembre de 2008, con el acuerdo número 251 publicado por el Consejo Académico de la Universidad de Boyacá, 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.

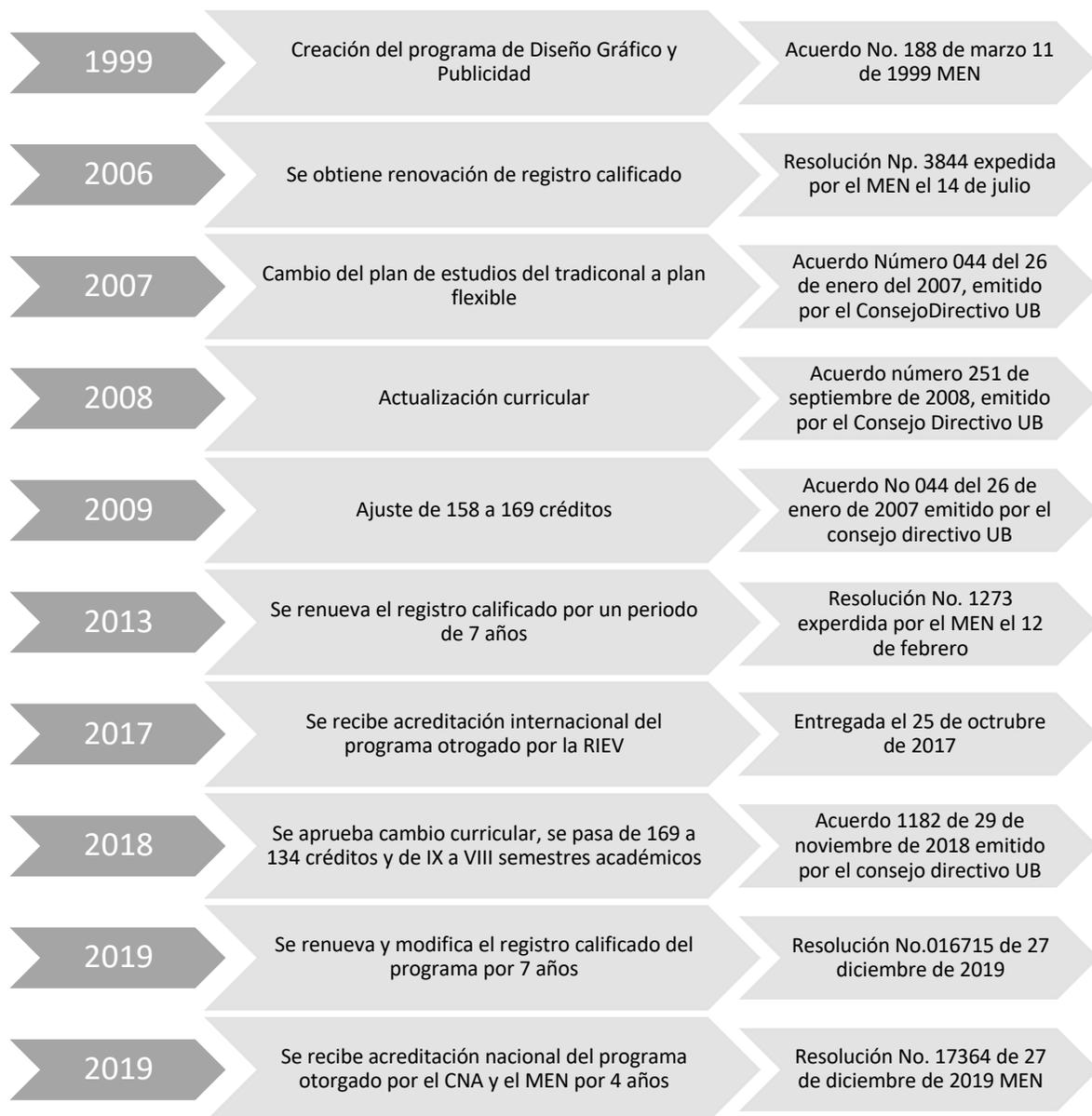
Después de las modificaciones y evolución del programa desde su creación hasta estos días, la Universidad de Boyacá cuenta con el programa de pregrado de Diseño Gráfico, el cual en el año 2017 recibe la Acreditación Internacional por 2 años, emitido por la Red Internacional de Evaluadores (RIEV) mediante la certificación que lo acredita como un programa que cumple con las normas del Análisis Estructural Integrativo de Organizaciones Universitarias de la RIEV. Un año más tarde se aprueba el plan curricular bajo el Acuerdo 1182 de 29 de noviembre de 2018 emitido por el consejo directivo de la Universidad de Boyacá, con la aprobación de modificar los créditos de 169 a 134 con una duración de VIII semestres académicos y, para el 2019, se renueva el registro calificado con la Resolución No.016715 de 27 diciembre de 2019. Por último, se recibe la acreditación nacional CNA, otorgada por el MEN por un tiempo de cuatro (4) años con Resolución No. 17364 de 27 de diciembre de 2019.

Finalmente, el objetivo ha sido siempre formar Diseñadores Gráficos comprometidos con el buen ejercicio de la comunicación a través de mensajes visuales responsables, que atiendan a los parámetros de la estética; es por ello por lo que constantemente se trabaja en el mejoramiento del programa, para así llegar a encontrar más posibilidades en el desempeño laboral de los egresados.

A continuación, se muestra una tabla donde se especifican y resumen los cambios curriculares más relevantes del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá.

Tabla 2

Antecedentes históricos del programa



Nota. La tabla muestra cronológicamente la evolución del programa. Fuente: Equipo de Autoevaluación Programa de Diseño Gráfico.

3.4 JUSTIFICACIÓN DEL PROGRAMA

Partiendo de la definición de Diseño Gráfico que ofrece el Consejo de Organización International Council of Design (ICoD), donde se sustenta que:

El diseño es una disciplina de estudio y práctica centrada en la interacción entre una persona - un 'usuario' - y el entorno creado por el hombre, teniendo en cuenta

consideraciones estéticas, funcionales, contextuales, culturales y sociales. Como disciplina formalizada, el diseño es una construcción moderna²

Es evidente que en la anterior definición todos los elementos se conectan con el trabajo profesional de un diseñador y nombra cómo debe ajustarse a los requerimientos actuales y las exigencias de la sociedad, sus funciones de análisis, organización y presentación de soluciones funcionales y estéticas a los problemas de comunicación visual. Por ello, la importancia que desde la formación de diseñadores se integren estos aspectos y contribuir en una formación más integral y compleja.

Otro aspecto fundamental, es reconocer las esferas de intercambio social, cultural y económico, en las puede desenvolverse el futuro diseñador para llegar a transformar estos contextos, como lo sustenta Frías y Guijosa (2019):

El diseño no es arte; más bien es una actividad determinada por el sistema económico y que como ciencia también lo es, es fundamental para el desarrollo y la innovación tecnológica, por lo que en ese sentido el diseño se debe insertar como un elemento estratégico de competitividad y fomento económico. (pág. 4)

En este sentido, el programa de Diseño Gráfico parte del análisis de su entorno, contexto y sociedad, panorama que le permite a la academia preparar profesionales en Diseño Gráfico, capaces de actuar como líderes críticos, éticos y potenciadores en los procesos productivos a través de la imagen, cumpliendo así, con la misión institucional en su alto nivel de compromiso con la región.

De acuerdo con el Plan de Desarrollo Departamental 2020 – 2023, planteado desde una política de pacto social por Boyacá, estructurado desde las capacidades, oportunidades y garantías y fundamentados en seis estrategias; “humana y de capacidades, económica y de oportunidades, socio ecológica y territorial, conocimiento e innovación, conectividad y transporte, gobierno y asuntos públicos” (pág. 16). La región busca una propuesta centrada en la gente, la sostenibilidad, diálogos de saberes y el territorio.

De esta manera, el objetivo superior del plan tiene como fin consolidar en la construcción de un territorio más humanos, incluyente, equitativo, para otorgar oportunidades a los boyacenses, bajo unos principios de construcción colectiva, servicio público eficiente,

² Ico-D, International Council of Design Se trata de consejo internacional de diseño conformada por distintas organizaciones independientes, que crean una red global de diálogo, debate y puesta en común en torno al rol del diseño en la sociedad, cultura y economía. <https://www.theicod.org/en/professional-design/what-is-design/what-is-design>.

respeto y dignidad humana, enfoque diferencial y sensibilización hacia el territorio, en coherencia y atendiendo a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Objetivos que invitan al departamento a responder frente a los desafíos y retos derivados de la crisis social, ecológica y económica y apuntar a fortalecer el sentido de pertinencia, innovación y solidaridad (Gobernación de Boyacá, 2020).

Es así como, la finalidad del diseño es, entonces, insertarse en este panorama desde su función comunicativa y empresarial, desde una postura responsable socialmente; al igual que los otros campos de intervención en donde el diseño tiene mayor participación, que responda a los desafíos y adversidades de la crisis social, ecológica y económica.

El programa plantea sus metas desde el fortalecimiento de la cultura visual y del diseño, de modo que la expresión gráfica sea adecuada en los diferentes ámbitos que la región permite desarrollar: la consolidación de la identidad y de los valores visuales, el establecimiento de canales comunicativos más fuertes desde la industria gráfica en los diferentes contextos, responder a la actualización tecnológica. Se pretende así, que los futuros profesionales egresados de la Universidad de Boyacá cuenten con la capacidad de generar soluciones de diseño coherentes con el contexto, asimismo logre desempeñarse profesional y éticamente en diferentes campos de acción de la disciplina en el contexto local, nacional.

Por tanto, el diseñador gráfico debe afrontar las necesidades con un alto compromiso y calidad innegable en sus propuestas, para que le permitan ubicarse en un buen nivel frente a la competencia y egresados de otras instituciones. Así la importancia de 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

Teniendo en cuenta que el Diseño Gráfico ha sido ampliamente marcado por el avance tecnológico, y contando con las exigencias del mercado laboral colombiano, el diseñador 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.

De esta manera, hoy día en el Departamento de Boyacá, de acuerdo a las bases de datos del Ministerio de Educación Nacional que reposa en el Sistema de Información de la Educación para el Trabajo y el Desarrollo Humano (SIET) para instituciones de educación no formal, y el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior (SNIES) para educación formal– (2022). De este modo, la información identificada en los dos sistemas de información mencionados anteriormente hacen referencia a que existen 11 programas

relacionados con el Diseño Gráfico, de los cuales solo uno de ellos es de carácter profesional, que el único programa profesional que hace presencia en el departamento de Boyacá es el que ofrece la Universidad de Boyacá desde hace más de 20 años. Por consiguiente, con esta información se puede justificar la permanencia, pertinencia y demanda del programa en la región a lo largo del tiempo.

Por otra parte, gracias a la permanencia y continuidad del programa en poco más de dos décadas se evidencia una gran demanda laboral donde no solamente los egresados se vinculan a mercado laboral de la región al emplearse en las diferentes empresas de la economía boyacense; pues además son generadores de empleo al crear y dirigir empresas de la industria gráfica y de esta manera, fortalecer la cultura del diseño en el departamento. Muestra de este impacto se puede evidenciar en las listas de control de egresados que se manejan en la plataforma SIIUB y los estudios a empleadores realizados en años anteriores.

Sumado a lo anterior, en el sistema del Observatorio Laboral para la Educación (OLE), (2022), se puede identificar que la pertinencia del programa de Diseño Gráfico desde los años 2015 a 2020, es constante y se mantiene el número de egresados que suman 120 a nivel profesional en la región. Es así como se evidencia la pertinencia del programa en el mercado.

En lo referente a la oferta laboral en el sector; según los datos consultados a la fecha en el (OLE) entre los años 2016 a 2019, se evidencia que el índice de empleabilidad en el país para los diseñadores gráficos cotizantes dependientes, se mantiene en un promedio de 200 egresados laborando formalmente en los años referenciados anteriormente. Por otra parte, el rango salarial de los diseñadores gráficos con mayor porcentaje de empleabilidad en un 39,7%, se encuentra entre 1 y 1,5 SMMLV para el año 2019; comportamiento similar en los 3 años anteriores según información arrojada por esta misma fuente. Motivo por el cual, se evidencia la pertinencia del programa en las diferentes actividades económicas y empresariales del país y la región.

Figura 2

Instituciones autorizadas que imparten formación en Diseño Gráfico o similares en el Departamento de Boyacá.



Nota: La figura muestra la ubicación geográfica de las instituciones relacionadas con el programa de Diseño Gráfico en la región Fuente: Oficial SIET. (13 de septiembre de 2022).

3.5 EL PROGRAMA EN EL CONTEXTO

A continuación, se presenta un análisis de los referentes regionales, nacionales e internacionales, que sustentan la formulación del programa en diferentes contextos.

3.5.1 Contexto internacional

Desde que William Addison Dwiggins³, usara por primera vez la palabra Diseño Gráfico en 1922, cien años después, uno de los más importantes resultados de la Junta Ejecutiva de **ICoD**, durante la 25ª Asamblea General en Montreal, Canadá, fue reconocer las nuevas tipologías de un mundo en constante transformación y el cambio de paradigma; lo que lleva a la actualización de la definición de la profesión del diseñador, así:

Los diseñadores están capacitados para analizar problemas de manera integral, buscando comprender no solo el problema inmediato u obvio, sino también el sistema que lo creó. Los diseñadores abordan la solución desde el punto de vista del usuario final, buscando optimizar para las necesidades y capacidades específicas de

³ William Addison Dwiggins (1880/1956), fue un diseñador tipográfico, calígrafo y diseñador de libros estadounidense.

ese individuo o grupo. Los diseñadores se esfuerzan por 'hacer más con menos', maximizan la economía (de materiales, de inversión, de energía, etc.) a través de la creatividad y el ingenio; esta idea es el diseño central. (International council of design, consultado enero-2022)

De esta manera, se confirma que el diseño tiene una especificidad particular que hace que no se pueda confundir con otro aspecto de las actividades humanas como la ciencia, el arte y la técnica. Asimismo, los elementos de diseño se encuentran entre lo sensible y lo inteligible, pues comparte elementos del conocimiento con la ciencia y lo sensible con el arte, pero sin tener relación directa con dichas actividades. En la actualidad la experiencia del diseño con la sociedad deriva de la interacción de todos los elementos que circundan en el espacio, la cantidad de marcas, objetos cotidianos y demás despectivos comprueban su pregnancia en la vida cotidiana de todos.

La comunicación visual avanza paralelamente con la tecnología y los cambios sociales e interculturales, con la sociedad del conocimiento y los movimientos medioambientales. Por tanto, los diseñadores están capacitados para enfrentar la incertidumbre y dar solución a problemas con responsabilidad y de forma integral, trabajar colaborativamente con otras disciplinas y proponer desde su conocimiento y experticia profesional.

A continuación, se presentan las principales universidades a nivel nacional e internacional que ofrecen el programa académico y con los cuales se pueden realizar homólogos.

Tabla 3
Principales universidades a nivel nacional e internacional que ofrecen el programa académico de diseño gráfico a nivel internacional

| PAIS | UNIVERSIDAD | TITULO |
|-----------|---|---|
| COLOMBIA | Universidad Jorge Tadeo Lozano (Bogotá) | Profesional en Diseño Gráfico |
| | Universidad Nacional de Colombia | Diseñador Gráfico |
| | Universidad de Nariño | Diseñador Gráfico |
| | Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano (Medellín) | Profesional en Diseño Gráfico |
| | Universidad del Cauca (Popayán) | Diseñador Gráfico |
| | Universidad Pontificia Bolivariana (Medellín, Bogotá) | Diseñador Gráfico |
| | Universidad del Norte | Diseñador Gráfico |
| MÉXICO | Universidad Nacional Autónoma de México | Profesional en Diseño Gráfico |
| | Universidad Nacional de Bellas Artes | Licenciado en Diseño Gráfico |
| | Universidad de Monterrey | Licenciado en Diseño Gráfico |
| | Universidad Iberoamericana | Licenciado en Diseño Gráfico |
| ARGENTINA | Universidad de Buenos Aires | Diseñador Gráfico |
| | Universidad de Palermo | Diseñador Gráfico |
| | Universidad Nacional de Plata | Licenciado en Diseño en Comunicación Visual |
| | Universidad Nacional de Córdoba | Diseñador Gráfico |

| | | |
|-----------------------|--|--|
| CHILE | Pontificia Universidad Católica de Valparaíso | Licenciado en Diseño |
| | Universidad de Viña del Mar | Licenciado en Diseño |
| | Universidad Diego Portales | Licenciado (a) en Diseño con Mención en Diseño Gráfico |
| | Universidad Andrés Bello | Licenciado en Diseño |
| | Universidad de Chile | Licenciado/a en Diseño |
| ESTADOS UNIDOS | Escuela de Diseño Parsons (New York) | Diseñador |
| | Escuela de Diseño de Rhode Island (Providence) | Licenciado en Diseño Gráfico |
| | Instituto de Tecnología de Massachusetts (Cambridge) | Diseñador Gráfico |
| INGLATERRA | Instituto Pratt (Nueva York) | Diseñador |
| | Royal College of Art (Londres) | Diseñador |
| | Universidad de las Artes de Londres (Londres) | Licenciado en diseño gráfico |
| ITALIA | Politécnico di Milano (Milán) | Diseñador |
| | Universidad Libre de Bolzano | Diseñador Gráfico |
| | IED Istituto Europeo di Design | Diseñador Gráfico |
| FINLANDIA | Universidad Aalto (Espoo) | Diseñador Gráfico |
| | University of Art and Design. (Helsinki) | Diseñador Gráfico |
| PAISES BAJOS | Universidad de las Artes | Diseñador Gráfico |
| ESPAÑA | Escola Massana (España) | Licenciado en Artes y Diseño |
| | Academia de diseño de Marbella | Licenciatura en Artes (con honores), en Diseño Gráfico y Medios. |
| | Universidad de Barcelona | Diseñador |
| CANADÁ | Pacific Design Academy | Diseñador Gráfico |
| | Ontario College of Art y Design University | Licenciado en Diseño gráfico |
| AUSTRALIA | Curtin University of Technology. | Especialista en Diseño Gráfico |
| HONG KONG | Hong Kong Polytechnic University. | Licenciado en Diseño gráfico |

Nota. La tabla muestra universidades que ofrecen el programa a nivel nacional e internacional. Elaborado por: Equipo de Autoevaluación Programa de Diseño Gráfico 2022.

3.5.2 Contexto nacional

El origen de la profesión de Diseño Gráfico en Colombia se remite a una serie de sucesos que acontecen en la década de 1940 en la Escuela de Bellas Artes en Bogotá, donde se desarrollaron asignaturas y cursos relativos al arte comercial o publicitario. En 1963 la Universidad Nacional crea un programa técnico en Diseño Gráfico con duración de cuatro semestres, el cual en 1965 pasa a llamarse Arte Gráfico Publicitario, y en 1968 Experto en Arte Gráfico y Diseño Publicitario.

De la mano de la artista Ana Forero de Jacobini⁴, la Universidad Jorge Tadeo Lozano, en el año de 1967, fue la primera en ofertar oficialmente Diseño Gráfico a nivel profesional en Colombia. La Universidad Nacional de Colombia logra llevar su experiencia con el programa técnico y hace lo propio estableciendo formación profesional en el año de 1969.

⁴ Ana Forero de Jacobini, (antes Ana Forero Cortés) egresada de la “Escuela de Artes la Bordadita” y en los 60 viajó a Europa a formarse como pintora en la “Academie Julian” de París.

La profesionalización del Diseño Gráfico en Colombia como programa académico y después de la consolidación de la profesión en 1967, el Diseño Gráfico logra ampliar su oferta educativa en las diferentes IES del territorio nacional, contando actualmente con 43 programas denominados “Diseño Gráfico y Profesional en Diseño Gráfico”, de los cuales siete están acreditados por el Consejo Nacional de Acreditación CNA y diecisiete están afiliados a la Red Académica de Diseño RAD –único ente que agrupa los programas académicos de ES de diseño en Colombia–.

Tabla 4

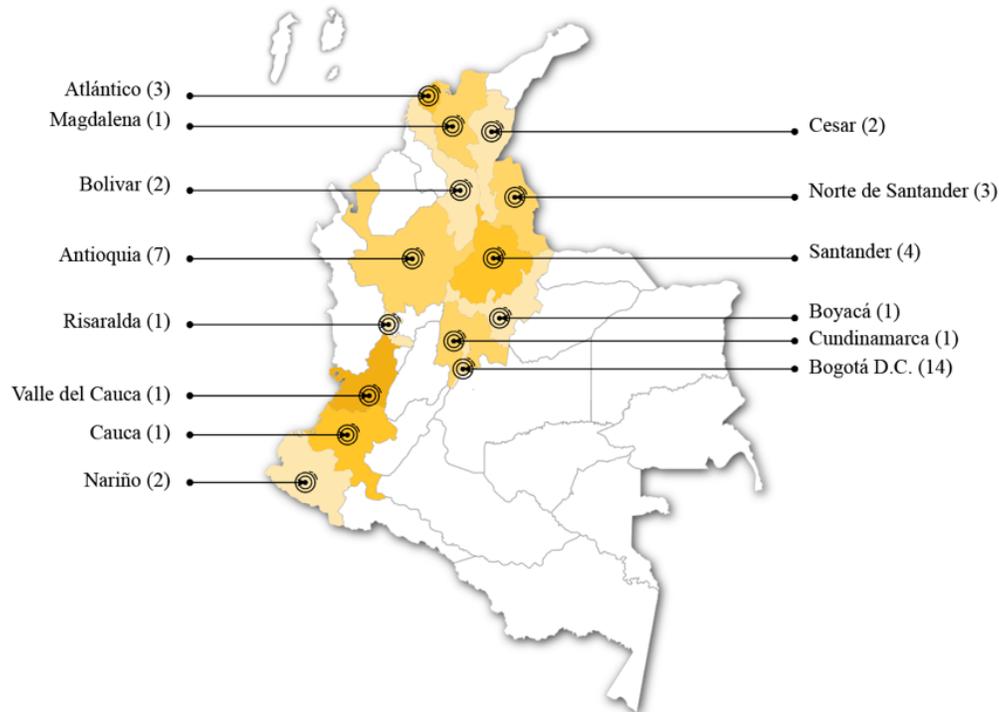
Número de programas profesionales ofertados en Colombia por departamentos y D.C. con denominación Diseño Gráfico y profesional en Diseño Gráfico que cuentan con acreditación CNA y afiliación a la RAD

| Departamentos | No. Programas | No. Programas Acreditados | No. Programas afiliados a la RAD |
|--------------------|---------------|---------------------------|----------------------------------|
| Antioquia | 7 | 1 | 2 |
| Atlántico | 3 | 1 | 1 |
| Bogotá, D.C. | 14 | 2 | 7 |
| Bolívar | 2 | - | 1 |
| Boyacá | 1 | 1 | 1 |
| Cauca | 1 | - | 1 |
| Cesar | 2 | - | 1 |
| Cundinamarca | 1 | - | - |
| Magdalena | 1 | - | - |
| Nariño | 2 | - | 2 |
| Norte de Santander | 3 | - | 1 |
| Risaralda | 1 | - | - |
| Santander | 4 | - | - |
| Valle del Cauca | 1 | 1 | - |
| Total | 43 | 6 | 17 |

Nota. La tabla muestra diferentes datos de los programas de diseño gráfico en Colombia. Datos tomados del SNIES y la RAD (2021). Fuente: Buitrago López, Yesid Camilo, 2022.

Figura 3

Departamentos de Colombia que cuentan con programas de Diseño Gráfico



Nota. La figura muestra los departamentos y el número de programas de Diseño Gráfico con los que cuenta cada departamento. Fuente: Buitrago López, Yesid Camilo, 2022

En sus inicios, la profesión estaba casi en su totalidad al servicio de la industria considerando que Colombia, entre 1950 y 1970, es líder a nivel latinoamericano junto con México, Brasil y Argentina, hoy día, con la globalización y masificación de medios alternativos, llevan a esta profesión a que se transforme para adaptarse al mundo actual, y cuyo reconocimiento se evidencia en la redefinición elaborada en la 25° Asamblea General de la **ico-D** (señalada en el “Contexto Internacional”).

El 24 de marzo de 2004, se crea la Red Académica de Diseño –RAD⁵, a cargo de la promoción de actividades de investigación, difusión, y promoción de la cultura de diseño a través de sus asociados y cuyo objeto social se efectúa por medio de tres grandes ejes: representación gremial (*vocero ante el estado, promotor ante la sociedad, y generador de intercambio nacional e internacional*), excelencia académica (*promueve intercambio académico entre miembros y participa en el mejoramiento de la calidad*), y fortalecimiento institucional (*vela por los mejores intereses y desarrollo humano, profesional y académico de la comunidad*

⁵ 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.

RAD y registra la memoria del Diseño en Colombia). El programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá es Asociado Fundador y participa ampliamente en las actividades organizadas y/o promovidas por dicha agremiación.

3.5.3 Contexto regional

Boyacá es un departamento de la región centro-oriente, situado en la cordillera oriental, y que contribuye al Producto Interno Bruto Nacional – PIB – con una participación por habitante del 21,9%⁶, con una población estimada en 1'287.032 para el 2020 y con un crecimiento el 3% al 8% de bruto inferior (fuente: DANE – CNPV 2020). Asimismo, basa su actividad económica en áreas como la agricultura, ganadería, artesanías, turismo, pesca, minería, industria manufacturera y en actividades de servicios sociales y comunales.

Para el periodo 2020 – 2023, el departamento de Boyacá está orientado por el Plan de Desarrollo Departamental – PDD- “Pacto social por Boyacá: Tierra que sigue avanzado” el cual está compuesto por seis (6) líneas estratégicas, descritas a continuación:

-Línea estratégica humana y de capacidades: Este pacto busca potencializar las capacidades de la sociedad el respeto por el otro y el reconocimiento de los derechos humanos. Con relación a lo anterior, el PDD propende por un territorio donde el conocimiento se genere desde una perspectiva que garantice capacidades integrales de un profesional, que sea consciente de sus acciones en pro de mejorar las crisis ambientales, desigualdades, injusticia social y finalmente garantizar un buen futuro del territorio.

-Línea estratégica económica y de oportunidades: El Departamento bajo este pacto, pretende dar paso a modelos alternativos para el desarrollo económico potencializado en la sostenibilidad ambiental, donde se integren los sectores productivos. En esta línea Boyacá busca dar más oportunidad de ingreso digno para los boyacenses, con sentido social y aprovechar los recursos de la región con responsabilidad y respeto.

-Línea estratégica sociológica y territorial: Busca ofrecer garantías territoriales se compone de elementos relacionados con la calidad y equilibrio de los habitantes con el medio ambiente, relaciones de interdependencia en el ámbito regional, protección de los recursos naturales, y el análisis de riesgos a los cuales está expuesta una población. La naturaleza hoy día pide a gritos ayuda para conservarla, Boyacá es un departamento

⁶ Tomado del portal del DANE (Departamento Nacional de Estadística). <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-nacionales-departamentales> [consultado en: 27/09/2021]

biodiverso que alberga gran cantidad de especies de flora y fauna, por ello se debe proteger y cuidar de ella.

-Línea estratégica conocimiento e innovación: pretende promover iniciativas para fortalecer la producción científica y técnica, la investigación, entre otros, con el fin de aportar a la industria y comercio para llevar estas iniciativas a contribuir en el desarrollo sostenible. El Departamento cuenta con la articulación de “estado-academia-empresa-sociedad” (Gobernación de Boyacá, 2020, pág. 242), en pro de contribuir al buen desarrollo del territorio con la articulación de la ciencia y la tecnología.

-Línea estratégica conectividad y transporte: busca fortalecer la conexión a través de diferentes actividades que contribuyan al desarrollo de la región desde un aspecto social, agroindustrial, económico y productivo. Asimismo, mejorar las vías a las zonas rurales para que puedan avanzar.

-Línea estratégica gobierno y asuntos públicos: Este pacto se propone mejorar la interrelación con la ciudadanía para generar una sinergia en la resolución de problemas que se presenten en el departamento. Igualmente, al articular las secretarías generales, hacienda, contratación, planeación, oficina de asuntos jurídicos y demás instituciones sociales del Departamento, procura mejorar la eficiencia de los procesos de garantía planteados por la Gobernación de Boyacá.

A continuación, se identifican los requerimientos y expectativas del Plan de Desarrollo Departamental – PDD- “Pacto social por Boyacá: Tierra que sigue avanzado, frente al tema de educación superior, así como los programas y proyectos en los cuales la Universidad de Boyacá pueda tener algún tipo de actuación y específicamente con el programa de Diseño Gráfico.

En primera instancia, se resalta que, en el PDD de Boyacá, se proyecta un territorio basado en el conocimiento, donde la educación es el principal instrumento para reducir las brechas sociales, promover la paz como cimiento para el progreso y fomentar el desarrollo socioeconómico del departamento.

En relación con lo anterior, dentro de la dimensión de Desarrollo Humano, el programa Sigue Avanzando de la gobernación de Boyacá, plantea escenarios desde diversos proyectos estratégicos y acciones en beneficio de las comunidades. A continuación, se describen los proyectos estratégicos: **ciudades universitarias, centros abiertos de innovación y productividad, centros deportivos y de entretenimiento, centros para la naturaleza y la cultura y parques naturales para la conservación y/o ecoturismo.**

Respecto a las **ciudades universitarias**, se plantea en Tunja, Duitama y Sogamoso, un corredor de investigación, educación e innovación que permitan promover la vinculación de empresas, comité de universidades y sociedad civil, movilidad sostenible, fortalecimiento de infraestructuras en universidades, colegios y escuelas. Por otra parte, los **centros abiertos de innovación y productividad** buscan liderar los sectores agroindustriales, biocomercio y biotecnología, para llevar la innovación a diferentes municipios y veredas que requieran estas proyecciones. Por ejemplo: el uso de materias primas, el manejo de postcosecha y el fortalecimiento de los procesos de co-creación, entre otros.

Por otra parte, desde el proyecto estratégico en **centros deportivos y de entretenimiento**, se busca incentivar a los boyacenses a tener mejores hábitos de vida saludable, para esto se proyecta que los centros de deporte se articulen con universidades, tener más escenarios para el deporte, contar con asistencias profesional y promover la conectividad con el funcionamiento continuo.

Los centros de naturaleza y cultura están enfocados en la articulación de saberes desde las ciencias sociales y las naturales, con el fin de promover las artes, expresiones culturales y el patrimonio, para atraer más visitantes que reconozcan su valor, con un fácil acceso y mejor atención. Desde el aspecto académico, se promueve una formación consciente de la cultura y gestión ambiental en las clases, así mismo, generar encuentros para el diálogo de saberes y participación ciudadana.

Finalmente, se encuentra el proyecto de **parques naturales para la conservación**, en Boyacá se cuenta con una gran extensión de parques naturales, recursos hídricos, flora y fauna, los cuales son de gran interés para el sector educativo, científico, recreativo, conservación, ecoturismo y biocomercio, por tal razón se deben conservar y mantenerse. En este caso no solo se busca promover la conservación, sino liderar actividades de buenos hábitos con el entorno, alianzas con el sector productivo y educativo, ciudades universitarias y centros deportivos, igualmente, generar aulas ambientales, potencializar biocomercio e implementar excelentes señaléticas que orienten a turistas y comunidad.

Por otra parte, desde la dirección de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) se han creado y fomentado diferentes espacios de formación como Vive digital, en busca de mejorar la alfabetización, inclusión social y el uso de herramientas TIC en la región. Sumado a ello, buscar estrategias que logren incentivar el uso del internet en entidades públicas, masificación de conectividad del servicio, tomar conciencia en la disposición del

uso de residuos de aparatos tecnológicos y alianzas con la industria a través del uso de las TIC.

En efecto, el programa Sigue Avanzando y se soporta en la Innovación para orientar sus esfuerzos al fortalecimiento de los grupos y centros de investigación, innovación y transferencia tecnológica, que trabajen en temas sociales, culturales y ambientalmente responsables, en pro de la competitividad y el desarrollo de Boyacá. En este sentido, contribuir en una sinergia para el desarrollo sostenible del territorio a través de investigación, generación de conocimiento científico, bienes creativos, agroindustria, biocomercio, eficiencia energética y energías renovables.

Finalmente, Boyacá avanza se centra en fortalecer la educación superior para los boyacenses a través de redes, articulación de diferentes actores que potencializan oportunidades para el acceso a este nivel educativo, mejorando aspectos socioeconómicos del Departamento.

De acuerdo con lo anterior, a continuación, se presentan las problemáticas que dieron inicio a la creación y oferta del programa de diseño gráfico en Boyacá, específicamente en la Universidad de Boyacá.

Tabla 5

Problemas y soluciones que plantea el programa de Diseño Gráfico

| PROBLEMAS DEL CONTEXTO REGIONAL PROPIAS DEL ÁREA DEL SABER | SOLUCIONES PLANTEADAS PARA EJECUTAR DESDE EL PROGRAMA |
|--|---|
| 1. La región que comprende el centro oriente colombiano (Boyacá, Santander, Casanare) es una zona que, a pesar de su crecimiento a nivel empresarial y comercial, aún desconoce los valores asociados al manejo de la comunicación visual especialmente en el ámbito de los mercados económicos. | 1. Promover la importancia de la profesión del diseñador gráfico en el acompañamiento para el desarrollo local y regional a partir de sistemas de comunicación e información visual que permitan su interrelación con el entorno. |
| 2. La multiplicidad de manifestaciones de tipo gráfico y visual que a través de la historia han permeado a la región, dan como resultado una identidad diversa, pero arraigada a los elementos propios de su origen como grupo social a sus valores históricos y patrimoniales. | 2. Consolidar procesos investigativos conducentes a la identificación de valores de tipo visual y gráfico del entorno inmediato, que promuevan la apropiación, valoración y resignificación. |
| 3. Baja capacidad en la formación de talento humano en el departamento capaz de generar innovación y desarrollo en el sector productivo e industrias culturales. | 3. Fortalecer la formación de diseñadores con capacidades para proponer la reducción de brechas de conocimiento en investigación, diseño, innovación y emprendimiento. |
| 4. En el sector productivo en Boyacá, se identifica un déficit en el manejo de la identidad visual y estrategias de | 4. Generar una cultura de imagen dirigida a las empresas, a través de servicios de consultoría que evidencien la |

marketing encaminadas a la promoción y el respectivo posicionamiento de los productos y servicios.

importancia del impacto del diseño gráfico para el crecimiento de sus productos y servicios.

Nota. Esta tabla muestra los problemas y soluciones para ejecutar el Programa de Diseño Gráfico. Fuente: Elaboración equipo de autoevaluación basado en los problemas presentados en el documento de Renovación de Registro Calificado, Programa de Diseño Gráfico Universidad de Boyacá, agosto 15 de 2018.

En respuesta a estas problemáticas que presenta la región de Boyacá, el programa de Diseño Gráfico contribuye paulatinamente en el mejoramiento significativo de la comunicación visual, identidad del territorio, economía naranja y aportes de nuevo conocimiento a través de los diversos accionarios de investigación y proyección social. Por otra parte, los egresados que continúan divulgando y promoviendo la cultura visual para aportar entre todos la identidad local del territorio.

3.6 IDENTIDAD DEL PROGRAMA

El programa de Diseño Gráfico desde su creación ha venido actualizando el proyecto educativo del programa PEP; conserva principios fundacionales que permiten consolidar una identidad y una cultura institucional que evoluciona permanentemente para responder a los requerimientos del contexto regional, nacional e internacional.

Mediante el acuerdo No. 188 de marzo 11 de 1999 emitido por el Consejo Directivo de la misma Fundación, se crea el programa de formación académica profesional a nivel de Pregrado en Diseño Gráfico con énfasis en Publicidad. Por otro lado, el programa, actualmente se encuentra adscrito a la Red Académica de Diseño (RAD) con el propósito de trabajar en pro de la representación, investigación, reconocimiento y proyección del diseño en Colombia. Sin embargo, actualmente, se ofrece el título de Diseñador(a) gráfico(a).

El programa cuenta con componentes que hacen de los egresados un factor auténtico, que sean profesionales críticos, íntegros y con capacidades de identificar oportunidades de acción del diseño. Es así como para lograr esta serie de características desde la academia se trabajan proyectos integrados para que los estudiantes se relacionen con el contexto a través del trabajo inter, multi y transdisciplinar. Por otra parte, las competencias del programa se proyectan para que se fomente una formación integral en el estudiante, para que logre generar soluciones comunicativas que favorezcan la creatividad y estimulen la innovación, de manera eficaz, sostenible y ética, en respuesta a las necesidades particulares del territorio.

3.6.1 Coherencia del programa con la filosofía institucional

De acuerdo con 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, Diseño y Urbanismo 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).

En tanto, el currículo del programa de Diseño Gráfico se enmarca en 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 con competencias para responder a las problemáticas. 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 y al desarrollo de los programas con el oportuno y adecuado suministro de equipos, insumos, infraestructuras y talento.

3.6.2 Misión y Visión de Programa

La misión y visión del programa fueron aprobadas mediante la Resolución Rectoral, número 074 del 16 de junio de 2015.

Misión

Formar Diseñadores Gráficos profesionales comprometidos en la solución de necesidades comunicativas visuales; que lideren acciones desde el diseño, para coadyuvar en la consolidación de la cultura visual de la sociedad.

Visión

Consolidar un modelo de excelencia en la formación de diseñadores gráficos competentes, líderes, agentes de cambio y que reconocen su identidad local.

3.7 FUNCIONES SUSTANTIVAS

La Universidad de Boyacá en respuesta a ofrecer una educación de calidad y pertinente con los requerimientos de las nuevas exigencias de la sociedad propone funciones sustantivas como: la investigación, el aporte social y la docencia. A continuación, se describen cada una de estas funciones de la universidad.

3.7.1 Función sustantiva de docencia

El Programa tiene definidos los objetivos de formación, docencia, investigación, proyección social y difusión 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, humanística y social, que se refleje en una alta capacidad en la solución de problemas inherentes al campo del diseño desde una concepción creativa, ética y recursiva.

Los docentes de la Universidad de Boyacá son libres para orientar las clases, determinar las estrategias, metodologías y técnicas para implementar, sin embargo, el modelo pedagógico institucional funciona como una guía para todos los programas académicos donde se explica puntualmente el papel del docente, estudiante en actividades académicas, investigativas y de responsabilidad social.

3.7.1.1 Concepción Pedagógica

En la Universidad de Boyacá los estudiantes son los principales protagonistas, tomando como base su desarrollo intelectual y social, ofreciendo los medios para que exploren, indaguen y se cuestionen, favoreciendo la generación de ideas y permitiendo que descubran y aporten soluciones a los problemas que se presentan en el entorno. Para tal fin se brinda un ambiente propicio para el desarrollo del conocimiento, donde los estudiantes son parte activa de dicho proceso, fomentando la autonomía y la flexibilización curricular.

En este proceso de formación el docente cumple el papel de ser una persona, investigativa al momento de plantear diferentes actividades para abordar la metodología de la clase, es un guía el cual orienta el desempeño de los estudiantes ante las diferentes situaciones que

se le presenten en el transcurso de determinado ejercicio. Asimismo, es de resaltar que el docente de la Universidad de Boyacá es crítico, propositivo, creativo en la generación de ambientes propicios para el aprendizaje, donde el estudiante pueda demostrar sus capacidades, habilidades y competencias.

Para complementar, la enseñanza del Diseño Gráfico debe promover a combinar diversos elementos e invitar a los estudiantes a enfrentar situaciones como: la resolución de problemas reales, introducir a los futuros profesionales a el contexto actual y vincular la investigación y la teoría en las estrategias de enseñanza y aprendizaje (Mendivil, Matínez, & Camacho, 2017).

En relación con lo anterior, el programa de Diseño Gráfico en coherencia con las orientaciones del modelo pedagógico de la Universidad y sustentado en los principios de la complejidad, que como bien lo describe Edgar Morín (1997)

(...) aquello que es complejo 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. (pág. 99)

Es por ello, que el programa de Diseño Gráfico busca ofrecer una visión sistémica, transdisciplinar y distanciada de modelos tradicionales, que se adaptan a las realidades del territorio.

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 adecuados.

A modo de cierre, en la actualidad John Thackara (2013) propone los seis marcos como guía en las formas para diseñar en este mundo complejo y cambiante, estos son:

- Ir del proyecto y el plan al sentido y la respuesta
- del plan concepto de diseño a diseñar dentro del contexto
- del concepto del diseño de arriba hacia abajo al diseño de efectos que se extienden por - todas partes

- de la ciencia ficción a la ficción social
- de los diseños para la gente a diseñar con la gente
- del diseño como proyecto al diseño como beneficio. (pág. 166)

Es decir, el diseño no solo se centra en diseñar algo llamativo para el creador del proyecto, va más allá de esto; es diseñar con compromiso, responsabilidad y en beneficio del usuario. Igualmente, es ayudar y colaborar en procesos de comunicación teniendo presente a la gente y contexto.

3.7.1.2 Concepción Curricular

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 ésta.

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

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 con relación a las competencias Tobón, Sánchez, Carretero & García en su obra titulada, *Competencias, calidad y educación superior* (2006)

[...] se 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). (pág. 100)

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 situaciones; 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” (Tobón, 2006, p. 100). 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.

3.7.1.3 Política de formación y capacitación docente

La Universidad de Boyacá y las políticas establecidas en el Plan de Desarrollo Institucional, determina el proceso de capacitación docente, quienes son actores fundamentales en los pilares del proceso formativo y la educación con calidad académica. Por tanto, desde el programa de Diseño Gráfico, los docentes cuentan desde el año 2006 con el apoyo para formación posgradual; para maestrías o doctorados a través de comisión de estudios en diferentes modalidades, presencial, virtual, semipresencial.

Lo anterior, con el fin de responder al desarrollo de las funciones sustantivas de docencia, investigación y responsabilidad social, la universidad a través del programa DIA “Doctorado para el desarrollo de la Investigación y la Academia” mediante el acuerdo 901 del 31 de agosto de 2016 (Universidad de Boyacá, 2016) y favorecer las oportunidades de acceso a educación posgradual para los docentes.

A continuación, se nombran las siete (7) líneas de capacitación y formación docente en la Universidad de Boyacá las cuales se definen de acuerdo con el resultado de un estudio realizado para determinar las nuevas necesidades y así ofrecer módulos coherentes y pertinentes.

Figura 4

Líneas de capacitación y formación docente



Nota. Esta figura muestra las líneas de formación docente. Fuente: Universidad de Boyacá. Acuerdo Consejo Directivo No. 837 del 26 de enero de 2016.

3.7.1.4 Perfil de Ingreso

El aspirante que pretenda cursar el programa de Diseño Gráfico en la Universidad de Boyacá debe tener:

- Conocimientos básicos en diseño.
- Habilidades artísticas como el dibujo, las manualidades, la pintura, etc.
- Formación básica en manejo de herramientas digitales.
- Capacidad de transmitir mensajes visuales de una manera creativa.
- Aptitud para establecer relaciones interpersonales.
- Sensibilidad para resolver problemáticas del entorno.
- Ejercer dinámicas que permitan acciones de cambio y transformación social.

3.7.1.5 Perfil de Egreso

Teniendo en cuenta que el Diseño Gráfico ha sido ampliamente marcado por el avance tecnológico, y contando con las exigencias del mercado laboral colombiano, el diseñador gráfico de la Universidad de Boyacá:

Es un profesional con capacidad de identificar oportunidades de acción del diseño, coherentes con el contexto; que le permitan gestionar, liderar y transformar conocimientos y procesos investigativos en proyectos de diseño funcionales a través de la creatividad, la innovación y el trabajo inter, multi y transdisciplinar de manera integral y crítica, en respuesta a las necesidades particulares del territorio.

3.7.1.6 Perfil del Docente

Un profesional competente, agente de cambio y reflexivo, docente investigador, crítico y transformador, una persona 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. Así mismo, debe ser 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, por ello, el docente es libre de expresar sus ideas y opiniones para direccionar sus clases y para utilizar las metodologías que considere pertinentes en el proceso de formación.

Contar 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 y desarrolla pedagogías activas, basadas en el diálogo, vinculación teórico-práctica, que a partir de estas capacidades genere interés en los proyectos que puedan contribuir en 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, mediador y guía 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.

3.7.1.7 Perfil del Estudiante

El estudiante de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá se caracteriza por ser un humano responsable de marcar su proceso formativo, así mismo desarrollar unas habilidades que permitan tomar sus propias decisiones, debe aprender autorregularse al momento de tomar decisiones personales y laborales. Igualmente debe tener:

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

3.7.2 Función sustantiva de Investigación

Estrategias para la formación en investigación:

El programa de Diseño Gráfico incorpora en la formación del estudiante las siguientes estrategias para incentivar la investigación:

Dentro del currículum: Todas las asignaturas incluyen en su diseño la evaluación de la competencia en investigación, la cual se revisa a partir de las diferentes actividades y temáticas abordadas en clase.

El plan de estudios incluye las asignaturas de metodología y práctica de la investigación, seminario de investigación y nuevas teorías del diseño. Las cuales orientan al estudiante en una efectiva aproximación a la investigación y en la elaboración de los proyectos en la modalidad de grado de semillero de investigación y trabajo de grado.

Modalidades de grado: Como modalidades de grado con énfasis en investigación los estudiantes pueden optar por el desarrollo de trabajo de grado con la asesoría de un tutor o por el desarrollo de (3) tres semestres consecutivos de semillero de investigación con la orientación de un tutor.

Investigación-creación dentro del programa de Diseño Gráfico

En el programa de Diseño Gráfico, la investigación y la creación son reguladas por el Comité de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo y coordinadas por la Dirección de Investigación de la Facultad, los Líderes de los Grupos de Investigación y los Coordinadores de Semilleros de Investigación.

De esta manera, la investigación y la creación se presentan en los siguientes escenarios:

- **Grupos de investigación:** Los grupos de investigación son de carácter interdisciplinar, por esta razón a ellos se inscriben docentes de diferentes programas, en el caso de Diseño Gráfico, los docentes desarrollan sus trabajos de investigación y creación en el grupo XISQUA y en proyectos conjuntos con los grupos NO-DOS y PAME.
- **Investigación docente:** Desarrollada por los docentes adscritos al programa y derivadas de la línea y áreas de investigación y creación manejadas por la Facultad y el programa. Los docentes presentan ante el Comité de Investigación (CI) la idea inicial, anteproyecto de investigación e informe final.
- **Auxiliares de investigación:** Son estudiantes con altos promedios y buen desempeño académico, contratados por la Universidad para apoyar los proyectos de

investigación de los docentes, al tiempo que desarrollan sus competencias investigativas.

- **Semilleros de Investigación:** De carácter interdisciplinar y conformados por estudiantes con buen desempeño académico, a partir del cuarto semestre. En Diseño Gráfico, los estudiantes se inscriben en el semillero GAMA.
- **Investigación en el aula:** Proyectos de aula desarrollados por docentes y grupos de estudiantes en las diferentes asignaturas del programa.
- **Eventos científicos y artísticos:** Semestralmente se programan diferentes eventos con énfasis en la creación y la investigación, en los cuales se invitan profesionales externos para que compartan sus experiencias investigativas con los estudiantes.

Línea de investigación:

La Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo trabaja con la línea de investigación **Innovación en Hábitat Patrimonio y Diseño**, la cual tiene como objetivo generar nuevo conocimiento a partir del estudio y la interpretación de las relaciones que tejen las comunidades con el territorio, el patrimonio y el diseño, a través de la aplicación de estrategias y métodos para la identificación, análisis e implementación de soluciones de las problemáticas del contexto, así como su evaluación y seguimiento.

La línea de investigación incorpora las siguientes sublíneas:

- Territorio y sociedad
- Patrimonio y cultura
- Diseño y sociedad

El Programa de Diseño Gráfico lidera el **Grupo de Investigación XISQUA**, el cual se encuentra conformado por docentes de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo y centran sus investigaciones en la línea de investigación **Innovación en hábitat, patrimonio y diseño**.

Dentro del grupo, se adelantan proyectos que abordan distintos escenarios de la investigación y la creación en diseño y la puesta en práctica de esta en coherencia con el contexto. De esta manera, la sub-línea de investigación en Diseño y Sociedad, integra temáticas que se abordan de manera conceptual, teórica y metodológica, con el objetivo de generar nuevo conocimiento que impacte en el entorno regional y las comunidades académicas globales.

La línea integra las áreas de investigación en Diseño del Mensaje Visual y Gestión y mercadeo del Diseño y a su vez los campos de desarrollo que componen las áreas. De esta manera, ofrece a los investigadores la posibilidad de desarrollar estudios desde diferentes posibilidades, pero con la vocación social del diseño como eje transversal.

Grupo de Investigación:

El Grupo de Investigación Xisqua, creado en 2007 y categorizado como A en la convocatoria Nacional para el reconocimiento y medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y para el reconocimiento de investigadores del SNCTel 2021 Minciencias, en la convocatoria 894 donde se articula bajo la línea de investigación: Hábitat, patrimonio y diseño.

Por el carácter interdisciplinar de los Grupos de Investigación de la Universidad de Boyacá, los docentes cuentan con la posibilidad de adscribirse a cualquiera de los grupos de la Institución. El objetivo del grupo consiste en desarrollar investigaciones en el campo de la estética y la comunicación visual mediante el establecimiento de criterios que permitan reconocer y fortalecer la cultura local frente a las condiciones actuales del mundo globalizado y formular sistemáticamente los fundamentos de una cultura.

Tabla 6

Docentes investigadores del grupo Xisqua categorizados

| Nombre del docente | Categoría obtenida con vigencia 2018 - 2020 |
|-----------------------------|---|
| D.G Carlos Mario Rodríguez | Asociado |
| D.G. Yesid Camilo Buitrago | Junior |
| D.G. Marisol Soledad García | Junior |

Nota. Esta tabla muestra cómo se encuentran categorizados actualmente los docentes del programa de Diseño Gráfico. Elaborado por: Equipo de Autoevaluación Programa de Diseño Gráfico.

Semilleros de investigación:

En el programa de Diseño Gráfico, se constituyó desde 2007 el semillero de investigación GAMA adscrito al grupo de investigación XISQUA. Un grupo conformado por estudiantes y docentes de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá interesado en la comprensión de fenómenos visuales articulados a la incidencia la estética y la comunicación visual en la construcción de la cultura local.

El semillero es un espacio de reflexión y formación en investigación donde los estudiantes, gracias a la tutela de un docente investigador, aborda el ejercicio investigativo como una práctica y un oficio en el que se “aprende a investigar investigando”.

Tabla 7*Semilleros de investigación en el programa de Diseño Gráfico*

| SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN | DOCENTE DIRECTOR | TEMAS DE INVESTIGACIÓN | ESTADO |
|---------------------------------|----------------------------------|---|----------|
| Semillero de Investigación GAMA | Carlos Mario Rodríguez Rodríguez | Territorios de color | En curso |
| | | Estrategias didácticas para el aprendizaje del color en estudiantes de educación básica secundaria. | En curso |
| | Gissell Natalia Gómez | Juegos de memoria como recurso para el acompañamiento y entretenimiento de los adultos mayores de los ancianatos de la ciudad de Tunja. | En curso |

Nota. Esta tabla muestra cómo funciona el semillero GAMA y los temas actuales de investigación. Fuente: Semillero de investigación GAMA adaptada por Equipo de Autoevaluación.

3.7.3 Función sustantiva de Proyección Social y Extensión

La proyección social está direccionada por la Vicerrectoría de Proyección Universitaria, liderada por la división de Responsabilidad Social de la Universidad a través de la Sección de proyección social que cuenta con una coordinación de facultad la cual se encuentra en permanente contacto y comunicación con los docentes y ejecutores de cada programa.

Líneas y áreas de proyección social

La Línea y las Sub líneas de proyección social son las mismas de investigación para la facultad, se unificaron para dar coherencia con los procesos adelantados en investigación. Las sub líneas de Investigación, entendidas como un enfoque teórico y metodológico, fundamentan los proyectos y productos de los grupos y semilleros de investigación y proyección social⁷. Dichas líneas son también el eje ordenador de la función social en la institución, al generar espacios que propician la conformación de alianzas y redes para la solución de problemas de manera interdisciplinar. Acuerdo 1078 (18 de abril de 2018).

Figura 5

Línea de investigación y Sub líneas para la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo

⁷ Por el cual el Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Boyacá se establecen las Líneas de Investigación.



Nota. Esta figura presenta las tres líneas de investigación en proyección social. Fuente: Proyección social, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo.

El programa de Proyección Social, para articular los procesos con el exterior fortalece en mantener los convenios y participación en comités que los permita adelantar procesos desde la investigación, la academia, la proyección social y la extensión con los diferentes sectores de la sociedad.

Sumado a lo anterior, el programa de Diseño Gráfico en los últimos años ha participado en los diferentes encuentros y actividades organizadas por la Red Académica de Diseño (RAD) como 2º Encuentro de Diseño para la innovación, 7º Encuentro de diseño para y con la comunidad, donde se sustentaron los resultados de proyectos de investigación desarrollados por estudiantes y docentes, asimismo, en la Universidad de Palermo, Argentina en el Foro de Creatividad Solidaria, con el fin de divulgar los proyectos con enfoques de responsabilidad social que responden a los propósitos de la RAD; el trabajo por la representación, reconocimiento y proyección de la disciplina del diseño en Colombia (Red Académica de Diseño, 2021).

Proyectos de proyección social liderados por el programa y sus principales resultados

El programa en los últimos siete años ha liderado y gestionado diferentes proyectos con componente social. A continuación, se describen cada uno de estos:

Exploradores: Es un proyecto que aborda la incidencia del diseño en la sociedad determinada por acciones basadas en la responsabilidad como profesionales. El sentido en el que se desarrolló fue el de abordar las realidades, conocerlas, plantear mecanismos y estrategias de aporte. Por tanto, surge de la pregunta ¿Cómo establecer una relación efectiva entre el diseño, comunidad y contexto en la que la comunicación visual sea medio y herramienta para enfrentar problemáticas particulares? Y a partir del interrogante el objetivo se centró en producir una pieza editorial impresa (periódico escolar) que sirva como herramienta de apoyo en los procesos académicos a los docentes de diferentes

Instituciones de Educación Básica Primaria y que contribuya en el mejoramiento de las competencias lecto-escriturales de los estudiantes.

Con la apropiación de estos espacios se motivó a los estudiantes de Diseño Gráfico para que sean parte activa de los procesos de responsabilidad social como futuros profesionales, además de promover en ellos una reflexión sobre las prácticas educativas y las estrategias que apoyan el aprendizaje significativo.

De esta forma los procesos sociales comunitarios, se convierten en un mecanismo que permite que el diseñador aprenda a enfrentar en su desarrollo profesional la conciencia social, donde se pueden generar nuevas formas de relacionarnos hacia la construcción de proyectos que sean capaces de mirar al futuro, teniendo como base el reconocimiento de los derechos y responsabilidades con el presente. Disponible en: <http://exploradores-disenosocial.blogspot.com/>

Planetarios: El proyecto se desarrolló con el fin de contribuir desde el Diseño Gráfico al desarrollo del material didáctico para fortalecer y optimizar el desarrollo integral de los niños de los hogares comunitarios del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF): La huerta y los arenosos. Las actividades planteadas mediante el proyecto buscaron aportar desde el diseño herramientas que contribuyan significativamente en el desarrollo integral de los niños en su etapa inicial de acuerdo con las necesidades encontradas en dicha comunidad.

Mediante las actividades propuestas se fortaleció no solo el proceso correspondiente a la primera infancia, también como valor agregado del proyecto se retomaron actividades que incluyeron formas autóctonas de la región boyacense que tal vez se dejan en el olvido como: recetas propias de Boyacá, cultivos, animales, diversos elementos, canciones, entre otros. Para ello fue necesario conocer las comunidades, la interacción de ellos con el entorno en el que se encuentran, los previos conocimientos frente a estas temáticas y a partir de los resultados se proponen y abordaban ejercicios relacionados con el fin articularlos a los espacios beneficiados. No obstante, todos los ejercicios propuestos se creaban y orientaban con ayuda de los coordinadores del ICBF y los agentes educativos de cada hogar comunitario.

El proyecto finalmente compiló una serie de ejercicios los cuales se encuentran en el blog y están disponibles para las madres comunitarias que lo necesiten para realizar sus actividades. Disponible en: <https://planetariosub.wordpress.com/>

Cuéntame Tu Cuento: Son estrategias de promoción de lectura en donde a través del Diseño Gráfico se desarrollan y difunden contenidos editoriales. Este proyecto tiene como objetivo contribuir desde el diseño al desarrollo del material editorial infantil que fortalezca las competencias lecto-escritoras en niños de Institución Educativa Poravita del Casco Rural en Oicatá, Boyacá. Desde el programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá y en específico desde las asignaturas de Gráfica Digital -Diagramación, Diseño Editorial e Ilustración se ha reflexionado sobre la responsabilidad que tienen los profesionales y desde su quehacer cómo se puede aportar a problemáticas sociales y de acceso a contenidos editoriales. Como se mencionó anteriormente, el diseño y producción de libros es una de las labores del diseñador gráfico que actualmente muchos de ellos dedican su profesión al desarrollo de contenidos editoriales.

Por tanto, docentes como estudiantes del programa pasan a ser artífices en la creación y fortalecimiento de habilidades disciplinares propias del área y, por otra parte, se acerca a la academia a las comunidades vulnerables entregando y socializando a través de redes sociales y actividades de promoción y animación de lectura contenidos gratuitos y de acceso libre para que estos libros infantiles apoyen la generación de hábitos y gusto por la lectura. Disponible en: https://www.instagram.com/cuetame_un_cuento/

Pequeñas Ideas En Grandes Formatos: El objetivo del proyecto es sensibilizar a la ciudadanía tunjana a través del ejercicio de co-diseño y co-creación de la iniciativa de proyección social “Pequeñas ideas en grandes formatos” liderado por la Universidad de Boyacá. Asimismo, se busca generar un espacio de comunicación y transformación que permita la vinculación de “ciudadanos activos” que intervengan, actúen y propongan soluciones que logren democratizar el espacio público y dar respuesta a las problemáticas que se evidencian diariamente en nuestra ciudad: contaminación ambiental, deterioro del espacio público, ausencia de cultura ciudadana, entre otros. Pequeñas ideas en grandes formatos, tiene como fin intervenir la ciudad de Tunja con diferentes acciones realizadas en el espacio público y privado, que tienen un impacto en la dimensión física y humana de la ciudad.

Pueden ser acciones enfocadas en temas culturales, ambientales, artísticos, de movilidad, entre otros, y tienen como fin incidir de manera positiva en un contexto local. De igual manera, este proyecto busca vincular otros programas académicos y/o agentes (Instituciones Educativas y Gubernamentales, Fundaciones, Colectivos y ONGs) que deseen generar acciones participativas desde la academia.

Formas de desarrollar la proyección social desde el aula de clase

La Universidad de Boyacá, concentra todo su accionar en el trabajo académico generando impactos tangibles en el entorno, fortaleciendo su relación con el sector externo y trabajando con grupos sociales deprimidos, por medio del análisis de la problemática del entorno y la generación de soluciones a través de distintas alternativas y la investigación acción participación y así superar la invisible brecha entre la academia y la realidad social. Esta relación con el entorno le ha permitido a la institución: definir proyectos alternos estructurados y sistemáticos para formular posibles soluciones a problemas reales y contrastándolo con el modelo pedagógico institucional basado en el pensamiento complejo de Edgar Morin. De esta manera, se contrasta el conocimiento del estudiante construido a través de la proyección social y la investigación con la posibilidad de integrarlo a la realidad de su entorno. Algunas de estas estrategias son: Trabajos de asignaturas, proyectos de investigación con componente social, proyectos de semilleros, prácticas profesionales, voluntariado e iniciativas ciudadanas y acciones.

Figura 6

Articulación de la Proyección Social del programa con el sector externo



Nota. La figura muestra la articulación de la Proyección Social del programa con el sector externo. Fuente: Proyección social, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo.

Articulación de la proyección social con la investigación

La articulación de la proyección social con investigación como funciones sustantivas de la Universidad se ven reflejadas en las políticas y protocolos institucionales, que desde el año

2020 se encuentran especificados en el ACUERDO 679 (12 de junio de 2018)⁸ y que corresponden articularse a los procesos que se realizan en investigación, por tal razón se trabaja con la misma línea: Innovación en Hábitat Patrimonio y Diseño, de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo mencionada anteriormente y las sublíneas que se incorporan: a. Territorio y sociedad, b. Patrimonio y cultura y c. Diseño y sociedad.

La proyección social desde el programa se ha consolidado gracias a las acciones y proyectos de investigación con componente social liderados y ejecutados desde los distintos roles que promueve nuestra política institucional. Coordinador de Proyección Social (Coordinador de Facultad), Ejecutor (Docente Investigador), Asesor (Docente Asesor de proyectos). Gran parte del trabajo desarrollado en la proyección social desde el programa se relaciona con los resultados alcanzados en acciones sociales, voluntariados, prácticas profesionales, proyectos ejecutados por los docentes y estudiantes.

3.8 OBJETIVOS O PROPÓSITOS DEL PROGRAMA

El programa tiene definidos los objetivos de formación, docencia, investigación, proyección social y difusión en respuesta a nuevas oportunidades de acción del diseño en el contexto regional y nacional. Mediante la formación de un Diseñador Gráfico de alta calidad investigativa, crítica, integral, humanística y social, que se refleje en una capacidad en la solución de problemas inherentes al campo del diseño desde una concepción creativa, innovadora, sostenible y en respuesta al beneficio social.

Formación

- Formar profesionales con capacidad de análisis, que les permita abordar problemas de comunicación 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.

Docencia

- 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, medios tecnológicos y en general todos aquellos entornos que requieran del mensaje visual para su apropiación.

⁸ Por el cual se establecen las políticas y las bases para el desarrollo de la Proyección Social en la Universidad de Boyacá.

- 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 la orientación de las líneas de producción implícitas en cada programa en el que intervenga.

Investigación

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.

Proyección Social

Desde el 2018, la función sustantiva de Proyección Social articulada en el Programa, se orienta bajo las directrices de la División de Responsabilidad Social Institucional quienes bajo un objetivo claro propenden por la integración de la función social en sus procesos para que estos, a su vez involucren academia, estado y comunidades a través de la docencia y la investigación en el marco de los objetivos de desarrollo sostenible a fin de dar cuenta del compromiso social de la institución y su impacto en el entorno.

La Proyección Social de la Universidad de Boyacá, proporciona alternativas orientadas al trabajo con comunidades para aportar soluciones a necesidades y problemáticas sociales identificadas en el entorno y que a partir de las diferentes profesiones que ofrece la universidad, los estudiantes logren altos niveles de formación por el bienestar, compromiso y responsabilidad por el desarrollo sustentable.

A continuación, se relacionan los objetivos de proyección social en el programa, bajo el referente institucional, permite la ejecución de proyectos y acciones coherentes a la región.

Coadyuvar al desarrollo de las comunidades

- Liderar y propiciar espacios que permitan plantear acciones y proyectos pensados para la región; partiendo de la conciencia de hacer diseño con sentido social.

Pertinencia Social de los programas académicos

- Motivar la integración de la proyección social desde el aula a través de la construcción de planes y contenidos educativos que promuevan la comprensión de las realidades en sus diversos contextos, fomentando la participación de sus actores y fortaleciendo así las competencias intrínsecas referidas a las aptitudes y comportamientos relacionados con la responsabilidad de sus entornos.

Formación y Capacitación en Proyección social

- Promover espacios y acciones que permitan la interacción efectiva entre el conocimiento y el contexto, cultural, educativo y productivo a través de proyectos de formación y capacitación.

Difusión

El programa de Diseño Gráfico se basa en la política de visibilidad e impacto que busca mantener comunicación permanente con comunidades privadas, mixtas y públicas con el objetivo de dar a conocer los resultados investigativos, sociales y académicos de los estudiantes y docentes. Con el propósito de generar espacios de interacción de conocimientos, y así ofrecer una formación intercultural y diversa en diferentes campos de acción.

Por otro lado, el programa promueve la divulgación a través de la participación docente y de estudiantes en diferentes espacios académicos, encuentros universitarios y talleres de creación a nivel local, nacional e internacional, con el fin de sustentar las diferentes temáticas en las que se viene trabajando desde el programa como; proyectos de aula, con componente social e investigativos, acciones sociales, entre otros.

Desde otro aspecto, la Universidad a través del programa Studium busca en un primer momento visitar a colegios para hablar sobre los programas académicos que ofrece e incentivar a estudiantes de últimos grados en que conozcan instalaciones, becas, descuentos, convenios, intercambios y demás beneficios que ofrece la universidad. En relación con esto, el programa de diseño socializa a través de estas visitas, talleres prácticos con el fin de dar a conocer el plan de estudio de diseño y los diversos campos de acción laboral. Sumado a ello, también se desarrolla el programa campus universitario “profesional por un día” que consta en recibir estudiantes de colegios que estén interesados por la

profesión para que participen de una clase y así conozcan las dinámicas de estas y los espacios académicos.

Finalmente, se realizan actividades de promoción en espacios de interacción como simposios, encuentros o congresos para divulgar a través de diferentes piezas gráficas, de audio y publicitarias con el fin de llegar a diferentes públicos por medio de la utilización herramientas como redes sociales, televisión y radio que permite la difusión del programa en distintos medios de comunicación.

4 ASPECTOS CURRICULARES DEL PROGRAMA

El Programa de Diseño Gráfico expresa los componentes formativos, pedagógicos y de interacción, en coherencia con el modelo pedagógico institucional para el desarrollo de los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación. Como consecuencia de lo anterior, la fundamentación que desarrolla el programa responde a la propuesta del Modelo Pedagógico de la Universidad de Boyacá, que concibe la complejidad como paradigma central en el abordaje de los procesos pedagógicos y responde a una transformación conceptual, mediada por el avance de las teorías y por los mismos objetivos educativos del programa trazados por la institución para formar diseñadores gráficos idóneos. Por esta razón, el programa se adhiere al modelo pedagógico a través del cual se privilegia una interacción reflexiva entre las diferentes didácticas, estrategias y estilos de enseñanza y aprendizaje (Universidad de Boyacá, 2019). Igualmente, tendrá en cuenta la función sustantiva de docencia, la investigación y la responsabilidad social para determinar el papel del docente en la formación del futuro profesional, la interacción que se genera entre el docente, el estudiante y el conocimiento, teniendo en cuenta su naturaleza.

La definición del enfoque curricular, expresado en el modelo pedagógico institucional (2019) indica:

Es flexible, pues pretende brindar una gama de opciones para la formación profesional, en donde el estudiante y el docente son participantes activos. Así mismo, estimula la investigación disciplinar e interdisciplinar, adapta los modelos de formación científico-profesionales a los cambios del entorno e incorpora diversas estrategias para enseñar, evaluar y promover procesos metacognitivos, con el fin de estimular en el estudiante el deseo de aprender a aprender. (pág. 34)

En este sentido, el programa adopta e incorpora este enfoque a su propia concepción curricular y propone una estructura curricular acorde a estas premisas, incentivando así la investigación desde el aula, la participación activa y trabajo interdisciplinar.

4.1 COMPONENTES FORMATIVOS

Correspondencia en créditos académicos, de acuerdo con la modalidad o modalidades en las que se ofrecerá el programa.

Es importante destacar, que las áreas de investigación y desempeño de los diseñadores gráficos están en continuo cambio y avance, dependiendo de los requerimientos del contexto y el mercado; cambios que se visualizan como una oportunidad para hacer las revisiones pertinentes y plantear las modificaciones que permitan fortalecer el programa y encauzar el perfil profesional y laboral de un diseñador. En este sentido, es importante reconocer que dentro de este perfil se cuente con una amplia comprensión de los problemas relacionados con los contextos como la cultura, sociedad, población, medio ambiente, mercado y tecnología, donde aparte de entender su fundamentación teórica, de investigación, expresión y las herramientas tecnológicas, debe contar con la habilidad para utilizarlas y proyectarlas en la solución y ejecución de las ideas en diseño que permitan resolver esas problemáticas, teniendo un componente más flexible de formación, reducir créditos académicos y actualizar la malla con asignaturas orientadas a responder a las macro y micro tendencias de los mercados, para favorecer un desarrollo profesional más competitivo a los requerimientos sociales, un diseñador visionario, propositivo, crítico; capaz de reconocer e interactuar con el contexto, forjando una postura sostenible.

La correspondencia en créditos académicos está sustentada desde el ejercicio de analizar los programas de Diseño Gráfico a nivel nacional para tomarlos como punto de referencia en la propuesta curricular actual.

Tabla 8

Comparativo de número de créditos académicos del programa de Diseño Gráfico relacionado a nivel nacional

| Créditos | Semestre I | Semestre II | Semestre III | Semestre IV | Semestre V | Semestre VI | Semestre VII | Semestre VIII | Semestre IX | Total créditos |
|----------|------------|-------------|--------------|-------------|------------|-------------|--------------|---------------|-------------|----------------|
|----------|------------|-------------|--------------|-------------|------------|-------------|--------------|---------------|-------------|----------------|

| | | | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|--------------|
| No. Créditos malla anterior | 19 | 19 | 18 | 21 | 19 | 20 | 19 | 19 | 15 | 169 |
| No. Créditos malla actual | 17 | 17 | 17 | 17 | 17 | 17 | 16 | 16 | N/A | 134 |
| Promedio de No. Créditos a Nivel Nacional de los Programas de Diseño Gráfico 9 semestres (Fuente: SPADIES) | | | | | | | | | | 151,7 |
| Promedio de No. Créditos a Nivel Nacional de los Programas de Diseño Gráfico 8 Semestres (Fuente: SPADIES) | | | | | | | | | | 140,6 |

Nota. Esta tabla muestra los créditos del programa de Diseño Gráfico en promedio con los créditos nacionales. Fuente: Equipo de Autoevaluación Programa de Diseño Gráfico.

Este número de créditos está soportado en la reflexión y revisión de las horas de trabajo del estudiante, tanto presenciales como independientes, en coherencia con el trabajo que deben hacer a lo largo de cada uno de los semestres y teniendo en cuenta la flexibilidad y la posibilidad del trabajo independiente, que le permite al estudiante la exploración de las temáticas trabajadas en el aula, y de esta manera equilibrar el proceso formativo a lo largo de ocho semestres, garantizando la consecución de las competencias necesarias para su desarrollo profesional y personal, brindando a su vez diferentes oportunidades de movilidad e intercambio y aumentando la flexibilidad curricular .

Plan de estudios en su esquematización por áreas de formación y cada uno de los cursos que lo componen.

De acuerdo con la Resolución del Ministerio de Educación Nacional (MEN) 3463 de diciembre 30 de 2003, (Ministerio de Educación Nacional, 2003) donde se establecen siete componentes mínimos que todos los planes de estudios de Diseño en el país deben contemplar.

Tabla 9

Áreas de formación del programa de Diseño Gráfico en créditos y porcentajes

| CAMPO / COMPONENTE | ASIGNATURAS | NÚMERO DE CRÉDITOS | PORCENTAJE |
|---|----------------------------|---------------------------|-------------------|
| Desempeño Profesional | <i>Proyectual</i> | 8 | 23,9 % |
| | <i>Funcional operativo</i> | 8 | 16,5 % |
| | <i>Tecnológico</i> | 6 | 9,7 % |
| | TOTAL | 67 | 50,1 % |
| Investigación, Teoría e Historia | <i>Teoría e Historia</i> | 7 | 9,7 % |
| | <i>Investigación</i> | 4 | 6,7% |
| | TOTAL | 22 | 16,41 % |

| | | | | |
|-------------------------------|---|-----------|------------|--------------|
| Humanística/institucional | - | 13 | 21 | 15,6 % |
| Expresión Artística y Técnica | - | 9 | 20 | 14,91 % |
| Gestión y Profundización | - | 2 | 4 | 2,98 % |
| TOTAL | - | 57 | 134 | 100 % |

Nota. Esta tabla muestra las áreas de formación del programa, créditos y porcentajes. Fuente: Malla Curricular Acuerdo 1182 (29 de noviembre de 2018). Elaborado por, equipo de Autoevaluación Programa de Diseño Gráfico.

Descripción de los componentes de formación integral y de formación profesional.

El componente de formación integral se encuentra en el área humanista y comprende las dimensiones ética, cultural y política de la actividad humana en el ámbito profesional, para contribuir al desarrollo de las potencialidades y capacidades del individuo, con responsabilidad social y respeto por la diversidad. 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, y la formación en un segundo idioma que en este caso es inglés planteado en nivel I, II y III, según acuerdo 1100 del 27 de junio de 2018. El área de formación profesional es el eje central de la actividad académica del diseñador, las clases proyectuales o de talleres, permiten articular la verticalidad y transversalidad de los procesos de formación; 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. Es un área que propicia el conocimiento y el pensamiento sistémico a través del trabajo conjunto, donde a través de la investigación, los estudiantes transforman la información en propuestas de diseño que responden a un protocolo.

Tabla 10

Componentes humanísticos y desempeño profesional

| NIVEL DE FORMACIÓN | | | | | | | | |
|---------------------|----------------------|--------------------------|------------------------------------|----------------|--|---------------|-------------------|------|
| ÁREAS O COMPONENTES | BÁSICA | | | PROFESIONAL | | | PROFUNDIZACIÓN | |
| SEMESTRE | I | II | III | IV | V | VI | VII | VIII |
| HUMANÍSTICO | | | Inglés I | Inglés II | Inglés III | | | |
| | | Expresión Oral y escrita | | | Humanidades | Ética general | Ética profesional | |
| | Formación integral I | Formación Integral II | Constitución y formación ciudadana | | | | | |
| | Deporte formativo | | | Electiva libre | Electiva complementaria interdisciplinaria | | | |

| | | | | | | | | |
|---|------------------------|---------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------|---|-------------------------------------|----------------------|
| PROFESIONAL -Proyectual -Funcional operativo - Tecnológico | Taller de diseño I | Taller de diseño II | Taller de composición tipográfica | Taller Diseño de identidad visual | Taller de diseño editorial | Taller de diseño de sistemas de orientación | Diseño de gráfica para exhibiciones | Gestión de diseño |
| | Introducción al diseño | | | | Administración | Publicidad y medios | Propiedad intelectual | Práctica profesional |
| | | | | | | Industria Gráfica | Preprensa y control de calidad | |
| | | Gráfica vectorial retoque | Gráfica digital diagramación | Gráfica digital tridimensional | Gráfica digital audiovisual | Gráfica digital multimedia | Gráfica digital web | |

Nota. Esta tabla muestra los componentes humanísticos y desempeño profesional de Diseño Gráfico. Fuente: Malla Curricular Acuerdo 1182 (29 de noviembre de 2018).

Descripción del componente electivo

El componente electivo se rige según el acuerdo 1100 del 27 de junio de 2018, plantea que la reforma curricular es un mecanismo de actualización y mejoramiento de los procesos académicos y pedagógicos, este componente lo conforman cuatro asignaturas:

Tabla 11

Componente electivo programa Diseño Gráfico

| ÁREAS O COMPONENTES | NIVEL DE FORMACIÓN | | | | | | | |
|---------------------|--------------------|----|-----|----------------|--|----|------------------------------|-------------------------------|
| | BÁSICA | | | | PROFESIONAL | | PROFUNDIZACIÓN | |
| | SEMESTRE I | II | III | IV | V | VI | VII | VIII |
| ELECTIVO | Deporte formativo | | | Electiva libre | Electiva complementaria interdisciplinaria | | Electiva de profundización I | Electiva de profundización II |

Nota. Esta tabla muestra el componente electivo del programa de Diseño Gráfico Fuente: Malla Curricular Acuerdo 1182 (29 de noviembre de 2018).

Las electivas de profundización tienen un enfoque que buscan incrementar la aplicación de saberes específicos, actuales y de tendencia de la disciplina para que se puedan proyectar al medio productivo y empresarial.

Especificación de requisitos, prerrequisitos y demás condiciones para cumplir el plan de estudios.

◀ ** Haber cursado séptimo semestre como prerrequisito de Práctica profesional de octavo semestre.

Total de Prerrequisitos: 13

Nota. Esta tabla muestra los prerrequisitos del componente proyectual del programa de Diseño Gráfico Fuente: Malla Curricular Acuerdo 1182 (29 de noviembre de 2018).
Elaboración: Equipo de Autoevaluación Programa de Diseño Gráfico.

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.

Está 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.

Tabla 13

Asignaturas del área de desempeño profesional

| ÁREA COMPONENTE | | ASIGNATURA | CRÉDITOS | HORAS | UBICACIÓN SEMESTRAL |
|----------------------------|----------------------|---|----------|-------|---------------------|
| DESEMPEÑO PROFESIONAL | PROYECTUAL | TALLER DE DISEÑO I | 4 | 6 | I |
| | | TALLER DE DISEÑO II | 4 | 6 | II |
| | | TALLER DE COMPOSICIÓN TIPOGRÁFICA | 4 | 6 | III |
| | | TALLER DE DISEÑO DE IDENTIDAD VISUAL | 4 | 6 | IV |
| | | TALLER DE DISEÑO EDITORIAL | 4 | 6 | V |
| | | TALLER DE DISEÑO DE SISTEMAS DE ORIENTACIÓN | 4 | 6 | VI |
| | | DISEÑO DE GRÁFICA PARA EXHIBICIONES | 4 | 6 | VII |
| | | GESTIÓN DEL DISEÑO | 4 | 4 | VIII |
| | FUNCIONAL OPERATIVO | INTRODUCCIÓN AL DISEÑO | 2 | 3 | I |
| | | ADMINISTRACIÓN | 2 | 3 | V |
| | | PROPIEDAD INTELECTUAL | 2 | 3 | VII |
| | | INDUSTRIA GRÁFICA | 2 | 3 | VII |
| | | PREPrensa Y CONTROL DE CALIDAD | 2 | 3 | VII |
| | | PUBLICIDAD Y MEDIOS | 2 | 3 | VI |
| | | PORTAFOLIO PROFESIONAL | 2 | 3 | VII |
| | PRÁCTICA PROFESIONAL | 8 | 520 | VIII | |
| | TECNOLOGICO | GRÁFICA VECTORIAL Y RETOQUE | 2 | 3 | II |
| | | GRÁFICA DIGITAL DIAGRAMACIÓN | 2 | 3 | III |
| | | GRÁFICA DIGITAL TRIDIMENSIONAL | 2 | 3 | IV |
| | | GRÁFICA DIGITAL AUDIOVISUAL | 2 | 3 | V |
| GRÁFICA DIGITAL MULTIMEDIA | | 2 | 3 | VI | |
| GRÁFICA DIGITAL WEB | 2 | 3 | VII | | |

Nota. Esta tabla muestra todas las asignaturas de desempeño profesional del programa de Diseño Gráfico. Fuente: Tomada de la Malla Curricular.

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

Tabla 14

Asignaturas del área de investigación, teoría e historia

| ÁREA COMPONENTE | ASIGNATURA | CRÉDITOS | HORAS | UBICACIÓN SEMESTRAL | |
|----------------------------------|-------------------|--|-------|---------------------|------|
| INVESTIGACIÓN, TEORÍA E HISTORIA | TEORÍA E HISTORIA | SEMIÓTICA Y COMUNICACIÓN VISUAL | 2 | 3 | II |
| | | TERRITORIO Y CULTURA | 2 | 3 | III |
| | | INDUSTRIAS CREATIVAS Y CULTURALES | 2 | 3 | IV |
| | | HISTORIA DEL ARTE I | 2 | 3 | I |
| | | HISTORIA DEL ARTE II | 2 | 3 | II |
| | | HISTORIA DEL DISEÑO | 2 | 3 | III |
| | INVESTIGACIÓN | LÓGICA | 2 | 3 | I |
| | | METODOLOGÍA Y PRÁCTICA DE LA INVESTIGACIÓN | 2 | 3 | IV |
| | | SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN | 1 | 2 | V |
| | | ALTERNATIVA DE GRADO | 4 | | VIII |

Nota. Esta tabla muestra las asignaturas de área investigación, teoría e historia. Fuente: Tomada de la Malla Curricular.

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.

Tabla 15

Asignaturas del área de expresión artística y técnica

| ÁREA | ASIGNATURA | CRÉDITOS | HORAS | UBICACIÓN SEMESTRAL |
|-------------------------------|-----------------|----------|-------|---------------------|
| EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y TÉCNICA | DIBUJO TÉCNICO | 2 | 3 | I |
| | FOTOGRAFÍA I | 2 | 3 | III |
| | FOTOGRAFÍA II | 2 | 3 | IV |
| | VIDEO BÁSICO | 2 | 3 | V |
| | DIBUJO I | 3 | 4 | I |
| | DIBUJO II | 3 | 4 | II |
| | EXPRESIÓN COLOR | 2 | 3 | III |
| | ILUSTRACIÓN I | 2 | 3 | IV |
| | ILUSTRACIÓN II | 2 | 3 | VI |

Nota. Esta tabla muestra las asignaturas de expresión artística y técnica del programa de Diseño Gráfico. Fuente: Tomada de la Malla Curricular.

Área Humanística

Es 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 diversidad.

Comprende las asignaturas obligatorias estipuladas por 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 para alcanzar los logros en términos de desarrollo físico y valores relacionados con el buen uso del tiempo libre.

Tabla 16

Asignaturas del área humanística

| ÁREA | ASIGNATURA | CRÉDITOS | HORAS | UBICACIÓN SEMESTRAL |
|-------------|------------------------------------|----------|-------|---------------------|
| HUMANÍSTICA | CONSTITUCIÓN Y FORMACIÓN CIUDADANA | 1 | 2 | III |
| | INGLES I | 2 | 3 | III |
| | INGLES II | 2 | 3 | IV |
| | | | | |

| | | | |
|---|---|---|-----|
| INGLES III | 2 | 3 | V |
| EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA | 2 | 3 | II |
| HUMANIDADES | 2 | 3 | V |
| ÉTICA GENERAL | 2 | 3 | VI |
| ÉTICA PROFESIONAL | 2 | 3 | VII |
| FORMACIÓN INTEGRAL I | 1 | 2 | I |
| FORMACIÓN INTEGRAL II | 1 | 2 | II |
| DEPORTE FORMATIVO | 1 | 2 | I |
| ELECTIVA LIBRE | 1 | 2 | IV |
| ELECTIVA COMPLEMENTARIA INTERDISCIPLINARIA | 2 | 3 | V |

Nota. Esta tabla muestra las asignaturas del área humanística del programa de Diseño Gráfico. Fuente: Tomada de la Malla Curricular.

Gestión y Profundización

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

Tabla 17

Asignaturas del área de gestión y profundización

| ÁREA | ASIGNATURA | CRÉDITOS | HORAS | UBICACIÓN SEMESTRAL |
|---------------------------------|--------------------------|----------|-------|---------------------|
| GESTIÓN Y PROFUNDIZACIÓN | PROFUNDIZACIÓN I | 2 | 3 | VI |
| | COMPETITIVIDAD Y EMPRESA | | | |
| | PROFUNDIZACIÓN II | 2 | 3 | VII |
| | PENSAMIENTO SOSTENIBLE | | | |

Nota. Esta tabla muestra todas las asignaturas de gestión y profundización del programa de Diseño Gráfico. Fuente: Tomada de la Malla Curricular.

En el siguiente cuadro se presenta el plan curricular del Programa Diseño Gráfico, con los créditos de cada asignatura, la cantidad de horas presenciales y de trabajo independiente y los porcentajes de asignaturas electivas y de asignaturas obligatorias, de acuerdo con las áreas de formación.

Tabla 18

Plan general de estudios con distribución de horas de trabajo y ubicación por áreas y componentes

| PLAN DE ESTUDIOS DEL PROGRAMA | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------|-------------|----------|-------|--|------------------------|-----------------------|-------|--|---------------------|-------------|----------------------------------|-------------------------------|--------------------------|-------------|
| Curso - Módulo - Asignatura | Créditos | | | Horas de trabajo Académico (semanales) | | | | Áreas o componentes de formación del Currículo | | | | | | |
| | Obligatorio | Electivo | Total | Trabajo directo en el Aula | Trabajo acompañamiento | Trabajo independiente | Total | Formación profesional | | | | | | |
| | | | | | | | | Proyectual | Funcional Operativo | Tecnológico | Investigación, Teoría e Historia | Expresión Artística y Técnica | Gestión y profundización | Humanístico |
| SEMESTRE I | | | | | | | | | | | | | | |
| Taller Diseño I | 4 | | 4 | 6 | 2 | 4 | 12 | X | | | | | | |
| Introducción al Diseño | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | X | | | | | |
| Historia del Arte I | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | X | | | |
| Lógica | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | X | | | |
| Dibujo técnico | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | | X | | |
| Dibujo I | 3 | | 3 | 5 | 1 | 3 | 9 | | | | | X | | |
| Formación Integral I | 1 | | 1 | 2 | 0 | 1 | 3 | | | | | | | X |
| Deporte Formativo | 1 | | 1 | 2 | 0 | 1 | 3 | | | | | | | X |
| SEMESTRE II | | | | | | | | | | | | | | |
| Taller Diseño II | 4 | | 4 | 6 | 2 | 4 | 12 | X | | | | | | |
| Gráfica Vectorial y Retoque | 3 | | 3 | 5 | 1 | 3 | 9 | | | X | | | | |
| Semiótica y Comunicación Visual | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | X | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|---|--|---|---|---|---|---|--|--|--|---|---|--|---|
| Historia del Arte II | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | X | | | |
| Dibujo II | 3 | | 3 | 5 | 1 | 3 | 9 | | | | | X | | |
| Expresión Oral y Escrita | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | | | | X |
| Formación Integral II | 1 | | 1 | 2 | 0 | 1 | 3 | | | | | | | X |

SEMESTRE III

| | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------------------|---|--|---|---|---|---|----|---|--|---|---|---|--|---|
| Taller de Composición Tipográfica | 4 | | 4 | 6 | 2 | 4 | 12 | X | | | | | | |
| Gráfica Digital Diagramación | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | X | | | | |
| Territorio y Cultura | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | X | | | |
| Historia del Diseño | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | X | | | |
| Fotografía I | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | | X | | |
| Expresión Color | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | | X | | |
| Inglés I | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | | | | X |
| Constitución y Formación Ciudadana | 1 | | 1 | 2 | 0 | 1 | 3 | | | | | | | X |

SEMESTRE IV

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|----|---|--|---|---|---|--|---|
| Taller de Diseño de Identidad Visual | 4 | | 4 | 6 | 2 | 4 | 12 | X | | | | | | |
| Gráfica Digital Tridimensional | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | X | | | | |
| Industrias Creativas y Culturales | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | X | | | |
| Metodología y Práctica de la Investigación | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | X | | | |
| Fotografía II | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | | X | | |
| Ilustración I | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | | X | | |
| Inglés II | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | | | | X |
| Electiva Libre | | 1 | 1 | 2 | 0 | 1 | 3 | | | | | | | X |

SEMESTRE V

| | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|--|--|---|
| Taller de Diseño Editorial | 4 | | 4 | 6 | 2 | 4 | 12 | X | | | | | | |
| Administración | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | X | | | | | |
| Gráfica Digital Audiovisual | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | X | | | | |
| Seminario de Investigación | 1 | | 1 | 2 | 0 | 1 | 3 | | | | X | | | |
| Video Básico | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | | | | |
| Inglés II | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | | | | X |
| Electiva Complementaria | | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | | | | X |
| Humanidades | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | | | | X |

SEMESTRE VI

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|
| Taller de Diseño Sistemas de Orientación | 4 | | 4 | 6 | 2 | 4 | 12 | X | | | | | | |
| Publicidad y Medios | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | X | | | | | |
| Industria Gráfica | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | X | | | | | |
| Gráfica Digital Multimedia | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | X | | | | |
| Diseño e Innovación | 1 | | 1 | 2 | 0 | 1 | 3 | | | | X | | | |
| Ilustración II | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | | X | | |
| Ética General | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | | | | X |
| Electiva de Profundización I | | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | | | X | |

SEMESTRE VII

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|--|---|---|---|---|----|---|---|---|--|--|--|---|
| Taller de Diseño Gráfica para Exhibiciones | 4 | | 4 | 6 | 2 | 4 | 12 | X | | | | | | |
| Propiedad Intelectual | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | X | | | | | |
| Portafolio Profesional | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | X | | | | | |
| Pre prensa y Control de Calidad | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | X | | | | | |
| Gráfica Digital Web | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | X | | | | |
| Ética Profesional | 2 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | | | | X |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|-----|---|------------|-----|----|-----|-----|---|---|--|--|---|--|---|--|
| Electiva de Profundización II | | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | | | | | | | X | |
| SEMESTRE VIII | | | | | | | | | | | | | | | |
| Taller Gestión del Diseño | 4 | | 4 | 6 | 2 | 4 | 12 | X | | | | | | | |
| Práctica Profesional | 8 | | 8 | | | | | | X | | | | | | |
| Alternativa de Grado | 4 | | 4 | | | | | | | | | X | | | |
| TOTAL | 127 | 7 | 134 | 188 | 56 | 122 | 366 | | | | | | | | |

Nota. Plan de estudios y áreas correspondientes de las asignaturas del programa de Diseño Gráfico. Fuente: Universidad de Boyacá. Programa Diseño Gráfico, 2018.

Figura 7

Malla curricular aprobada por Consejo Directivo el del Curricular Acuerdo 1182 del 29 de noviembre de 2018 (Universidad de Boyacá, 2018)

| ÁREAS / COMPONENTES | | NIVEL DE FORMACIÓN BÁSICA | | | | | | | | NIVEL DE FORMACIÓN PROFESIONAL | | | | | | | | NIVEL DE PROFUNDIZACIÓN | | | |
|---|-------------------------------|--|--|---|--|---|--|--|--|---|--|--|--|--|--|---|--|-------------------------|--|--|--|
| | | I | | II | | III | | IV | | V | | VI | | VII | | VIII | | | | | |
| DESEMPEÑO PROFESIONAL 50,1 % | Proyectual 23,9 % | 1 4 TALLER DE DISEÑO I TP 77210 | | 9 4 TALLER DE DISEÑO II TP 77214 | | 16 4 TALLER DE COMPOSICIÓN TIPOGRÁFICA TP 77201 | | 24 4 TALLER DE DISEÑO DE IDENTIDAD VISUAL TP 77225 | | 32 4 TALLER DISEÑO EDITORIAL TP 77233 | | 40 4 TALLER DE DISEÑO SISTEMAS DE ORIENTACIÓN TP 77238 | | 48 4 TALLER DISEÑO DE GRÁFICA PARA EXHIBICIONES TP 77254 | | 55 4 TALLER GESTIÓN DEL DISEÑO TP 77272 | | | | | |
| | Funcional operativo 16,5 % | 2 2 INTRODUCCIÓN AL DISEÑO T 77203 | | | | | | | | 33 2 ADMINISTRACIÓN T 77243 | | 41 2 PUBLICIDAD Y MEDIOS TP 77240 | | 49 2 PROPIEDAD INTELECTUAL TP 77248 | | 56 VII 8 PRÁCTICA PROFESIONAL P 77264 | | | | | |
| | Tecnológico 9,5 % | | | 10 3 GRÁFICA VECTORIAL Y RETOQUE TP 77267 | | 17 2 GRÁFICA DIGITAL DIAGRAMACIÓN TP 77236 | | 25 2 GRÁFICA DIGITAL TRIDIMENSIONAL TP 77244 | | 34 2 GRÁFICA DIGITAL AUDIOVISUAL TP 77269 | | 43 2 GRÁFICA DIGITAL MULTIMEDIA TP 77255 | | 52 2 GRÁFICA DIGITAL WEB TP 77249 | | | | | | | |
| INVESTIGACIÓN, TEORÍA E HISTORIA 16,41 % | Teoría e Historia 9,7 % | 3 2 HISTORIA DEL ARTE I T 77265 | | 12 2 HISTORIA DEL ARTE II T 77209 | | 19 2 HISTORIA DEL DISEÑO T 77242 | | | | | | 44 1 DISEÑO E INNOVACIÓN T 77271 | | | | | | | | | |
| | Investigación 6,7 % | 4 2 LÓGICA T 77202 | | | | | | 27 2 METODOLOGÍA Y PRÁCTICA DE LA INVESTIGACIÓN TP 77239 | | 35 1 SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN T 77241 | | | | 57 4 ALTERNATIVA DE GRADO P 77263 | | | | | | | |
| EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y TÉCNICA 14,91 % | | 5 2 DIBUJO TÉCNICO TP 77212 | | 13 3 DIBUJO II TP 77266 | | 21 2 EXPRESIÓN COLOR TP 77219 | | 28 2 FOTOGRAFÍA I TP 77237 | | 20 2 FOTOGRAFÍA II TP 77245 | | 36 2 VIDEO BÁSICO TP 77273 | | 45 2 ILUSTRACIÓN II TP 77246 | | | | | | | |
| | | 6 3 DIBUJO I TP 77213 | | 14 2 EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA T 77205 | | 22 2 INGLES I TP 77217 | | 29 2 ILUSTRACIÓN I TP 77229 | | 30 2 INGLES II TP 77221 | | 37 2 INGLES III TP 77270 | | | | | | | | | |
| HUMANÍSTICA 15,6 % | | 7 1 FORMACIÓN INTEGRAL I T 77207 | | 15 1 FORMACIÓN INTEGRAL II T 77220 | | 23 1 CONSTITUCIÓN Y FORMACIÓN CIUDADANA T 77257 | | | | 31 1 ELECTIVA LIBRE T 77224 | | 38 2 HUMANIDADES T 77204 | | 46 2 ÉTICA GENERAL T 77252 | | 53 2 ÉTICA PROFESIONAL T 77261 | | | | | |
| | | 8 1 DEPORTE FORMATIVO TP 77206 | | | | | | 39 2 ELECTIVA COMPLEMENTARIA INTERDISCIPLINARIA TP 77222 | | | | 47 2 ELECTIVA PROFUNDIZACIÓN I TP 77247 | | 54 2 ELECTIVA PROFUNDIZACIÓN II TP 77253 | | | | | | | |
| GESTIÓN Y PROFUNDIZACIÓN 2,98 % | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Créditos | | 17 | | 17 | | 17 | | 17 | | 17 | | 17 | | 16 | | 13 | | | | | |
| No. Asignaturas | | 8 | | 7 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 7 | | 3 | | | | | |



Nota. La figura representa la malla actual del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá. Fuente: (Universidad de Boyacá, 2018).

4.1.1 Flexibilidad en el programa

El programa de Diseño Gráfico brinda un currículo flexible orientado a partir de los lineamientos planteados por el Proyecto Educativo Institucional (PEI), la Misión de la Universidad, y los principios fundamentales inscritos en las orientaciones filosóficas que encauzan la acción formativa y su modelo pedagógico basado en el pensamiento complejo.

El Modelo Pedagógico de la Universidad de Boyacá, de acuerdo con lo establecido en el PEI;

recoge la complejidad como elemento central para el abordaje de los procesos pedagógicos y responde a una transformación conceptual, mediada por el avance de las teorías y por los mismos objetivos educativos trazados por la Institución para formar profesionales idóneos en cada una de las disciplinas vinculadas a las diferentes áreas del conocimiento. Por esta razón, se concibe un modelo basado en la complejidad a través del cual se privilegia una interacción reflexiva entre las diferentes didácticas, estrategias y estilos de enseñanza y aprendizaje. (Universidad de Boyacá, 2021, pág. 21)

En relación con lo anterior, la flexibilidad apunta hacia la enseñanza autónoma del estudiante, con el fin de construir su realidad académica y proyección laboral con una perspectiva transdisciplinar, pertinente y crítica en el desarrollo de soluciones de problemas de la sociedad.

Por tal razón, la estructura del currículo “es flexible, pues pretende brindar una gama de opciones para la profesión, en donde el estudiante y el docente son participantes activos, estimula la investigación disciplinar e interdisciplinar. Adapta los modelos de formación científico-profesionales a los cambios del entorno e incorpora diversas estrategias para estimular en el estudiante el deseo de aprender a aprender” (Universidad de Boyacá , 2019D, pág. 37).

Así mismo, el programa ha realizado diversos ajustes, en cuanto al levantamiento de prerrequisitos con el propósito de potenciar y ampliar el alcance de la autonomía del estudiante debido a que este orienta su ritmo de aprendizaje. De esta manera la flexibilidad del currículo que ofrece el programa de Diseño Gráfico se basa en una perspectiva tecnológica que permite al estudiante la posibilidad de desarrollar contenidos multimedia, a través de las nuevas tecnologías de la información y de las comunicaciones. Además, tenga la oportunidad de seleccionar su plan de estudios de acuerdo con sus intereses, posibilidades y necesidades.

Esto llevado a la práctica mediante la organización de la malla curricular, la cual está estructurada por cinco áreas de formación que tienen como propósito formar estudiantes integrales y con la posibilidad de homologar asignaturas de otros programas profesionales y tecnólogos.

Como resultado de la flexibilización del currículo, a continuación, se presentan las características que este ofrece a los estudiantes:

- Un plan de estudio por créditos académicos.
- Formación interdisciplinar en las áreas, investigación, teoría e historia y humanística.

- Movilidad e intercambio de estudiantes entre universidades nacionales e internacionales.
- Orientación académica basada en competencias.
- Inclusión de 3 niveles de inglés.
- Inclusión de 520 horas de práctica profesional.
- Inclusión de práctica profesional con componente social.
- Se orienta el desarrollo de la investigación formativa.
- Inclusión de asignaturas e-learning y b-learning.
- Como alternativa de grado hay la posibilidad de presentar:
 - Trabajo de grado.
 - Cursar un semestre de posgrado.
 - Semillero de investigación.
- Doble titulación con los programas de comunicación social e ingeniería multimedia.

Todo lo anterior apoyado en un proceso de identificación y vinculación de tutores comprometidos en su labor, alto sentido de pertinencia, con buenas relaciones interpersonales que facilitan el acercamiento a los estudiantes con el propósito de generar soluciones, charlas, orientaciones y temas de su interés en escenarios diferentes al ejercicio tradicional de una clase, para mejorar su desarrollo personal y profesional.

4.1.2 Interdisciplinariedad en el programa

El Modelo Pedagógico Institucional concibe la interdisciplinariedad como un factor importante para ser aplicado en diversos programas académicos. Por esta razón, el programa de Diseño Gráfico cuenta con una malla curricular la cual propone en los diferentes semestres asignaturas de carácter interdisciplinar, con el fin de generar escenarios de aprendizaje diversos. A continuación, se describen las asignaturas que se encuentran en la malla para cursar con otros programas académicos:

Tabla 19

Asignaturas interdisciplinarias del programa de Diseño Gráfico

| ASIGNATURA | SEMESTRE | CRÉDITOS |
|--|----------|----------|
| Lógica | I | 2 |
| Formación Integral I | I | 1 |
| Deporte Formativo | I | 1 |
| Formación Integral II | II | 1 |
| Expresión oral y escrita | II | 2 |
| Inglés I | III | 2 |
| Constitución y formación ciudadana | III | 1 |
| Inglés II | IV | 2 |
| Electiva Libre | IV | 1 |
| Metodología y práctica de la investigación | IV | 2 |
| Inglés III | V | 2 |
| Humanidades | V | 2 |

| | | |
|--|----|---|
| Electiva complementaria interdisciplinaria | V | 2 |
| Seminario de Investigación | V | 1 |
| Ética general | VI | 2 |

Nota. Esta tabla presenta las asignaturas interdisciplinarias del programa. Fuente: Malla curricular del programa.

Disponer de esta articulación en el programa compromete a ejercicios que no solo se dan desde las clases o asignaturas, se logra desde los grupos de investigación que muestran evidenciar la interdisciplinariedad con diferentes áreas del conocimiento como ingeniería, arquitectura, diseño de modas, generando el intercambio de saberes que permiten avanzar en las diferentes disciplinas que intervienen en el desarrollo de la sociedad.

Por otra parte, está el intercambio internacional genera interés de estudiantes y docentes por la multiculturalidad y academia, a través de las diferentes formas de movilidad que ofrece la Universidad o por medio de eventos virtuales. Sumado a ello, la proyección social y semilleros como estrategias de interacción con otras disciplinas, universidades, sector productivo, público y comunidad en general, todo esto con el fin de lograr la construcción colectiva de conocimiento. Cuando se trata de temáticas complejas, es necesario la intervención de diferentes disciplinas, para aplicar diversos conocimientos de cada profesión.

El objetivo de la interdisciplinariedad al intervenir en el proceso formativo de los estudiantes no solo se fundamenta en situaciones académicas, al contrario, busca apoyar el comportamiento, las actitudes y las competencias de cada persona, sin olvidar el análisis de la realidad circundante del estudiante y así lograr que sea un profesional crítico, capaz de enfrentar los problemas del mundo actual, tanto social, cultural y económico.

4.1.3 Internacionalización en el programa

Los desafíos que actualmente se presentan gracias a la globalización, han consolidado los procesos de internacionalización como misión sustantiva de la educación superior, por lo tanto, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), en el III Foro Internacional de Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior realizó el lanzamiento de GoColombia para fomentar la internacionalización en sectores de la educación superior, ciencia y tecnología; busca posicionar a Colombia en otros países para una movilidad entrante. Por otra parte, se continúa fortaleciendo los procesos de internacionalización con el plan de desarrollo departamental vigente del 2019 – 2023 propuesto por la gobernación de Boyacá; dirigido al desarrollo y ejecución de programas y currículos internacionales, partiendo de un escenario ideal, donde su objetivo sea la formalización de ambientes académicos flexibles, bilingües, presenciales y/o virtuales, con docentes y estudiantes

certificados en lenguas extranjeras, y programas que respondan a exigencias y competencias universales.

Desde esta premisa, la División de Relaciones Interinstitucionales e Internacionales – DIRI, es la instancia que apoya los procesos de internacionalización, así como las relaciones con otras organizaciones de índole académico, artístico, cultural o social a nivel nacional. Así mismo, la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo cuenta con una Coordinación de Internacionalización que apoya y guía tanto a docentes como a estudiantes, para llevar a cabo procesos de movilidad, así como también promueve, socializa y difunde todos los convenios, procedimientos y casos exitosos, que permitan a los estudiantes tener experiencias de movilidad satisfactorias.

Dentro de las políticas institucionales, la movilidad estudiantil, docente y de sus directivos, brinda las facilidades necesarias para el traslado y la manutención de los interesados, se centra también en el desarrollo de la proyección social, la ampliación de redes de información y experiencias participativas de inmersión a culturas, tradiciones y prácticas, desde los procesos académicos. Se espera que los estudiantes o docentes al regresar sean y se conviertan en agentes de cambio y evolución, que les permita enriquecer el contexto académico y la institución con la inclusión de nuevos métodos y formas de llegar al saber.

El programa de Diseño Gráfico viene desarrollando un modelo de internacionalización orientado a la aprensión de saberes multiculturales y multidisciplinares, donde se reconoce la importancia y necesidad apremiante de fortalecer las competencias y habilidades de sus estudiantes, docentes y directivos para desempeñarse con seguridad y destreza en el campo laboral nacional o internacional.

Los elementos de internacionalización proyectados para el programa de Diseño Gráfico se refieren a:

1- Procesos académicos: El programa implementa a su currículo herramientas, medios y tecnologías pertinentes para que, mediante el uso de habilidades y competencias universales, los estudiantes desarrollen destrezas y fortalezas comunicativas dirigidas a la construcción y dominio de una segunda lengua, como el fortalecimiento de su lengua natal.

El programa introduce dentro de las asignaturas un plan de internacionalización, que responde por parte de los docentes desde las asignaturas a fortalecer esta competencia presentando apoyos visuales en un segundo idioma, conversatorios e invitados internacionales, ejercicios en clase como: talleres, foros de discusión, módulos virtuales,

entre otros. Los cuales, se desarrollan a través de conversatorios y lecturas grupales en un segundo idioma –inglés–.

Sumado a ello, el docente propone recursos bibliográficos como guías elaboradas en inglés para que así el estudiante se familiarice con contextos ajenos a su realidad, métodos de trabajo internacional y modelos de aprendizaje que enriquezcan su contexto.

2- Contribución y desarrollo de redes de conocimiento: Dentro de la formación en los procesos de creación de redes del conocimiento, se encuentra el intercambio de saberes de los docentes de la Universidad de Boyacá que están en permanente capacitación y formación desarrollando conversatorios en universidades como: Universidad de Palermo en la ciudad de Buenos Aires - Argentina y escuela superior de educación del politécnico de Coimbra - Portugal.

Así mismo, la presencia del programa de Diseño Gráfico en la Red Académica de Diseño de Colombia, le ha permitido encabezar una discusión interuniversitaria sobre la investigación - creación y la generación de nuevo conocimiento en las áreas de diseño, a través de la construcción de una versión especial de la Revista Designia (Vol. 7 No. 2., Enero - Junio 2020), publicación científica de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Boyacá, en la que participan docentes y estudiantes de los programas de Diseño de Colombia.

3- Intercambio y movilidad estudiantil: La Universidad de Boyacá busca promover mediante la movilidad estudiantil la internacionalización de los estudiantes en los diferentes programas, como es el caso de Diseño Gráfico, además del desarrollo de productos académicos que se basan en la aplicación de las TIC'S donde se utilicen los recursos tanto institucionales como internacionales. Algunos de los países con los cuales se han realizado convenios de internacionalización son: Italia, Argentina, Chile, México y Perú, esta movilidad permite que los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollen una visión más amplia de la cultura visual desde una mirada universal.

4- Prácticas pedagógicas en el exterior: El programa de Diseño Gráfico continúa apoyando el intercambio de conocimiento sobre las prácticas pedagógicas, experiencias de aula y procesos de expresión estética y visual como parte de la proyección profesional, a través de ponencias y artículos en eventos de carácter internacional y en universidades en el exterior.

5- Extensión y movilidad: El programa ha venido adelantando actividades para generar un diálogo de saberes entre diferentes docentes externos. Para el año 2019 el programa realiza

el primer encuentro de investigadores colombianos del color “miradas, narrativas y lecturas cromáticas del espacio” donde se abordaron temáticas como: construcciones simbólicas del color y la identidad - lecturas y percepciones cromáticas - intervenciones estéticas desde el color - color, territorio y paisaje – color, comunicación, lenguaje y narrativas – color y tecnología – enseñanza del color – color y tendencia.

Sumado a lo anterior, a partir del 2020 desde la asignatura de eventos y campañas publicitarias se desarrolla semestralmente el evento internacional INDICREA: Innovación, diseño y creatividad, donde se vinculan exponentes nacionales e internacionales, en las últimas ediciones se ha contado con speakers de: Argentina, Chile, México, República Dominicana, Canadá, España, Perú, Colombia y por supuesto egresados de nuestro programa.

6- Capacitación docente internacional: La Universidad de Boyacá ofrece un acompañamiento continuo a cada uno de sus programas; en el caso particular del programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, se lleva a cabo con éxito y gran acogida por parte de los estudiantes y los docentes, el intercambio estudiantil y las convocatorias docentes, que permiten la movilidad internacional del programa a cualquiera de los destinos de su interés.

4.1.4 Perfiles

Los perfiles que se describen a continuación se encuentran alineados con la Resolución No. 188 (26 de septiembre de 2017), la cual define los perfiles de ingreso de los estudiantes y de los egresados en la Universidad de Boyacá.

Así mismo, se consigna en el modelo pedagógico institucional los perfiles: docente, relación sinérgica docente- estudiante y perfil del estudiante. Sin embargo, cabe mencionar que se adicionan los perfiles de: aspirantes, profesional y ocupacional respondiendo a características propias de la profesión y el desarrollo de procesos académicos y formativos de diseñadores gráficos.

4.1.4.1 Perfil de Ingreso

El aspirante que pretenda cursar el programa de Diseño Gráfico en la Universidad de Boyacá debe tener:

- Conocimientos básicos en diseño.
- Habilidades artísticas como el dibujo, las manualidades, la pintura, etc.

- Formación básica en manejo de herramientas digitales
- Capacidad de transmitir mensajes visuales de una manera creativa.
- Aptitud para establecer relaciones interpersonales.
- Ser creativos, motivadores y propositivos para una formación integral.
- Sensibilidad para resolver problemáticas del entorno.
- Ejercer dinámicas que permitan acciones de cambio y transformación social.

4.1.4.2 Perfil de 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, 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:

- Desarrollar proyectos de comunicación empresarial integrales con el fin de establecer propuestas visuales eficientes, innovadoras y acorde con las necesidades del contexto.
- Sistematizar procesos creativos a través de los diversos sistemas de producción.
- Desarrollar y proponer soluciones a los problemas de diseño a través de medios de representación y diversas técnicas análogas y digitales.
- Diseñar y planificar contenidos multimediales a través de diferentes medios y estrategias de comunicación.
- Generar la creación de empresa, analizando e identificando las variables del contexto, económicas, mercantiles, financieras y culturales, que permitan competir con sectores afines al Diseño Gráfico.
- Proporcionar la autonomía, con sentido crítico y ético para asumir su vida y convivir en armonía con la sociedad.

4.1.4.3 Perfil de egreso

El diseñador gráfico de la Universidad de Boyacá es un profesional con capacidad de identificar oportunidades de acción del diseño, coherentes con el contexto; que le permitan gestionar, liderar y transformar conocimientos y procesos investigativos en proyectos de diseño funcionales a través de la creatividad, la innovación y el trabajo inter, multi y

transdisciplinar de manera integral y crítica, en respuesta a las necesidades particulares del territorio.

4.1.4.4 Perfil Ocupacional

El diseñador gráfico egresado de la Universidad de Boyacá puede desempeñarse en los diferentes ámbitos propios de la profesión como el diseño editorial, el diseño de identidad visual, la animación, la ilustración, el diseño multimedia, el diseño de sistemas de orientación, entre otros, y desempeñarse como:

- Director creativo o director de arte, en empresas privadas como agencias de publicidad, editoriales, imprentas, etc. o de empresas públicas.
- Coordinador o director de proyectos audiovisuales o de comunicación visual.
- Diseñador, coordinador y productor en el medio editorial y de publicaciones periódicas.
- Diseñador de identidades visuales.
- Diseñador para el entorno como señalización, señalética, exposiciones e interfaces virtuales.
- Diseñador en la aplicación de la gráfica a objetos industriales y exhibiciones.
- Creativo en el diseño de campañas y desarrollador de piezas publicitarias en diferentes medios y soportes.
- Diseñador gráfico

4.2 COMPONENTES PEDAGÓGICOS

4.2.1 Competencias generales de la Universidad de Boyacá

La Universidad de Boyacá en el PEI (2021), ha atendido la siguiente clasificación de las competencias: generales y específicas.

“Las competencias generales son aquellas que son fundamentales para vivir en sociedad y desenvolverse en cualquier ámbito personal o laboral” (pág. 36) y que la Universidad de Boyacá después de un análisis cuidadoso y de discusiones en las que se involucraron los diferentes estamentos de la institución, concibió de manera primordial. Por su parte las competencias específicas son aquellas que son propias de una determinada ocupación, profesión o área.

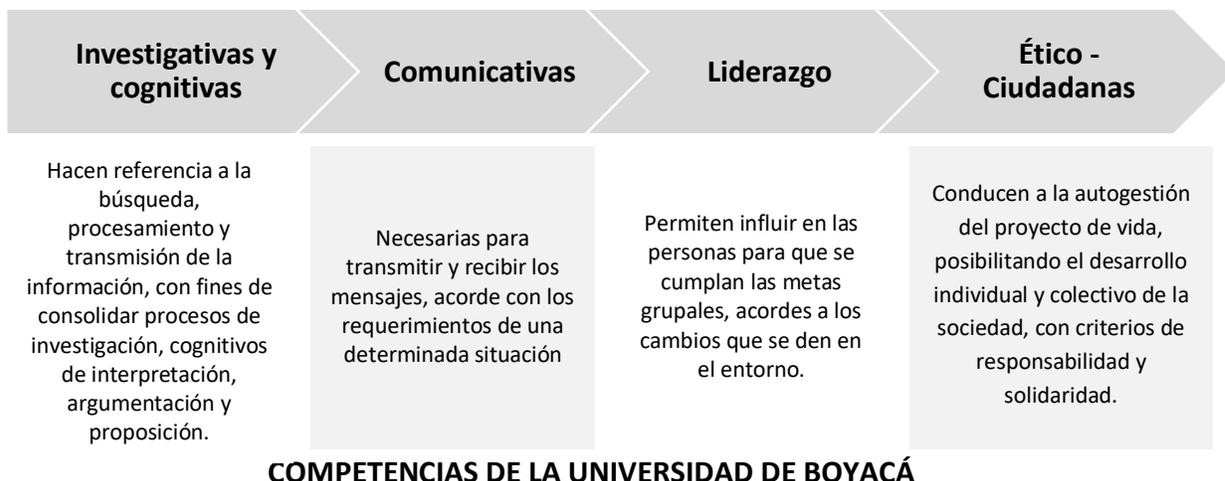
Las competencias generales se manejan con un modelo basado en la propuesta de Tobón, que busca una mejor descripción de la competencia y sus elementos (Universidad de Boyacá, 2019). Por tal razón, a continuación, se describen las competencias generales de la universidad y las competencias específicas del programa.

Sumado a ello, parte esencial del componente formativo en el Proyecto Educativo del Programa (PEP), se definen las competencias específicas que desarrollará el estudiante; para ello, se tiene en cuenta lo que establece el CESU, en el Acuerdo 02 de 2020:

conjuntos articulados de conocimientos, capacidades, habilidades, disposiciones, actitudes y aptitudes que hacen posible comprender y analizar problemas o situaciones y actuar coherente y eficazmente, individual o colectivamente, en determinados contextos. Son susceptibles de ser evaluados mediante resultados de aprendizaje y se pueden materializar en la capacidad demostrada para utilizar conocimientos, destrezas y habilidades personales, sociales, profesionales, y metodológicas en situaciones de trabajo o estudio y en el desarrollo profesional. Las competencias le pertenecen al individuo y este las continúa desarrollando por medio de su aprendizaje a lo largo de la vida. (CESU, 2020)

Tabla 20

Competencias generales de la Universidad de Boyacá



Nota. Esta tabla muestra cómo se complementan de las competencias generales de la Universidad de Boyacá y los propósitos formativos. Fuente: Equipo de Autoevaluación Programa de Diseño Gráfico.

4.2.2 Competencias específicas del programa de Diseño Gráfico

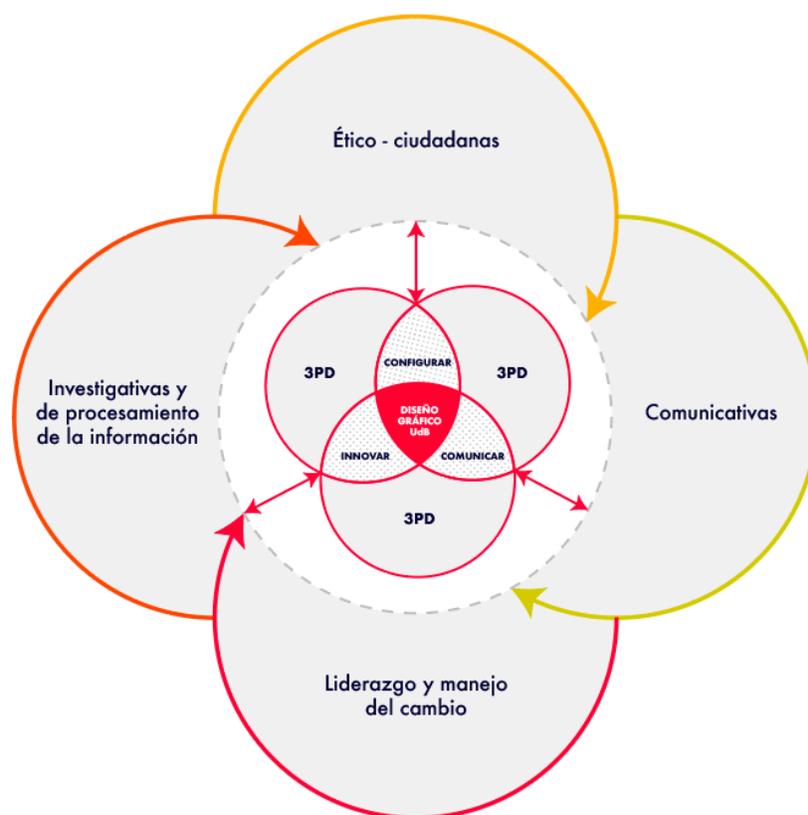
Las competencias específicas son aquellas que son propias de una determinada ocupación, profesión o área del conocimiento. (Universidad de Boyacá, pág. 30)

La estructuración y caracterización de las competencias facilita los procesos académicos y fortalece la interdisciplinariedad y la flexibilidad curricular, al igual que fomenta los conceptos de evaluación por competencias (Universidad de Boyacá, 2016). Desde el programa de Diseño Gráfico en lo que respecta a las competencias específicas se busca contribuir a la comprensión de la configuración y normativa asociada a los Resultados de Aprendizaje y a la formación profesional de diseñadores gráficos y la cualificación permanente de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En respuesta a ello, el programa de Diseño Gráfico en el año 2022 inició un proceso de renovación y actualización de las competencias específicas que responden al nuevo perfil de egreso propuesto para la nueva malla curricular y que se complementen con las competencias generales de la Universidad (ver figura 9).

Figura 8

Competencias generales de la universidad articuladas con las competencias específicas del programa.



Nota. La figura muestra cómo se complementan de las competencias generales de la Universidad de Boyacá con las competencias específicas del programa de Diseño Gráfico y los componentes de interacción. Fuente: Equipo de Autoevaluación Programa de Diseño Gráfico (2022).

Para la actualización de las competencias, se realizaron grupos focales donde participaron docentes, el director, egresados y estudiantes del programa de Diseño Gráfico, del cual se establecieron tres competencias y tres componentes de interacción en el proceso de formación de la siguiente manera:

Componentes de interacción, 3PD

Proyecto de diseño: saber, saber hacer

Proceso de diseño: ser, saber

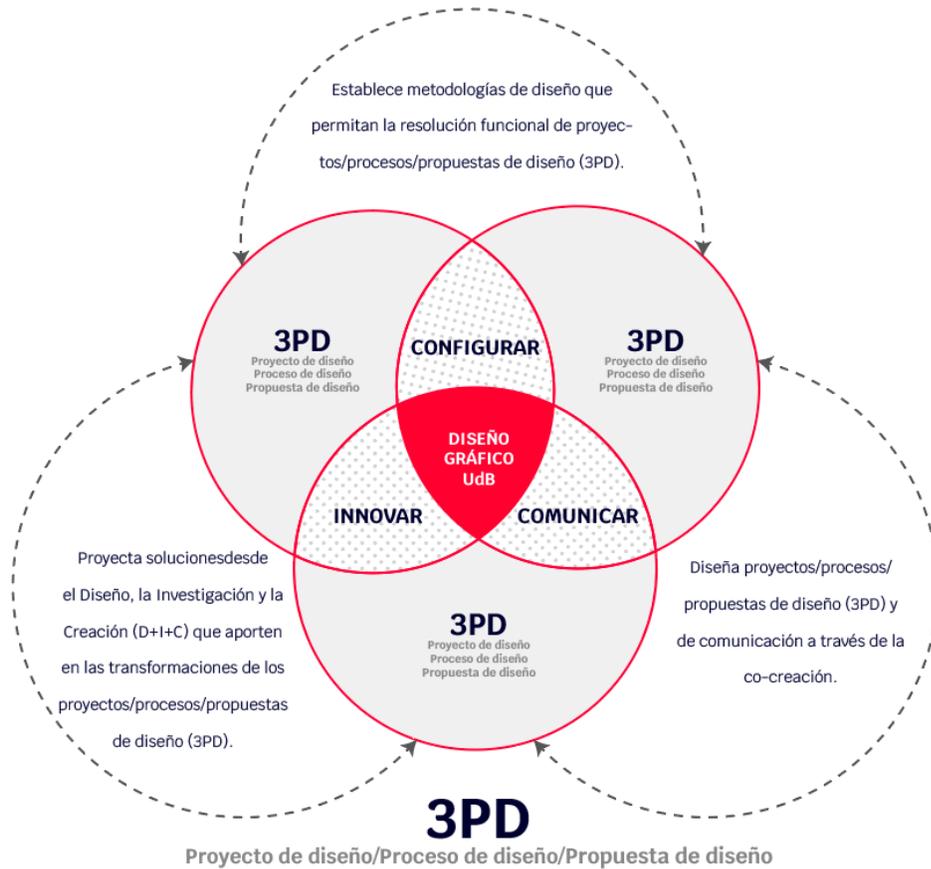
Propuesta de diseño: saber hacer

Competencias específicas:

- **Configurar:** establece metodologías de diseño que permitan la resolución funcional de proyectos/procesos/propuestas de diseño (3PD).
- **Innovar:** proyecta soluciones desde el Diseño, la Investigación y la Creación (D+I+C) que aporten en las transformaciones de los proyectos/procesos/propuestas de diseño (3PD).
- **Comunicar:** diseña proyectos/procesos/propuestas de diseño (3PD) y de comunicación a través de la co-creación.

Figura 9

Competencias específicas del programa y componentes de interacción



Nota. La figura presenta las competencias específicas del programa de Diseño Gráfico, los componentes de interacción y la manera como interactúan desde el paradigma de la complejidad. Fuente: Programa de Diseño Gráfico, Universidad de Boyacá. Elaboración: dirección de programa (2022).

A continuación, se describe cada una de las competencias y los respectivos elementos.

Tabla 21

Definición de las competencias específicas del programa de Diseño Gráfico

| Competencia | Elementos de las competencias | Descripción |
|---|-------------------------------|--|
| Configurar: Establece metodologías de diseño que permitan la resolución funcional de | Identificar | <ul style="list-style-type: none"> Las oportunidades de acción del diseño para desarrollar diferentes tipos de proyectos. |

| | | |
|--|-----------------------|---|
| proyectos/procesos/propuestas de diseño (3PD). | Analizar | <ul style="list-style-type: none"> Soluciones comunicativas de diseño acordes a las necesidades del contexto o el territorio. |
| | Comprender | <ul style="list-style-type: none"> El Contexto geográfico, social, político, cultural, económico y tecnológico. |
| Innovar: Proyecta soluciones desde la investigación y la Creación (I + C) que aporten en las transformaciones de los proyectos/procesos/propuestas de diseño (3PD). | Investigar | <ul style="list-style-type: none"> Las necesidades del contexto o el territorio para transformarlos en procesos creativos de diseño. |
| | Conceptualizar | <ul style="list-style-type: none"> Soluciones creativas de diseño coherentes a las necesidades sociales y del mercado. |
| | Diseñar | <ul style="list-style-type: none"> En relación al proyecto, el proceso y la propuesta de diseño. |
| Comunicar: Diseña proyectos/procesos/propuestas de diseño (3PD) y de comunicación a través de la co-creación. | Interpretar | <ul style="list-style-type: none"> Proyectos de diseño a través del trabajo inter, multi y transdisciplinar en la solución de problemas de comunicación. |
| | Co-Crear | <ul style="list-style-type: none"> Soluciones comunicativas de diseño mediante los diferentes tipos de comunicación. |
| | Proyectar | <ul style="list-style-type: none"> En el contexto soluciones comunicativas de acuerdo a las necesidades particulares del territorio. |

Nota. La tabla presenta las competencias específicas y los elementos de las competencias del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá. Fuente: Programa de Diseño Gráfico, Universidad de Boyacá. Elaboración: Dirección de programa Diseño Gráfico (2022).

4.2.3 Estrategias pedagógicas y didácticas

Estrategias didácticas, genéricas y particulares para la enseñanza del Diseño Gráfico

Es así como las estrategias pedagógicas se entienden 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 pedagógico; 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.

A continuación, las estrategias utilizadas en el programa de Diseño Gráfico

Taller como estrategia didáctica: En este espacio se generan proyectos de diseño en relación con el entorno y las nuevas tendencias, con el fin de que el estudiante enfrente diferentes situaciones donde exploren técnicas, habilidades y didácticas personales. El taller hace posible que las habilidades interactúen entre sí, el hablar, leer, oír y proponer y un alto grado de realimentación. Sumado a ello, se plantean proyectos con el propósito es generar en los estudiantes desarrollo de sensibilidades, afinando el gusto, activando la imaginación, motivando al detalle, experimentación, análisis de sus procesos y responsabilidad con lo que se propone (Gutiérrez, Monsalve, & Restrepo, 2017).

El Método de Investigativo: El objetivo de este método se centra en no transmitir información a los estudiantes, sino que ellos recojan información para la solución de problemas, que puedan modular de información que giran en torno del problema y posteriormente realicen un análisis, formulen posibles soluciones, valoración y sistematización de la información, para finalmente una realización de propuestas. La investigación como un factor importante en la formación de estos profesionales con el fin de que aprendan a tener un pensamiento analítico, para buscar, clasificar, categorizar y analizar la información, razonamiento lógico y el desarrollo de competencias deductivas e inductivas (Rodríguez, 2016).

Aprendizaje basado en problemas (ABP): Consiste en promover el desarrollo del proceso de indagación, análisis, reflexión y resolución del problema planteado (Lozano, 2021). Por tanto, los estudiantes desarrollan el diálogo, tutoría, la enseñanza recíproca, estrategias de incertidumbre y argumentación e integración de conocimientos. Tiene como

características: las situaciones problema construyen el foco organizado de la institución y el principal estímulo para el aprendizaje, los problemas que se plantean son vinculados a un contexto auténtico, el docente es un facilitador, tutor, guía durante el proceso de desarrollo, el problema encamina al estudiante para el desarrollo de habilidades y la nueva información se adquiere por medio del aprendizaje.

Aprendizaje basado en proyectos: Es una metodología de aprendizaje en la que los estudiantes adquieren un rol activo y se favorece la motivación académica. Consiste en la realización de un proyecto, frecuentemente se realiza en grupos, el proyecto debe ser analizado por el docente para asegurarse que los estudiantes tienen lo necesario para desarrollarlo. Los estudiantes pueden hablar, opinar, relacionarse entre ellos, deben elaborar el contenido, diseñar el proyecto, de esta manera ellos aprenden haciendo. Deben ser proyectos genuinos, concretar el objetivo general, puede que se genere un proyecto con algún beneficio social, los contenidos deben ser significativos y conectados con la realidad.

Se entiende como el proceso interactivo entre el aprendizaje y el contexto real, busca generar reflexión y responsabilidad sobre dicho proyecto en donde se evalúa, se planifica y desarrolla sobre una idea para llevar a la práctica (Cyrulies & Schamne, 2021). Tiene como estructura: Problema, definición del problema, materiales, recopilación de datos, creatividad, método y tecnología, muestra definitiva, evaluación y proyecto final.

Aprendizaje basado en competencias (ABC): Demostración de aprendizaje adquirido de acuerdo con el ritmo y habilidades de cada estudiante, es el desarrollo integral del individuo, “una nueva y renovada mirada sobre la enseñanza y el aprendizaje, compartiendo responsabilidad, compromiso y autonomía a los estudiantes” (Sánchez, 2020, pág. 39). Lo cual implica el reconocimiento de saberes de la educación como: **Saber Ser:** Formas de actuar de las personas, Iniciativa, liderazgo, Motivación frente a las tareas de la vida diaria. **Saber Hacer:** Dominio de métodos, desempeño en procedimientos, técnicas y estrategias enfocadas en el desarrollo de diversas tareas profesionales y personales. **Saber Saber/Conocer:** desarrollar nuevos conocimientos, se relaciona con la formación permanente en ámbitos personales, profesionales, sociales y académicos (Universidad de Boyacá, 2019).

Ambientes virtuales de aprendizaje (AVA): Se fundamenta en un espacio mediado por la tecnología el cual transforma la relación docente y estudiante, generando interacciones entre los sujetos el conocimiento, el mundo, la sociedad y consigo mismo. Esta modalidad ofrece flexibilidad y libertad en tiempos, limitaciones geográficas y promueve actividades colaborativas, por tanto, el estudiante es el protagonista y responsable de su formación (Angel, 2017).

Aprendizaje cooperativo (AC): El aprendizaje colaborativo es una metodología que promueve el aprendizaje centrado en el alumno basando el trabajo en pequeños grupos, donde los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia. Cada miembro del grupo de trabajo es responsable no solo de su aprendizaje, sino de ayudar a sus compañeros a aprender, creando con ello una atmósfera de logro (Azorín, 2018).

Tiene como características: aprenden unos de otros, el estudiante se involucra en su propio aprendizaje, aumenta la oportunidad de recibir y dar realimentación y aumenta el desarrollo interpersonal.

Design thinking: Hace referencia a los procesos de generación de ideas, investigación, generación de prototipos e interacción con el usuario. Esta metodología permite que los docentes y estudiantes generen en el aula espacios de integración e investigación en donde se arroja lluvia de ideas y se afrontan situaciones reales a partir de definir un problema, a partir de cinco momentos: Empatizar, definir el problema, idear las posibles soluciones, prototipar modelos, evaluar y testear los prototipos (Lupton, 2015).

Aprendizaje servicio (APS): Metodología para la innovación educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un solo proyecto articulado. Implica involucrarse con las necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo, puesto que puede desencadenar “procesos personales, conocimientos curriculares y competencias que inciden en los sujetos de manera personal e institucional” (Ochoa & Pérez, 2019, pág. 12), de esta manera, es una manera de juntar el éxito educativo y el compromiso social para aprender a ser competentes siendo útiles a los demás.

Tiene como características: Propone llevar a cabo un servicio auténtico a la comunidad que permita aprender y colaborar en un marco de reciprocidad, adquisición de conocimientos y competencias para la vida, supone una pedagogía de la experiencia y la reflexión y requiere una red de alianzas entre las instituciones educativas y las entidades sociales que facilitan servicios a la comunidad.

La puesta en marcha del Proyecto de APS, permite que los alumnos se interesen por actividades de carácter comunitario al mismo tiempo que aprenden contenidos curriculares del nivel educativo al que pertenecen, posibilitando la formación de la ciudadanía activa, debido a que los estudiantes ponen en juego habilidades y conocimientos que les permiten influir de manera directa en la vida pública de su comunidad.

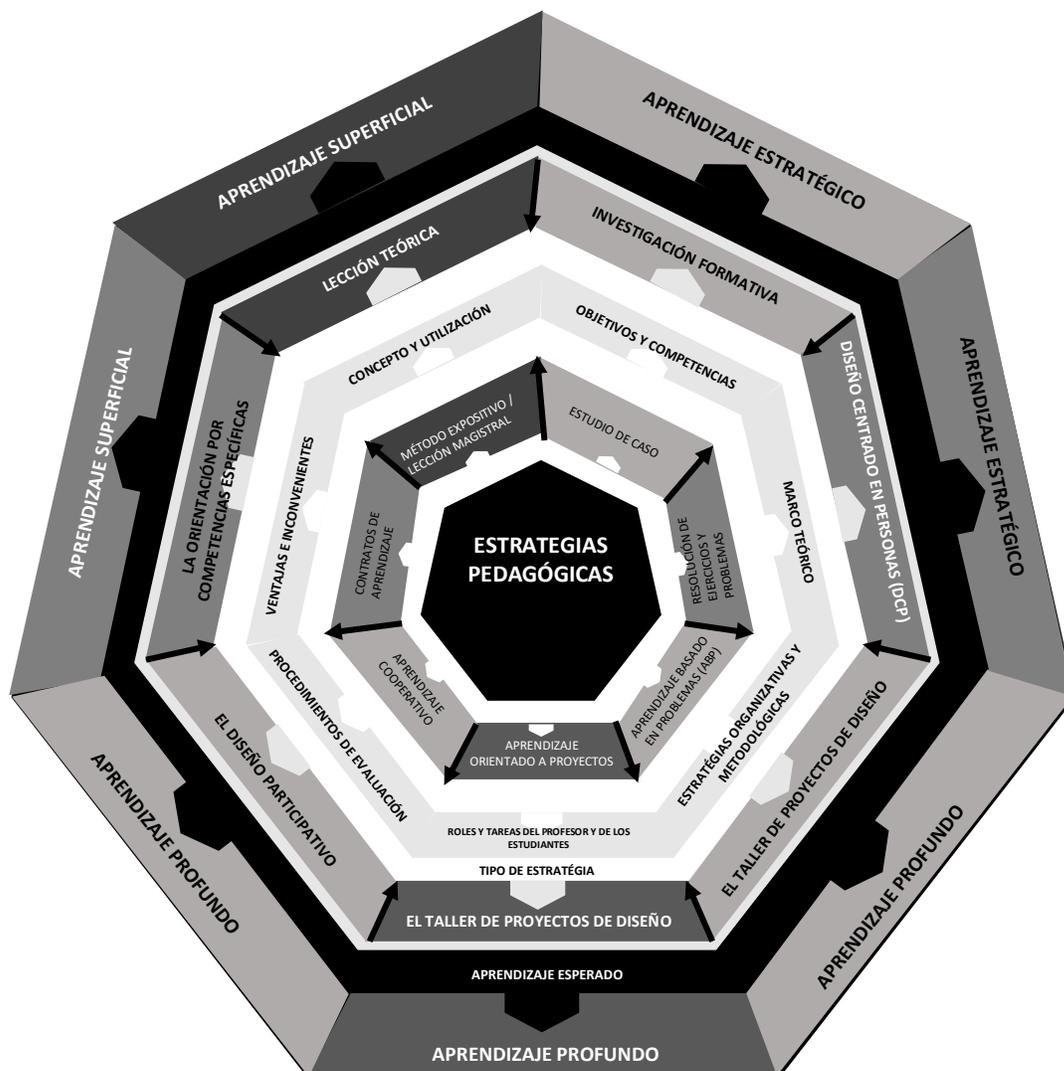
El Programa no se identifica con una metodología de enseñanza específica para el desarrollo de los contenidos del plan de estudios; en lugar de ello, asume explícitamente la no

existencia de un método único ni mejor para desarrollar los objetivos de la enseñanza. Se privilegian, sí, aquellas técnicas y procedimientos propios de las pedagogías activas.

En la siguiente gráfica se presentan las estrategias pedagógicas asumidas por el programa:

Figura 10

Estrategias pedagógicas planteadas para el proceso de formación de diseñadores gráficos de la Universidad de Boyacá.



Nota. Esta gráfica muestra las estrategias pedagógicas proyectadas para el programa y cómo se articulan con el proceso de enseñanza y aprendizaje. Fuente: Equipo de Autoevaluación Programa de Diseño Gráfico.

4.2.4 Medios educativos y ambientes de aprendizaje

- **Recursos Físicos**

El Campus “Osmar Correal Cabral” (sede Tunja) se compone de varios edificios en el cual el Edificio Tres – E3, estructura de cuatro plantas, donde el primer, segundo y parte del cuarto piso, están a disposición de la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo. El tercer piso y el área restante del cuarto piso están asignados a la Facultad de Ciencias Administrativas y Contables.

Tabla 22

Distribución Edificio 3 (Espacios para Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo (FADU))

| NOMENCLATURA | NOMBRE DEL ESPACIO FÍSICO EDIFICIO TRES – E3 (PISO 1) | MEDIDAS | | | |
|---------------------------------------|--|--------------|-------------|--------------|-----------|
| | | LARGO | ANCHO | ÁREA m2 | CAP MAX |
| E3-100 | Centro de Asesoría en Vivienda - "CAVIUR" | 7,36 | 3,40 | 25,02 | 6 |
| E3-101-102 | Aula de clase con mesas para dibujo | 10,71 | 8,73 | 93,50 | 50 |
| E3-103-104 | Aula de clase con mesas para dibujo | 10,71 | 8,73 | 93,50 | 35 |
| E3-106S | Secretaría Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo | 5,45 | 3,50 | 19,08 | 1 |
| E3-106 | Decanatura Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo | 4,55 | 3,92 | 17,84 | 1 |
| E3-106A | Dirección Programa de Arquitectura | 4,82 | 2,71 | 13,06 | 1 |
| E3-106B | Dirección de Investigación | 4,82 | 2,65 | 12,77 | 1 |
| E3-106C | Dirección Diseño Gráfico | 4,82 | 2,71 | 13,06 | 1 |
| E3-106D | Dirección Postgrados Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo | 4,82 | 2,68 | 12,92 | 1 |
| EDIFICIO TRES – E3 (PISO 2) | | | | | |
| E3-200 | Sala de Profesores Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo | 11,66 | 4,00 | 46,64 | 8 |
| E3-201 | Aula de clase con mesas para dibujo | 6,98 | 5,23 | 36,51 | 25 |
| E3-202 | Aula de clase con mesas para dibujo | 6,98 | 5,23 | 36,51 | 25 |
| E3-203 | Aula de clase | 6,98 | 5,23 | 36,51 | 35 |
| E3-204 | Aula de clase | 6,98 | 5,23 | 36,51 | 40 |
| E3-205 | Aula de clase | 6,98 | 5,23 | 36,51 | 40 |
| E3-206 | Aula de clase con mesas para dibujo | 6,98 | 5,23 | 36,51 | 35 |
| E3-207 | Sala de Profesores Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo | 5,95 | 3,76 | 22,37 | 7 |
| EDIFICIO TRES – E3 (PISO 4) | | | | | |
| E3-401-402 | Aula de clase con mesas para dibujo | 10,70 | 5,20 | 55,64 | 35 |
| E3-403-404 | Aula de clases con mesas para dibujo | 10,70 | 5,20 | 55,64 | 35 |
| E3-405 | Sala de Profesores Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo | 6,40 | 3,50 | 22,40 | 3 |
| EDIFICIO CENTRAL – TERCER PISO | | | | | |
| EC-304-305 | Aula de clase con mesas para dibujo | 11,40 | 5,35 | 35,85 | 25 |
| EDIFICIO CENTRAL – CUARTO PISO | | | | | |
| EC-404-405 | Aula de caballetes | 11,40 | 5,35 | 60,99 | 35 |

Nota. Esta tabla muestra los espacios de FADU. Fuente: (Universidad de Boyacá, 2021, págs. 21-23)

Tabla 23

| Auditorio | Capacidad | Ubicación |
|------------|--------------|---|
| Aula Magna | 860 personas | Planta baja 2 – planta baja 1 y primer piso |
| Parainfo | 512 personas | Edificio Múltiple uno EM1 |

Nota. Esta tabla muestra los espacios de FADU. Fuente: (Universidad de Boyacá, 2021, pág. 12).

Tabla 24

| Espacios culturales y recreativos | Descripción |
|--|---|
| Ágora académica | Ubicada a un costado del edificio central, para el desarrollo de actividades culturales, académicas y recreativas. |
| Hall de arte | Ubicado en el Edificio central EC-115 para la exposición de diversas actividades. |
| Canchas mixtas (básquet y voleibol) | 150 personas |
| Coliseo | Capacidad para 450 personas, cuenta con cancha polifuncional, dos salones de aeróbicos, salón de música. |
| Gimnasio | Dotado de máquinas modernas |
| Campus deportivo | Pista atlética de seis carriles, Realización de actividades recreativas y deportivas |
| Campus Deportivo Sur | Cuenta con tres canchas sintéticas de fútbol 5 transformar para fútbol 11, además tiene zona de duchas y camerinos. |

Nota. Esta tabla muestra los espacios de FADU. Fuente: (Universidad de Boyacá, 2021, pág. 12)

- **Recursos Tecnológicos**

La Universidad de Boyacá ha contemplado en todos sus ámbitos el uso de TIC en beneficio de la ciencia, la tecnología y la educación acorde con sus políticas institucionales, y el apoyo a proyectos de desarrollo e innovación tecnológica. Por tanto, la universidad cuenta con la División de Tecnología –DITE, dependencia encargada de la gestión de los servicios, recursos TIC y audiovisuales necesarios para el desarrollo de las funciones sustantivas y adjetivas.

Esta división se encarga de los siguientes procesos: backup y restauración de Información, carnetización, manejo de incidencias y solicitudes, mantenimiento preventivo de equipos de cómputo, impresoras e infraestructura tecnológica, mantenimiento y modificación al Sistema Integrado de Información de la Universidad de Boyacá, y préstamo de recursos tecnológicos.

Aunque todos los procesos son importantes, tal vez una de las funciones más trascendental es la administración del SIIUB (Sistema Integrado de Información de la Universidad de Boyacá), por tratarse de la plataforma en la que se realizan y registran casi la totalidad de la información automatizada de los procesos académicos y administrativos en la institución.

Esta dependencia administra las salas de informática, cuyos espacios se encuentran en el Edificio Múltiple 2 –EM2 y se detallan en la siguiente tabla.

Tabla 25

Datos infraestructura CEIN Tunja, descripción de equipos y salas de cómputo

| Sala | Área m2 | Capacidad | N° Equipos | Marca y Modelo | Procesador | Disco Duro | Memoria RAM | Sistema Operativo |
|--------------|--------------|-----------|------------|-----------------------------|---------------------------|-------------|--------------|-------------------|
| 201 F | 34,98 | 20 | 20 | DELL Precision T1600 | INTEL XEON 3.3 GHz | 1 TB | 8 GB | Windows 10 |
| 201 G | 52,92 | 20 | 20 | DELL Precision T1600 | INTEL XEON 3.3 GHz | 1 TB | 16 GB | Windows 10 |
| 201 H | 45,36 | 20 | 20 | DELL Precision T 1700 | INTEL XEON 3.4 GHz | 1 TB | 8 GB | Windows 10 |
| Telemática | 47,79 | 25 | 20 | DELL Precision T 1700 | INTEL XEON 3.4 GHz | 1 TB | 16 GB | Windows 10 |
| 301 D | 55,36 | 20 | 20 | DELL Precision T3620 | INTEL XEON 3.5 GHz | 1 TB | 16 GB | Windows 10 |
| 301 E | 53,95 | 20 | 20 | DELL Precision T 1700 | INTEL XEON 3.4 GHz | 1 TB | 16 GB | Windows 10 |
| 301 F | 32,64 | 16 | 14 | IMAC 21.5 | CORE I 5 2.7 GHz | 1 TB | 12 GB | OS High Sierra |
| 301 G | 56,90 | 20 | 20 | DELL Precision T3620 | INTEL XEON 3.5 GHz | 1 TB | 16 GB | Windows 10 |
| 301 H | 58,38 | 20 | 20 | DELL Precision T3620 | INTEL XEON 3.5 GHz | 1 TB | 16 GB | Windows 10 |

Nota. En esta tabla se muestran los espacios disponibles en el centro de informática.
Fuente: (Universidad de Boyacá, 2021, págs. 36-37)

Imagen 1

Edificio Múltiple Dos – Centro de Informática Piso 3



Fuente: (Universidad de Boyacá, 2021, pág. 43)

Otro recurso importante es el software que la Universidad de Boyacá ha adquirido como apoyo para las diferentes funciones (docencia, investigación y proyección social), y el de mayor uso por el programa son la Suite de Adobe, Microsoft Office, Autodesk 3D Max, entre otros (ver Tabla 26).

Tabla 26

Licenciamiento de Software de mayor uso por el programa de Diseño Gráfico

| CLASE DE SOFTWARE | SOFTWARE | N° Licencias | Sede | TIPO LICENCIA |
|-----------------------------------|---------------|--------------|------------------|-----------------------------|
| Software de diagramación, retoque | Corel Draw | NA | Tunja / Sogamoso | CAMPUS- ACTUALIZACIÓN ANUAL |
| | Adobe Captive | 20 | Tunja | PERPETUA |

| | | | | |
|---|---|---------------------------------|------------------|---|
| fotográfico y animación | Adobe Capture | 20 | Tunja | PERPETUA |
| | Creative Cloud: Photoshop, Lightroom, Illustrator, InDesign, Premiere Pro, After Effects, Dreamweaver, Adobe Muse, Animate, Fuse (Preview), Acrobat Pro DC, Adobe Audition, Bridge, Flash Builder, InCopy, Prelude, Adobe Media Encoder, Adobe Slate, PhoneGap Build, Prelude Live Logger, Creative Cloud, Gaming SDK, Extension Manager, ExtendScript, Toolkit, Scout, SpeedGrade, Story Plus | 96 | Tunja | 120 ACTUALIZACIÓN ANUAL |
| | Photoshop, Illustrator, Adobe Audition | 24 | Sogamoso | |
| Software para manejo de Archivos PDF (Creación y edición de archivos) | Acrobat Pro-DC | 20 | Tunja | (20) ACTUALIZACIÓN ANUAL |
| Herramientas de propósito general | Antivirus ESET NOD 32 | 974 | Tunja | 1200 ACTUALIZACIÓN ANUAL |
| | | 226 | Sogamoso | |
| | Campus agreement Microsoft | WINEDU ALNG ACTUALIZACIÓN ANUAL | | |
| | Applications / Office Professional | | | |
| | Applications / Project Professional/ Applications / Visio Professional/ Applications / Visual Studio Enterprise with MSDN | | | |
| Herramientas CAD, renderizado y videos de alta calidad, modelado en 2D, simulación de procesos | ArchiCAD 21 | 58 | Tunja | (80) ACTUALIZACIÓN ANUAL |
| | | 22 | Sogamoso | |
| | Artlantis | NA | Tunja / Sogamoso | LICENCIA CAMPUS EDUCATIVA |
| | V-ray para 3D MAX, V-ray para Rhino | 49 | Tunja | (70) ACTUALIZACIÓN ANUAL |
| | | 21 | Sogamoso | |
| | Twinmotion | NA | Tunja | LICENCIA CAMPUS EDUCATIVA |
| Herramientas CAD, renderizado y videos de alta calidad, modelado en 2D, simulación de procesos | Plataforma Educativa Autodesk : AutoCAD, Autodesk Showcase, Autodesk Ecotect Analysis, Autodesk 3ds Max Design, Autodesk SketchBook Designer, Autodesk Vault Professional Client, Autodesk 3ds Max, Autodesk AutoCAD Architecture, Autodesk AutoCAD Civil 3D, Autodesk AutoCAD MEP, Autodesk AutoCAD Raster Design, Autodesk Inventor Professional, Autodesk Revit Architecture, Autodesk Revit MEP, Autodesk Revit Structure, Autodesk Revit, Autodesk Mudbox, Autodesk Simulation Multiphysics, Autodesk Alias Design, Autodesk AutoCAD Plant 3D, Autodesk AutoCAD Utility Design, Autodesk InfraWorks, Autodesk Quantity Takeoff, Autodesk Simulation CFD, Autodesk Simulation Mechanical, Autodesk Simulation Moldflow Adviser Ultimate | NA | Tunja | SOFTWARE VERSIÓN EDUCATIVA PARA UNIVERSIDADES |

| | | | | |
|---|---|-----|------------------|---|
| | Plataforma Educativa Autodesk: AutoCAD, Autodesk 3ds Max, Autodesk Revit Architecture | NA | Sogamoso | |
| | Autodesk SketchBook Pro for Enterprise, Autodesk Softimage | NA | Tunja | SOFTWARE VERSIÓN EDUCATIVA PARA UNIVERSIDADES |
| | Autodesk Vault Basic Server, Autodesk Alias Automotive Autodesk AutoCAD Electrical, Autodesk AutoCAD Map 3D, Autodesk AutoCAD Mechanical, Autodesk AutoCAD Structural Detailing, Autodesk Maya, Autodesk MotionBuilder, Autodesk Robot Structural Analysis Professional | NA | Tunja | SOFTWARE VERSIÓN EDUCATIVA PARA UNIVERSIDADES |
| | Mastercam | 20 | Tunja | ACTUALIZACIÓN ANUAL |
| | Flexim. | 15 | Tunja | (30) ACTUALIZACIÓN ANUAL |
| | | 15 | Sogamoso | ANUAL |
| | Promodel | 20 | Tunja | (20) ACTUALIZACIÓN ANUAL |
| | Lumion | 29 | Tunja | (50) ACTUALIZACIÓN ANUAL |
| | | 21 | Sogamoso | ANUAL |
| | ATLAS.ti | 60 | Tunja | ACTUALIZACIÓN ANUAL |
| | Endnote | 30 | Tunja | ACTUALIZACIÓN ANUAL |
| | | 10 | Sogamoso | ANUAL |
| Software para apoyo en Investigación | Turnitin | 450 | Tunja - Sogamoso | ACTUALIZACIÓN ANUAL |
| | Nvivo Plus | 150 | Tunja | ENTERPRISE ACTUALIZACIÓN ANUAL (150 usuarios) |

Nota. En esta tabla se muestran los softwares licenciados de los que hace uso el programa de Diseño Gráfico. Fuente: Universidad de Boyacá - División de Tecnología, 2021.

- **Bibliográficos**

La Universidad de Boyacá en los últimos años ha ido transformando la infraestructura y los servicios de la Politeca, ofreciendo un ambiente de aprendizaje, investigación e interacción con la apropiación de las tecnologías que ofrecen contenidos digitales para satisfacer a los usuarios en la búsqueda de la información.

La Politeca, adscrita a la Vicerrectoría de Investigación, Ciencia e Innovación, es un centro de recursos múltiples, encargado de seleccionar, adquirir, almacenar, procesar, analizar y difundir la información para el apoyo, fomento, estímulo y desarrollo de los diferentes programas académicos, actividades investigativas y de proyección social de la institución, así como, aquella información que garantice la actualización científico - técnica del personal

administrativo, docente, científico y estudiantes en general, con el fin de contribuir de manera eficaz a la formación integral de profesionales.

Se encuentra ubicada en el Edificio Múltiple 1 –EM1 y consta de tres (3) niveles, distribuidos de la siguiente forma:

- Primer piso: depósito de material de consulta.
- Segundo piso: hemeroteca, videoteca (94 títulos y 143 volúmenes, 141 películas, 210 documentales, 701 programas ATEI, 520 títulos de CD.ROM (acompañando a libros y revistas), procesos técnicos (revisa, analiza, clasifica, cataloga y prepara el material).
- Tercer piso: sala de lectura (108 cubículos, 116 puestos de estudio, 3 salas de trabajo), dirección de Politeca, circulación y préstamo, fotocopiadoras, recepción (Sistema de Información de la Politeca –SISPOL con seis (6) terminales de cómputo).

La Universidad de Boyacá cuenta con una colección de material bibliográfico, dividido por áreas de conocimiento como se puede observar en la tabla 23 (sede Tunja).

Tabla 27

Material Bibliográfico por áreas – Sede Tunja

| | Áreas de conocimiento | Títulos | | Volúmenes | |
|------------|----------------------------------|---------------|--------------|---------------|---------------|
| | | Libros | Revistas | Libros | Revistas |
| 000 | Generalidades | 1.036 | 312 | 1.552 | 5.165 |
| 100 | Filosofía y psicología | 546 | 34 | 796 | 312 |
| 200 | Religión | 140 | 3 | 170 | 12 |
| 300 | Ciencias Sociales | 7.115 | 799 | 9.548 | 10.222 |
| 400 | Lenguas | 257 | 11 | 344 | 150 |
| 500 | Ciencias naturales y matemáticas | 1.066 | 54 | 1.675 | 498 |
| 600 | Tecnología | 4.867 | 603 | 8.435 | 9.986 |
| 700 | Las artes | 1.117 | 80 | 1.548 | 1.713 |
| 800 | Literatura y retórica | 932 | 19 | 1.125 | 626 |
| 900 | Geografía e historia | 805 | 25 | 1.160 | 277 |
| | Total | 17.881 | 1.940 | 26.353 | 28.961 |

Nota. Esta tabla muestra el material de la Politeca por áreas de conocimiento. Fuente: Universidad de Boyacá – Recursos bibliográficos, gestión y estadísticas (Universidad de Boyacá, 2021, págs. 17-18).

Tabla 28

Títulos y volúmenes por áreas, programa de Diseño Gráfico, 2021

| Áreas | Títulos | Volúmenes |
|-------|---------|-----------|
|-------|---------|-----------|

| DESEMPEÑO PROFESIONAL | | |
|--|------------|------------|
| Taller de diseño I - II, taller de composición tipográfica, taller de diseño de identidad visual, taller diseño editorial, taller de diseño sistemas de orientación, taller diseño de gráfica para exhibiciones, taller gestión del diseño, introducción al diseño, administración, publicidad y medios, propiedad intelectual, portafolio profesional, práctica profesional, industria gráfica, preprensa y control de calidad, gráfica vectorial y retoque, gráfica digital diagramación, gráfica digital tridimensional, gráfica digital multimedia, gráfica digital web. | 82 | 129 |
| INVESTIGACIÓN, TEORÍA E HISTORIA | | |
| Semiótica y comunicación visual, territorio y cultura, industria creativa y cultural, diseño e innovación, historia del arte I-II, historia del diseño, lógica, metodología y práctica de la investigación, seminario de investigación. | 10 | 19 |
| EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y TÉCNICA | | |
| Dibujo técnico, fotografía I-II, video básico, dibujo I-II, expresión color, ilustración I-II. | 4 | 8 |
| HUMANÍSTICA | | |
| Expresión oral y escrita, inglés I-III, formación integral I-II, constitución y formación ciudadana, humanidades, ética general, ética profesional, deporte formativo, electiva libre, electiva complementaria interdisciplinaria. | 89 | 257 |
| TOTAL | 185 | 413 |

Nota. En esta tabla se muestran las áreas, tipos y volúmenes de material bibliográfico de Diseño Gráfico. Fuente: Dirección de Programa, tomado de reportes entregados por Politeca 2021.

- **Laboratorios**

El estudio de fotografía:

En esta unidad académica se desarrollan prácticas con equipos especializados para el registro y práctica de la fotografía. Este estudio acoge estudiantes de los programas de Diseño Gráfico, diseño de modas, comunicación social e ingeniería de multimedia, entre otros.

El estudio presta sus servicios para actividades prácticas en:

- Iluminación de fotografía.
- Manejo de cámaras y equipos profesionales.
- Manejo de escenografía.
- Fotografía en movimiento.
- Fotografía de producto.
- Fotografía de modelo.

Laboratorio de Diseño Gráfico:

Este laboratorio es un espacio destinado para idear procesos creativos, con un confort adecuado para trabajo en equipo de co-creación. Allí, se reciben estudiantes de diversos programas académicos que requieran el uso del espacio y los componentes.

El laboratorio presta servicios como:

- 1 plotter de impresión.
- 2 impresoras convencionales multifuncionales.
- 4 equipos de cómputo (2 pc y 2 imac).
- 4 tabletas gráficas.
- 1 televisor.
- Espacio adecuado y ambiente cómodo para trabajar colaborativamente.

Los programas de Diseño Gráfico y Comunicación Social tendrán en este piso cuarto (4) del edificio 12 los laboratorios de práctica de las diferentes asignaturas. Entre los espacios más importantes se pueden destacar: Estudio de Televisión de gran formato, estudio de Fotografía, sala de radio, sala de producción y grabación de sonido, salas de edición y sala para procesos gráficos.

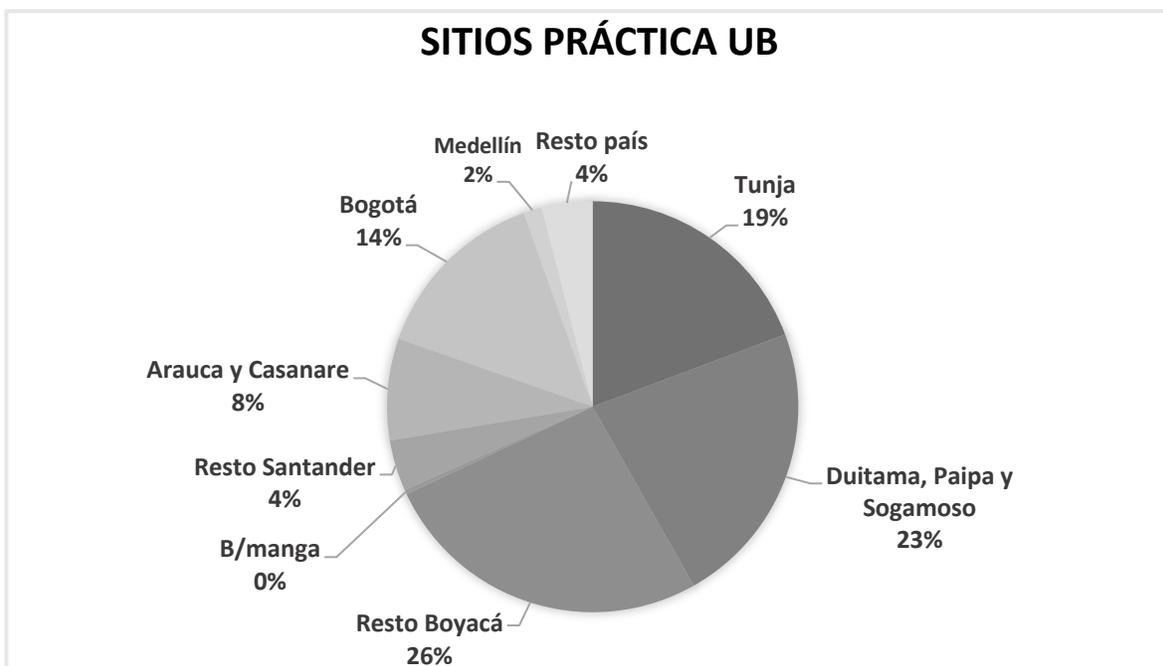
- **Centros o Escenarios de Práctica**

La Universidad de Boyacá trabaja ardua y permanentemente para ampliar la oferta respecto de Práctica Profesional, labor a cargo de la División de Relaciones Interinstitucionales e Internacionales, dependencia bajo supervisión de la Vicerrectoría de Proyección Institucional, donde se busca acercar la empresa y/o la industria con los futuros profesionales velando por que la condición del vínculo sea satisfactoria para las partes y que se ajuste a la legislación colombiana.

De acuerdo con reporte proporcionado por la División, la institución cuenta con 275 convenios de Práctica Profesional vigentes (a noviembre de 2021), con particularidades como que 53 de ellos son en Tunja; en Duitama, Paipa y Sogamoso 62; en el resto de Boyacá 72 (en todo Boyacá el 68%); en Bogotá 39 (14%), en B/manga 1 y en el resto de Santander 11 (todo Santander 4.4%); en Arauca y Casanare 22 (8%), en Medellín 4 (2.3%) y resto del país 4%.

Figura 11

Distribución geográfica de los sitios de práctica en la Universidad de Boyacá



Nota. En este gráfico se muestran los convenios de práctica con los que cuenta la Universidad de Boyacá. Fuente: Equipo de Autoevaluación Programa de Diseño Gráfico con información suministrada por la DIRI, 2021.

Tabla 29

Sitios y practicantes del programa de Diseño Gráfico entre 201410 y 202220

| Periodo | Sitios País | Sitios Exterior | Practicantes Nacionales | Practicantes Internacionales |
|---------|-------------|-----------------|-------------------------|------------------------------|
| 201410 | 7 | 1 | 9 | 1 |
| 201420 | 8 | 0 | 12 | 0 |
| 201510 | 4 | 1 | 11 | 1 |
| 201520 | 5 | 0 | 10 | 0 |
| 201610 | 12 | 0 | 15 | 0 |
| 201620 | 8 | 0 | 15 | 0 |
| 201710 | 4 | 2 | 11 | 2 |
| 201720 | 2 | 0 | 10 | 0 |
| 201810 | 6 | 1 | 7 | 1 |
| 201820 | 6 | 0 | 8 | 0 |
| 201910 | 7 | 0 | 9 | 0 |
| 201920 | 2 | 0 | 4 | 0 |
| 202010 | 7 | 2 | 7 | 2 |
| 202020 | 7 | 1 | 7 | 1 |
| 202110 | 9 | 0 | 10 | 0 |
| 202120 | 5 | 0 | 5 | 0 |
| 202210 | 6 | 1 | 7 | 0 |
| 202220 | 13 | 1 | 13 | 1 |

Nota. En esta tabla se muestra como el programa de Diseño Gráfico ha utilizado dichos convenios los últimos años. Fuente: Elaboración propia con información de la Coordinación de Práctica Profesional FADU, 2022.

- **Plataforma Virtual**

La División de Educación Virtual, quien tiene como objetivo desarrollar estrategias por medio del uso de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), diseño y administración tecnológica, con el fin de desarrollar los procesos de formación virtual en las modalidades e-learning y b-learning de pregrado y postgrado.

La Universidad de Boyacá a través de investigaciones realizadas por expertos en el área de educación virtual ha incorporado la plataforma Open LMS™ basado en Moodle. El servicio de la plataforma virtual es contratado con una empresa externa, que brinda el Hosting, el soporte las 24 horas del día por los 7 días de la semana, las actualizaciones del campus y el mantenimiento de este.

La plataforma tecnológica cuenta con una arquitectura escalable y disponible para aplicaciones Web, la cual es proporcionada por Amazon y denominada Architecture Web Services (AWS). La principal característica de esta arquitectura es que soporta un alto tráfico de información, sin hacer uso de un hardware avanzado.

El Open LMS en Moodle, provee diferentes herramientas pedagógicas, administrativas y didácticas para la creación y puesta en marcha de los módulos.

La plataforma Open LMS™ en Moodle, permite realizar seguimiento a las actividades desarrolladas por los usuarios de esta plataforma, a través de recursos como lo son los informes (herramientas de administrador) y el progreso completo.

El campus virtual permite generar diferentes tipos de informes dependiendo de los contenidos y configuraciones que se realicen a cada módulo, sin embargo, los informes más utilizados y que permiten evidenciar una mayor cantidad de información son: Informe de actividad, finalización de la actividad y último acceso al curso.

Los módulos b-learning permiten apoyar las clases presenciales y remotas a través de las diferentes herramientas y recursos con el propósito de fortalecer el aprendizaje. A continuación, se presentan las tablas del número de módulos b-learning ofrecidos al programa en los últimos 5 años, con número de participantes, por periodo académico.

Tabla 30*Módulos Virtuales orientados por el Programa de Diseño Gráfico*

| PERIODO | NÚM. MÓDULOS | NUM. ESTUDIANTES |
|---------|--------------|------------------|
| 2016-10 | 1 | 26 |
| 2016-20 | 1 | 18 |
| 2017-10 | 4 | 61 |
| 2017-20 | 5 | 50 |
| 2018-10 | 2 | 26 |
| 2018-20 | 5 | 64 |
| 2019-10 | 3 | 33 |
| 2019-20 | - | - |
| 2020-10 | 9 | 108 |
| 2020-20 | 6 | 106 |
| 2021-10 | 6 | 99 |
| 2021-20 | 4 | 111 |
| 2022-10 | 4 | 58 |
| 2022-20 | 2 | 35 |

Nota. En esta tabla se muestran los módulos orientados al programa de Diseño Gráfico.
Fuente: Información suministrada por la División de Educación Virtual, 2023.

De acuerdo con la División de Educación Virtual, el Programa de Diseño Gráfico cuenta hasta la fecha (2022) con los siguientes módulos virtuales:

Tabla 31*Nombre de los Módulos Virtuales dictados al Programa de Diseño Gráfico*

| No | Módulo |
|----|---|
| 1 | Cátedra Universidad de Boyacá |
| 2 | Flash |
| 3 | Presentación de Proyectos de Investigación (Normas Icontec) |
| 4 | Teoría Informática Básica |
| 5 | Retórica de la Imagen |
| 6 | Anatomía de una Revista |
| 7 | Google Apps |
| 8 | Mercadeo |
| 9 | El plagio académico |
| 10 | Inglés 0.0: Aproximación del por qué y para qué del inglés |
| 11 | Introducción a la señalización |
| 12 | Introducción a la investigación: Una mirada desde el Diseño |
| 13 | Formación Integral I |
| 14 | Formación Integral II |
| 15 | Herramientas básicas y modificadores |
| 16 | Recursos externos para el diseño web |
| 17 | Sistemas Industriales |
| 18 | Los signos Identificadores en imagen corporativa |

| | |
|----|--|
| 19 | Post - Prensa |
| 20 | Anatomía y Clasificación Tipográfica |
| 21 | Introducción al color |
| 22 | Fundamentos Portafolio Digital |
| 23 | Marco Teórico y Político de Vida Saludable |

Nota. En esta tabla se muestran los módulos dictados al programa de Diseño Gráfico. Fuente: Información suministrada por la División de Educación Virtual, 2022.

- **Syllabus y guías de aprendizaje**

La Universidad de Boyacá en respuesta al modelo pedagógico institucional y los postulados misionales y visionales, a través del documento *syllabus* plantea semestralmente las actividades académicas, en este se compilan; los objetivos, competencias de aprendizaje, temáticas, recursos educativos para desarrollar la asignatura, actividades de evaluación y guías de aprendizaje. La estructura de éste ha sido sometida a permanente revisión y es actualizado de acuerdo con los nuevos requisitos educativos del estado.

Figura 12

Modelo Syllabus Universidad de Boyacá

|  SYLLABUS PLANEACIÓN SEMESTRAL DE LA ACTIVIDAD ACADÉMICA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO Versión: 1.1 | | |
|---|--------------------------------|---|
| 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA | | |
| Programa | Diseño gráfico | |
| Nombre de la asignatura | Diversidad y contexto | |
| Código de la asignatura | | |
| Área o componente en el plan de estudios | Electiva libre | |
| Número de créditos | 1 | |
| Tipo de asignatura | Teórica | |
| | Práctico - práctica | X |
| Intensidad horaria semanal | Horas de trabajo presencial | 2 |
| | Horas de trabajo independiente | 1 |
| Prerrequisito / corequisito | | |
| Última fecha de actualización | 17 de junio de 2021 | |
| 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA | | |
| Justificación. La sociedad contemporánea está atravesando cambios vertiginosos, permeados por la diversidad del ser humano y por el reconocimiento de sus particularidades en respuesta a sus diferentes formas de existencia y constelaciones de sentido, en el mundo común que se habita. Uno de los ejes de tránsito que está considerado como relevante dentro de la vida de las y los individuos es la educación, que suele estar mediada por ciertas condiciones y requerimientos propios del sistema educativo, que en la actualidad reconoce que existen situaciones de exclusión que pueden restringir o limitar el acceso a las instituciones de educación a individuos (o) con ciertas particularidades y connotaciones de vulnerabilidad. En este sentido, se hace necesario hablar de inclusión vista según la UNESCO (2006) como: "el proceso de identificar y responder a la diversidad de las necesidades de todos los estudiantes a través de la mayor participación en el aprendizaje, las culturas y las comunidades, reduciendo la exclusión...". Por ello, es indispensable que desde la academia específicamente a partir de la Política y Lineamientos para una Educación Superior Inclusiva de la Universidad de Boyacá, se motiven los diálogos y la co-construcción participativa y constante en escenarios donde se potencie el respeto por sí mismo y por el otro y se garantice el ejercicio de las libertades, la apertura para la autorreflexión, el arte de mirar y también ser mirado(a), para dar lugar a la multiplicidad de formas de ver, miradas que rehacen o deshacen, miradas que rebotan, miradas que cosifican o subjetivan a los seres humanos y que de igual forma fomentan la integridad dentro de la formación de cada una y uno de los futuros profesionales. En este sentido se presenta la diversidad como eje central de la asignatura, y puede ser vista como | | |

|  SYLLABUS "DIVERSIDAD Y CONTEXTO" | | |
|---|---------------------------------|--|
| la variabilidad que hay entre los seres humanos, es decir las características que hacen que unas personas se diferencien de otras. Aspectos psicológicos, biológicos y socioculturales, son algunos de los que se interrelacionan dentro de los contenidos, teniendo como punto de partida las experiencias encarnadas de cada participante, así como el análisis de la sociedad contemporánea con toda su fenomenología presente y ausente. En este curso se pretende intensificar la co-construcción orientada hacia el reconocimiento de sí (mismidad), reconocimiento del otro (otredad) y reconocimiento de la alteridad fundamentada en la interdisciplinariedad, especialmente porque involucra a todas y todos los estudiantes de los diferentes programas académicos, así como todas aquellas situaciones y paradigmas que se asumen dentro y fuera del aula de clases que son inherentes a las diferencias que nos caracterizan a todos los seres humanos. Se busca propiciar espacios para que la comunidad estudiantil configure el entrenamiento de realidades posibles, acordes con las características humanas y la diversidad que nos habita. Competencias a desarrollar en la asignatura. La y el estudiante fomenta y promueve una actitud proactiva y participativa en el análisis crítico de las diferentes problemáticas presentadas, a modo que favorezca su autonomía en la toma de decisiones articulado con su interés por la investigación, que permita el trueque de saberes desde sus experiencias encarnadas. La y el estudiante adquiere las herramientas necesarias, para la apropiación e interpelación de paradigmas y conceptos aplicables a la cotidianidad en que vive. La y el estudiante suscita el desarrollo de buenas prácticas dentro y fuera del aula de clases, orientadas hacia el respeto de sí mismo y hacia los otros, a partir de la capacidad de tolerancia y el entendimiento de las particularidades de cada ser humano, que generan o puedan generar dilemas en su cotidianidad. | | |
| 3. CONTENIDOS DEL CURSO | | |
| No. | UNIDADES Nombre de la unidad | TEMAS |
| 1 | De-construir y des-aprender | Generalidades del curso. Algunos antecedentes como formas de esclavitud y opresión en los diferentes grupos sociales. Avanzando hacia el reconocimiento de sí. Problematisación de los modos de conocer y reconocer-se en el otro y la otra y su relación con intereses para el proyecto de gestión. Re-conociendo otras formas de comunicación. Epistemologías encarnadas. Inter y multiculturalidad. |
| 2 | Co-construir y re-aprender | Conflicto armado en Colombia como parte de la inclusión social. Perspectiva interseccional e interdisciplinaria y su |

Nota. En esta figura se muestran los componentes del syllabus del programa de Diseño Gráfico. Fuente: Pantallazos de documentos oficiales Universidad de Boyacá.

En este syllabus se observan seis partes fundamentales, la primera permite **1. Identificación de la asignatura** por medio de información como “programa”, “nombre”, “código”, “área”, “número de créditos”, “tipo”, “intensidad” “prerrequisitos y corequisitos” y “fecha de actualización”.

Una segunda parte en la que se **2. describe la asignatura** por medio de su justificación (por qué se imparte) y las competencias que se deben desarrollar en el estudiante; se continúa con el **3. contenidos del curso**, el cual se conforma de unidades y dentro de éstas, los temas a impartir.

Figura 13
Modelo Syllabus Universidad de Boyacá

UB Universidad de Boyacá

SYLLABUS
"DIVERSIDAD Y CONTEXTO"

| | | |
|---|---------------------------------------|---|
| 3 | Re-leer realidades en contexto | relación con los intereses para el desarrollo del proyecto de gestión. Algunos acercamientos a la Educación Inclusiva. Posturas en torno a accesibilidad, diseño universal, ilustración y diseños que reconozcan la diversidad. Situación de la cotidianidad y realidad de nuestro contexto Procesos creativos, co-construcción y productos del proyecto de gestión |
|---|---------------------------------------|---|

4. ESTRATEGIAS FORMATIVAS

La asignatura será desarrollada a través de diferentes apuestas metodológicas, todas ellas cercanas al desarrollo de un pensamiento crítico; por tanto, se hará uso de conversaciones cordiales, paneles, discusión de lecturas, talleres prácticos, cine foros, construcción de diferentes productos escriturales, entre ellos textos argumentativos, ensayos, mapas mentales, relatorías, reseñas, así como otros productos tales como: audios, videos, puestas en escena, teatro, entre otros.

Estrategias de investigación: en esta asignatura se realizará un proyecto de gestión a corto plazo que se caracteriza por tres aspectos: primero, pone en relación a la o al estudiante o grupo de estudiantes con unos "otros" concretos. Segundo, cada estudiante o grupo de estudiantes establece un "rol práctico" que minimiza las resistencias y distorsiones que surgen al proponer una observación externa. Tercera, permite al estudiante o grupo de estudiantes vivenciar "a partir de su propia experiencia", las limitaciones de gestión en procesos de inclusión y reconocimiento de sí y de los otros. Este proceso de ejecución del proyecto de gestión se verá enriquecido emulando los principios de la Investigación Acción Participación (IAP), lo que resultará en un producto más nutritivo, provocando a los estudiantes para que sigan procesos investigativos dentro del tránsito y formación profesional, desde cada uno de sus programas académicos en la Universidad de Boyacá.

Estrategias de virtualización: dentro del desarrollo de esta asignatura, se contará con un módulo virtual, aprobado y certificado por la Universidad de Boyacá en la plataforma virtual institucional denominado "espacio multisensorial", que apoyará el desarrollo del contenido de la co-visualización y visualidades.

5. EVALUACIÓN

La valoración de la asignatura responderá a formas propias de la hetero, auto y co-evaluación, materializadas en apuestas afines a la particularidad de los contenidos; esta será permanente e incluirá una serie de actividades o eventos que permitan al estudiante verificar sus progresos en la apropiación de conocimientos, en el desarrollo de destrezas y habilidades y en su crecimiento personal, adicional a la evaluación al docente sobre la eficacia de su labor, tal y como se propone en el Modelo Pedagógico y en el Reglamento Estudiantil de la Universidad de Boyacá. En este sentido, la evaluación se realizará reportando resultados de realimentación tanto cualitativa como cuantitativa, haciendo la salvedad que la apreciación cualitativa se socializará en sesión de clase con las y los estudiantes. Las ponderaciones cuantitativas se harán de la siguiente manera:

- 20%__ Productos entregados y socializados según las dinámicas de clase. Quices y talleres.

UB Universidad de Boyacá

SYLLABUS
"DIVERSIDAD Y CONTEXTO"

- 20%__ Examen parcial escrito
- 10%__ Productos entregados, socializados y debatidos según dinámicas de clase.
- 30%__ Informe y producto final del proyecto de gestión
- 20%__ Socialización del proyecto de gestión.

6. BIBLIOGRAFÍA

| | |
|--|--|
| Publicaciones y ediciones Universidad de Boyacá | Universidad de Boyacá. Política y Lineamientos para una Educación Superior Inclusiva. Documento Institucional No.024/16. Tunja, Colombia: Universidad de Boyacá, 2016. Anderson Henao Orozco; Ana Gómez Castro; Dora Inés Munévar. "Covisualidad: Investigación mutua y contra sí mismo". Relatos otros para rehacer la coexistencia. (Material impreso). Anderson Henao Orozco. (2013) "El discurso de la Inclusión me tiene al borde de la locura" (Material impreso). |
| Recursos bibliográficos en español | Dora Inés Munévar M., Aleida Fernández y Ana Yineith Gómez (2015). Seminario de investigación I. Primer periodo. Maestría en Discapacidad e inclusión social. Universidad Nacional de Colombia. Sede Bogotá. Dora Inés Munévar M., Aleida Fernández y Ana Yineith Gómez (2016). Seminario de investigación II. Segundo periodo. Maestría en Discapacidad e inclusión social. Universidad Nacional de Colombia. Sede Bogotá. Dora Inés Munévar M. y Lida Pérez Acevedo (2016). Corporalidades: biopolítica, colonialidad, decolonialidad. Ponencia. Escuela internacional. Corporalidades: concepciones, transformaciones, resignificaciones. Dirección académica. Universidad Nacional de Colombia, 27 de junio. Kipen E. (2012). En torno a una conceptualización (im) posible de la discapacidad. En: María Alfonsina Angelino y María Eugenia Almeida (comps.). Debates y perspectivas en torno a la discapacidad en América Latina. Paraná: Universidad Nacional de Entre Ríos. UNER. Laura Moya Santander (2014). "Pedagogic: Dar la palabra al cuerpo. La experiencia encarnada para deconstruir lo normativo". Trabajo fin de máster en Sociología de las Políticas Públicas y Sociales. Universidad de Zaragoza. Marina Garcés. (2013) Un mundo común. Barcelona: Ediciones Bellaterra. Young Iris. (2015) La justicia y la política de la diferencia. Capítulo II. Las cinco caras de la opresión. Chicago. |

Nota. En esta figura se muestran los componentes del syllabus del programa de Diseño Gráfico. Fuente: Pantallazos de documentos oficiales Universidad de Boyacá.

Se continúa con **4. estrategias formativas**, hace referencia a la didáctica apoyada en estrategias pedagógicas documentadas; continúa la **5. evaluación**, en donde el docente describe la manera en la que evidencia la adquisición de competencias por parte de los estudiantes; y culmina con la **6. bibliografía**, en la cual se destaca un espacio para incluir material propio (publicado por la institución) y material que se encuentra disponible en la Politeca (sin desconocer cibergrafía y bases de datos).

Sumado a lo anterior, la Universidad propone las guías de aprendizaje con el fin de describir los contenidos, por tanto, aquí las competencias se puntualizan más ampliamente (generales y específicas) y a las unidades se les establece un tiempo de ejecución. Este

formato es importante, pues discrimina el tipo de trabajo que se debe realizar, respecto de si se trata de trabajo independiente, requiere acompañamiento por parte del docente, o si es exclusivamente presencial (en aula).

Figura 14

Modelo Guía de Aprendizaje Universidad de Boyacá

|  | | | | | Página 1 de 1 Versión 0 | | |
|--|---|---|--|--|---|--|--|
| GUÍA DE APRENDIZAJE | | | | | | | |
| FACULTAD | Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo | | PROGRAMA ACADÉMICO | Diseño Gráfico | | NÚMERO DE CREDITOS | 4 |
| NOMBRE DE LA ASIGNATURA | TALLER DE DISEÑO I | | CÓDIGO DE ASIGNATURA | 77210 | | NÚMERO DE HORAS TRABAJO PRESENCIAL | 4 |
| TIPO DE ASIGNATURA | Teórico - Práctica | | FECHA DE ACTUALIZACIÓN (DD/MM/AA) | | | NÚMERO DE HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE | 8 |
| Nº | RESULTADO ESPERADO | CONTENIDOS | ESTRATEGIA DIDÁCTICA | ESTRATEGIAS DE TRABAJO INDEPENDIENTE | ESTRATEGIA EVALUATIVA | ACTIVIDAD EVALUATIVA | RESULTADO DE APRENDIZAJE ALCANZADO |
| 1 | Reconoce los conceptos básicos e interrelaciones de la forma en los diferentes proyectos de diseño y de comunicación visual | 1. Forma 1.1. Formas geométricas básicas: círculo, triángulo, cuadrado; formas orgánicas e irregulares. 2. Interrelaciones de forma: Distanciamiento, toque, unión, penetración, sustracción, intersección, superposición y coincidencia. | 1. Exposición orientadora 2. Aprendizaje colaborativo 3. Contrato de aprendizaje | 1. Elaboración de planchas 2. Lectura analítica | 1. Lista de cotejo 2. Ejercicio práctico | 1. Trabajos compositivos (planchas) 2. Guía de trabajo | Desarrolla unidad visual en los proyectos de diseño a través del uso de las interrelaciones y conceptos básicos de diseño. |
| 2 | Interpreta los conceptos básicos del diseño y su implementación en los proyectos de comunicación visual. | 3. Conceptos de diseño: Repetición (Módulos), Estructura, Gradación, Radiación, Similitud, Anomalía, Contraste, Concentración, Textura, Espacio. | 1. Resolución de ejercicios y problemas 2. Guías de trabajo | 1. Elaboración de bocetos a tamaño real de las piezas propuestas. 2. Elaboración de moodboard | 1. Ejercicios prácticos 2. Rúbrica de evaluación | 1. Portafolio (bitácora de trabajo) 2. Proyecto gráfico de diseño. Diseño de carteles, empaque y juego de cartas. | Construye propuestas de diseño visuales desde los conceptos básicos de diseño. |
| 3 | Implementa los conceptos de diseño y las interrelaciones de la forma en proyectos básicos de diseño. | 4. Conceptos: Geometrización a partir del triángulo, círculo y cuadrado. 4.1. Introducción al color: colores primarios, secundarios. | 1. Resolución de ejercicios y problemas 2. Guías de trabajo | 1. Creación de propuestas gráficas | 1. Ejercicios prácticos 2. Rúbrica de evaluación 3. Lista de cotejo | 1. Portafolio (bitácora de trabajo). 2. Proyecto gráfico de diseño. Geometrización de formas naturales. | Emplea los conceptos de diseño para la creación de proyectos gráficos bidimensionales. |
| 4 | Participa de manera activa durante el desarrollo de un proyecto de diseño o comunicación visual. | 5. Metodologías de co-creación para el desarrollo de proyectos de diseño. | 1. Aprendizaje colaborativo 2. Resolución de ejercicios y problemas | 1. Desarrollo de estrategias que le permitan resolver los ejercicios propuestos de diseño. | 1. Lista de cotejo 2. Autoevaluación | 1. Portafolio (bitácora de trabajo) 2. Matriz de evaluación | Resuelve los diferentes problemas que se presentan durante el desarrollo de un proyecto de diseño. |
| 5 | Ejecuta proyectos de diseño a través del uso de técnicas análogas o digitales. | 6. Técnicas análogas o digitales | 1. Estudio de caso | 1. Elaboración de bocetos a tamaño real de las piezas propuestas para el proyecto de diseño. | 1. Ejercicios prácticos 2. Lista de cotejo (seguimiento) | 1. Bitácora de trabajo | Emplea las mejores técnicas análogas o digitales para el desarrollo de proyectos de diseño |
| 6 | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | |

Nota. En esta figura se muestran los componentes de las guías de aprendizaje. Fuente: Pantallazos de documentos oficiales Universidad de Boyacá. Elaborado por el programa de Diseño Gráfico.

En esta primera parte se muestran las competencias generales y específicas de cada programa, como segundo espacio, se encuentran los criterios generales y específicos de desempeño donde se describe detalladamente los ítems que debe desarrollar el estudiante y el tiempo estimado para la ejecución. Continúan las actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje, en donde de manera puntual y precisa se describe el trabajo del estudiante y docente de forma independiente, presencial, de acompañamiento y el tiempo estimado.

Finalmente, se encuentran las evidencias y evaluación donde se explica cómo serán evaluadas las actividades, asimismo es importante y en relación con el modelo pedagógico el momento de heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación.

4.3 COMPONENTES DE INTERACCIÓN

El programa de Diseño Gráfico a través de diferentes proyectos y actividades académicas ha vinculado a los estudiantes a problemáticas reales y del contexto, en donde se enfrentan a la incertidumbre y las soluciones gráficas para estas situaciones.

4.3.1 Propuesta formativa da respuesta a las necesidades del contexto

El estudiante de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá está formado para afrontar, analizar y proponer respuestas a los problemas del contexto. Desde las asignaturas cursadas, así como desde los procesos de investigación y proyección social que se integran en su formación profesional, se ha dado prioridad al trabajo con la comunidad de la región, por lo cual se abordan casos de estudio propios de la ciudad de Tunja y el departamento de Boyacá.

Algunos ejemplos de lo anterior son los proyectos de proyección social “Exploradores” y “Planetarios” que en ambos casos han optado por trabajar con comunidades locales en la integración de los conocimientos propios de la carrera y la posibilidad de aportar desde el Diseño Gráfico a la solución real de un problema del contexto.

Por otra parte, se han desarrollado proyectos de investigación que igualmente priorizan la interacción con el territorio, en este caso, los docentes investigadores y los estudiantes de los semilleros interactúan con la comunidad, con otras instituciones privadas y con instituciones del estado. El desarrollo de los proyectos permite por un lado hacer una

reflexión desde la comunicación, la estética y la cultura y por otro, proponer soluciones a los problemas identificados en los objetos de estudio analizados.

Algunos proyectos con interacción directa de la comunidad son:

- Posadas campesinas en el Alto Ricaurte: [xisqua worpres](#)

- Diálogos del Territorio entre Boyacá y Santander”, han logrado además de la participación de la comunidad, la consecución de fuentes de financiación externa. [Instagram Diálogos de territorio](#)

- Proyecto *Pasos de libertad* se lograron los siguientes productos: [Artículo](#), [Libro](#) y [Página Web](#)

Con relación a la interacción internacional, desde el programa se propone semestralmente la participación de estudiantes y docentes en eventos científicos y artísticos de carácter nacional e internacional, en los cuales es posible socializar los avances de los proyectos desarrollados. Algunas redes que apoyan este proceso son: Red Nexus, RedColsi, Red Académica de Diseño - RAD, Red Internacional de Investigación creación y Red de Investigadores de Diseño. A esto se suman las oportunidades de movilidad nacional e internacional a las que pueden acceder estudiantes y docentes de la Universidad.

A modo de cierre, a continuación, se mencionan algunos de los proyectos realizados por los estudiantes como alternativa de grado en proyección social y trabajo con comunidades en diferentes contextos de la región.

Tabla 32

Proyectos de alternativa de grado en proyección social e investigación con interacción e impacto en comunidades en el periodo de 2018 - 2022.

| <i>Proyectos en proyección social</i> | | | |
|--|--|-------------------------------|---|
| Nombre del proyecto | Objetivo General | Estudiante responsable | Impacto con la comunidad |
| Turismo, paisaje y posadas rurales en Villa de Leyva: Sistemas gráficos como apoyo para los itinerarios del turismo de naturaleza | Desarrollar una propuesta desde la comunicación visual que sirva de apoyo en los procesos de divulgación de la oferta del turismo rural para que contribuya en el posicionamiento y fortalecimiento de las posadas campesinas de Villa de Leyva. | Juana Mesa Gandur | Teniendo en cuenta la importancia de este destino turístico a nivel nacional, con el proyecto se buscó dar a conocer el turismo rural de Villa de Leyva. Es fundamental pensar no solo en las posadas como atracción turística para los visitantes, sino también tener en cuenta todos los servicios a los que pueden acceder que estén relacionados con el |

| | | | |
|---|--|-------------------------------|---|
| | | | turismo de naturaleza, para ofrecerle a los usuarios una experiencia completa. |
| El Diseño de Información para la Promoción de Hábitos Alimenticios Saludables en la Niñez | Sensibilizar por medio del Diseño Gráfico a la comunidad infantil de la Institución Educativa Silvino Rodríguez - sede Rafael Uribe sobre la importancia de los hábitos alimenticios saludables. | Deisy Karina Aguirre Lemus | El proyecto respondió positivamente a las necesidades de la comunidad, los productos gráficos entregados aportan como estrategia didáctica para enseñar a los niños la alimentación saludable y generar conciencia en edades tempranas de buenos hábitos alimenticios. |
| Rincones de aprendizaje. La Gráfica como Factor Social en la Primera Infancia. | Contribuir desde el Diseño gráfico a la intervención de los espacios en los hogares comunitarios de los barrios los Trigales y la Calleja de la ciudad de Tunja: “la Huerta” y “los Arenosos”, con el fin de fortalecer y optimizar estos lugares, y apoyar al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), en el aprendizaje integral de los niños. | Camila Acevedo Mendivelso | Permitió evidenciar cómo el Diseño Gráfico puede hacer de gran apoyo en diferentes espacios, en este caso los niños de los hogares comunitarios ahora cuentan con un material didáctico único inspirado en la región y sus elementos. Es coherente con el contexto y con las necesidades encontradas en estos espacios. |
| <i>Proyectos en investigación</i> | | | |
| Propuesta de señalética basada en wayfinding para la casa Hogar El Faro de Emaús de Sogamoso | Proponer un sistema de señalética basado en wayfinding que oriente de manera correcta y segura a los residentes, trabajadores sociales y visitantes la casa hogar El Faro de Emaús | Paula Sharick Sánchez Orjuela | La finalidad de estudio e investigación de este proyecto consistió en desarrollar una propuesta de un sistema de orientación gráfico espacial que permitiera orientar de manera correcta a los usuarios de la casa hogar El Faro de Emaús en la ciudad de Sogamoso (Boyacá) Colombia. Esto con el fin de mejorar la comunicación, la orientación y la relación entre entorno – usuario, recalcando la importancia que tenemos como personas, debido a que estamos la mayoría de nuestro tiempo expuestos a información a nuestro alrededor. |
| Narrar la paz tunjanita | Narrar a través del diseño de herramientas participativas, los imaginarios de paz, en los niños de Grado Quinto, de la Institución Educativa Silvino Rodríguez Sede El Dorado, para aportar a la reconstrucción de percepciones de paz y reconciliación en otros niños de Colombia. | Juliana Sofía Herrera Melo | Los resultados obtenidos son una propuesta de co diseño de un prototipo de juego de mesa, llamado Teddy Detective y el Misterio del Patacón; el cual involucra los imaginarios recolectados de los niños y niñas de Grado Quinto de la Institución Educativa Silvino Rodríguez Sede El Dorado; y que ha sido pensado con el objetivo, de dar herramientas a los niños y las niñas, para que descubran sus propias habilidades como solucionadores de conflictos, y que en esta medida, puedan aportar a la |

| | | | |
|--|---|----------------------------------|---|
| | | | búsqueda de la paz en Colombia, reconociéndose como partícipes en la construcción de país. |
| Diseño de packaging: estrategia de crecimiento endógeno en la pequeña y mediana empresa del Alto Ricaurte | Determinar las estrategias que desde el Diseño Gráfico pueden aportar a las MiPymes del Alto Ricaurte, para participar competitivamente en el mercado local y regional. | Daniel Enrique Gutiérrez Fonseca | Realizó un acercamiento a las MiPymes del Alto Ricaurte con la intención de conocer la variedad de productos ofrecidos y las respectivas propuestas gráficas utilizadas para el reconocimiento y distinción de estos, identificando falencias incluso la inexistencia de identificadores visuales, por lo cual se planteó desde la comunicación visual una propuesta de diseño que aporte a la visibilidad de los productos |

Nota. Esta tabla muestra proyectos destacados realizados en proyección social e investigación con necesidades del contexto e interacción con la comunidad. Fuente: Dirección de investigación y coordinación de proyección social FADU.

4.3.2 Componentes de interacción con los resultados de aprendizaje y resultados de aprendizaje

En la siguiente tabla se presentan las competencias específicas, componentes de interacción y resultados de aprendizaje del programa de diseño gráfico y como se articulan para la formación de profesionales en Diseño Gráfico.

Tabla 33

Competencias específicas, componentes de interacción y resultados de aprendizaje del programa de diseño gráfico

| Competencia | Componentes de interacción | Resultados de Aprendizaje |
|--|----------------------------|---|
| Configurar: Establece metodologías de diseño que permitan la resolución funcional de proyectos/procesos/propuestas de diseño (3PD). | Proyecto de diseño | RA 1. Idea soluciones de diseño mediante la estructuración y organización de datos e información. RA 2. Propone soluciones funcionales a las problemáticas identificadas en el territorio. |
| | Proceso de diseño | RA 3. Configura el proyecto, en el proceso y la propuesta de diseño (3PD). |
| Innovar: Proyecta soluciones desde la investigación y la Creación (I + C) que aporten en las transformaciones de los proyectos/procesos/propuestas de diseño (3PD). | Propuesta de diseño | RA 4. Investiga las necesidades del territorio y el contexto para transformarlas en emprendimientos o propuestas creativas de diseño. |
| | | RA 5. Transforma problemas de comunicación en oportunidades de acción del diseño. RA 6. Estructura soluciones innovadoras y creativas de diseño coherentes a las necesidades sociales y del mercado. |

Comunicar: Diseña proyectos/procesos/propuestas de diseño (3PD) y de comunicación a través de la co-creación.

RA 7. Innova en el proyecto, en el proceso y la propuesta de diseño (3PD).

RA 8. Proyecta soluciones de diseño mediante los diferentes tipos de comunicación –verbal y no verbal–.

RA 9. Comunica el proyecto, en el proceso y la propuesta de diseño (3PD).

Nota. La tabla presenta las competencias específicas, los componentes de interacción y los resultados de aprendizaje del programa de diseño gráfico de la Universidad de Boyacá. Fuente: Dirección programa de diseño gráfico, Universidad de Boyacá. Elaboración: Buitrago López (2022).

- *Periódico Exploradores:* El resultado de aprendizaje a partir del desarrollo del periódico Exploradores, inicialmente consiste en producir una pieza editorial impresa (periódico escolar) que sirva como herramienta de apoyo en los procesos académicos a los docentes de la Institución Educativa Silvino Rodríguez (sede El Dorado) y que contribuya en el mejoramiento de las competencias lecto-escriturales de los estudiantes de básica primaria. Esta estrategia propuesta en aras de aportar se ha enfocado en potenciar en el estudiante de diseño diferentes aspectos: profesional, social y humano, para que desarrollen esa capacidad de pensar en forma reflexiva, adquirir nuevos conocimientos, de transformar sus actitudes ante la vida, lograr mejorar su visión de la sociedad y asumir con responsabilidad los retos que el trabajo y la sociedad les exigen. Es allí donde estas características se relacionan estrechamente para construir sociedades más participativas. El diseño juega un papel estratégico en la generación y apropiación de experiencias y herramientas que permiten comprender y darles sentido a las ideas a través de la integración de la función social del diseño y su actuación en problemas del contexto y que pueden tener solución a través de los métodos y técnicas propias del diseño y la innovación social.

Disponible en: <http://exploradores-disenosocial.blogspot.com/>

Imagen 2

Estudiantes del Colegio Panamericano del Puente de Boyacá, Sede Tierra Negra, Ventaquemada recibiendo el periódico exploradores



Fuente: Dirección de programa de diseño gráfico (2022)

- **Revista Logos:** El programa de Diseño Gráfico desde el año 2005 viene publicando la revista logos, la cual cuenta 30 ediciones hasta la fecha, este proyecto editorial es el resultado del trabajo académico de los estudiantes. Es diseñada, editada y producida en el aula de clase con la asesoría del docente, la cual tiene como objetivo académico fortalecer las competencias de diseño editorial, con el fin de responder a las nuevas necesidades gráficas y visuales del contexto.

De esta manera los estudiantes de Diseño Gráfico al realizar la revista desarrollan sus competencias comunicativas y argumentativas al dirigirse a una comunidad o entidad para entrevistar o invitar hacer parte de la revista. Estructurar, proyectar, conceptualizar e innovar el proyecto de diseño al diseñar y desarrollar la revista y sus demás componentes. Finalmente, a gestionar la materialización del proyecto de diseño, cuando se va a impresión o publicación la revista final. Desde luego, es un ejercicio que compila las competencias del programa e invita al estudiante y docente a enfrentarse a la incertidumbre y problemáticas reales.

Por último, el contenido de la revista se centra en diversas temáticas afines al diseño, sin embargo, es importante mencionar que su propósito también está orientado en fortalecer la cultura del Diseño Gráfico regional, incentivar el valor y distinción del diseño como disciplina y contribuir en la difusión de los resultados de trabajos académicos y profesionales que se han desarrollado en el programa.

Disponible en: <https://issuu.com/logosrevista>

4.3.3 Actividades del programa en contextos sincrónicos y asincrónicos

A partir de la resolución 021795 del 19 de noviembre del 2020, el MEN a través del Capítulo 3, denominado Aspectos curriculares, propone por una parte flexibilidad de programas académicos, estudios integrados para el proceso de los estudiantes, interdisciplinariedad, diversas rutas formativas.

Por otra parte, de acuerdo con las políticas institucionales definen los resultados de aprendizaje en armonía del contexto, cultura, sociedad y ambiente. Estos deben responder a favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje donde se evidencie de forma clara y concisa lo que aprendió el estudiante, por ello, es importante la aplicación de indicadores de componentes formativos y pedagógicos, niveles de aprendizajes, alinear los perfiles de egreso con todo el plan de estudios, donde se describan modelos didácticos, descripción de ambientes, componentes de interacción, mecanismos de evaluación con sus respectivas evidencias (Ministerio de Educación Nacional, 2020b).

En relación con lo anterior, el programa de Diseño Gráfico, en respuesta a ello, plantea proyectos de diseño que surgen a partir de las diferentes clases orientadas al interior del programa, asimismo, actividades extra-clase que tienen como objetivo apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje, mediante el discurso profesional de invitados que armonizan y complementen componentes académicos. Sumado a ello, se generan escenarios de interacción, creación y co-creación, para que estudiantes y docentes se conecten con aspectos reales de la profesión y otras áreas a fin y a su vez, se logren sinergias conceptuales, temáticas y contextuales.

Por otro lado, gracias a la pandemia ocasionada por el COVID 19 en los años 2020 y 2021, se gestaron actividades que surgieron dentro de clases y actividades académicas de las cuales aún se conservan, como:

- *Invitados a clases*

En la electiva de profundización II se propone durante las clases que los estudiantes y el docente que orienta la asignatura lleve un invitado de forma virtual con el fin de compartir sus experiencias como emprendedor o gestor del diseño en diferentes espacios. Esta iniciativa surge en época de pandemia, la cual en la actualidad aún se sigue desarrollando.

Algunos de estos invitados son egresados del programa que cuentan con un emprendimiento o trabajo freelance como: Edison Yaya con el tema película Tundama,

Camila Niño con la empresa de producción grafica Atisbe, Diana Guarín con el emprendimiento Moda Ecofriendly, David Melo con Flow Estudio. Por otra parte diseñadores gráficos con reconocimiento nacional e internacional como: Ceroker, Ximena Jiménez, Oscar Guerrero, entre otros.

Por otra parte se articuló el programa de forma interdisciplinar con el Centro de Asesoría Empresarial de la Universidad de Boyacá, con el propósito de complementar los contenidos de la clase desde una postura administrativa y empresarial.

- *Clases espejo*

En época de pandemia desde diferentes asignaturas se desarrollaron clases modo espejo con el propósito de fortalecer los procesos de formación, ampliar el conocimiento desde otras perspectivas, a continuación se relacionan las clases realizadas los últimos años (2020-2022):

Tabla 34

Relación de clases espejo

| Nombre de la clase | Nombre de la universidad o institución | Fecha de realización |
|---|--|----------------------|
| A OCHO COLUMNAS. El papel del Periódico como componente social”, Cuarentena gráfica | Centro de Estudios Cortazar México | 2020 |
| CEO TrainingGo / Diseño de prototipos web con Adobe XD | CEO TrainingGo | 2020 |
| Diseño Táctico Tunja Después del Covid | Universidad Boyacá | 2020 |
| Feeling Pensamiento de Diseño | Universidad Boyacá | 2020 |
| Diseño Gráfico / El valor del Diseño / David Freyre | ImasD Medellín | 2021 |

Nota. Esta tabla muestra las clases espejos realizadas en los años 2020 -2021.

- *Cuarentena gráfica*

Se crea un espacio para generar una participación de los estudiantes con diferentes profesionales, los cuales compartieron experiencias frente a: steam punk, ilustración y dibujo, animación bidimensional - after effects, identidad visual, caligrafía y lettering. Estos talleres fueron propuestos para estudiantes, egresados, profesores y personas externas a la universidad interesadas en estas temáticas.

- *Intervención artística colectiva*

Invitación que se hace desde el Departamento de Expresión para aportar en la transformación cultural de las comunidades, instaurar vínculos estéticos en y con el territorio que posibilitan pensar la identidad y la relación arte y región a través de los quehaceres artísticos y eventos culturales, con el propósito de construir nuevos modos posibles de acercarse a ideas, corrientes, posturas, muestras y comunicaciones.

Desde el inicio se han ido desglosando diferentes temáticas en materia de reflexión desde el arte, estas se promueven en paralelo a los temas de investigación que se desarrollan desde la academia; resultado de un sinnúmero de consideraciones que se concretan en este acto de creación artística.

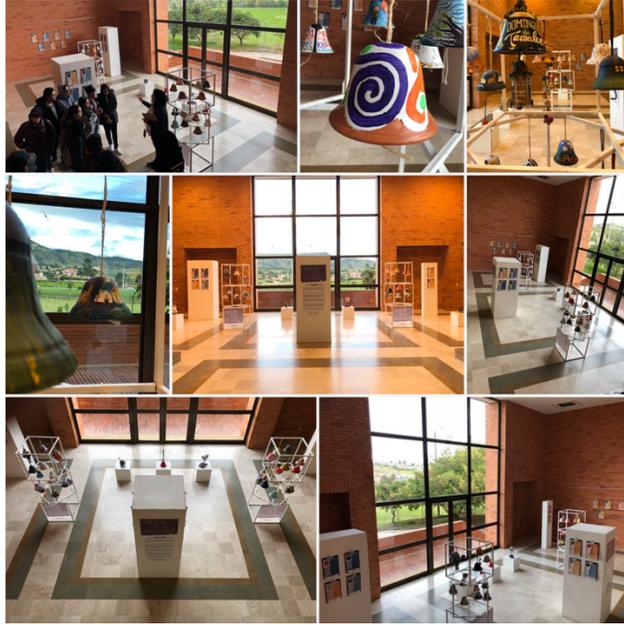
Este importante ejercicio se ha venido desarrollando desde el 2007, idea que se forja como un acto colectivo que busca la participación y colaboración de la comunidad académica, teniendo como instrumento un objeto determinado para su intervención plástica y de esta manera promover el espíritu artístico y reflexivo para proponer desde la estética y la gráfica mensajes que trascienden la forma, donde el objeto ofrece innumerables opciones de asociar los conceptos y responder a la invitación. El resultado de esta experiencia es el intercambio de visiones en un ámbito tan importante como son las prácticas artísticas y cómo estas apoyan la cultura.

La intervención se desarrolla en dos fases o acciones: una individual y otra en colectivo. La experiencia dura aproximadamente 4 semanas, en la cual los participantes trabajan en la intervención artística del objeto, a partir de la estética, la gráfica y la creatividad; para darle una interpretación (fase 1) y después crear un diálogo o relación al exponer todas las piezas en colectivo (fase 2). El resultado de este ejercicio colectivo es una narrativa compartida a través de las creaciones de los artistas participantes, que adquieren sentido cuando están reunidas y se encuentran con el público.

Disponible en: <https://grupoxisqua.wordpress.com/publicaciones/intervenciones-artisticas/>

Imagen 3

Intervención artística colectiva



Fuente: Dirección de Investigación FADU (2018).

Imagen 4

Intervención artística colectiva



Fuente: Departamento de expresión Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (2022).

- *Festival INDICREA*

El programa de diseño cuenta desde el año 2019 con el festival INDICREA (Innovación, Diseño y Creación), un espacio dedicado a promover y reconocer el trabajo de diseñadores gráficos, industriales, visuales, artistas, ilustradores, publicistas, maestros visuales, tipógrafos y otras áreas afines. El evento reúne diferentes talentos a nivel nacional e internacional con una gran trayectoria profesional, quienes comparten su experiencia con proyectos y brindan algunas recomendaciones para futuros profesionales en el campo la innovación, el diseño y la creatividad.

A partir del año 2020, Indicrea se convierte en un escenario virtual, por época de confinamiento por la pandemia COVID-19, a partir de esta fecha el evento es organizado y realizado por los estudiantes de octavo semestre desde la asignatura Eventos y Campañas Publicitarias, como un nuevo escenario virtual, en la actualidad se sigue desarrollando de

esta manera y en sus últimas versiones se han convocado invitados de: Argentina, Chile, México, República Dominicana, Canadá, España, Perú, Colombia y por supuesto egresados de nuestro programa.

Imagen 5

Evento INDICREA en su quinta versión



Fuente: Dirección de programa de Diseño Gráfico (2022)

5 MECANISMOS DE EVALUACIÓN

CONTEXTO HISTÓRICO

El programa de Diseño Gráfico en su interés por ofrecer un plan de estudios actual que dé respuesta a las necesidades de los diferentes contextos de desempeño profesional de los futuros diseñadores gráficos se ha dado a la tarea de generar discusiones académicas a lo largo de su creación, que han permitido generar las bases sobre los cuales se soporta la idea de evaluación integral, planteada en los principios fundacionales de la institución.

Resultado de ello se presentará a continuación, como el Programa de Diseño Gráfico responde a las dinámicas y estructura que propone la Universidad de Boyacá relacionando y esquematizando en este apartado como fue concebido este proceso y cuáles fueron las

bases conceptuales que dieron paso a estas nuevas directrices en el componente de evaluación.

En la Universidad de Boyacá se cuenta con un modelo pedagógico fundamentado en el paradigma de la complejidad el cual traza el camino para ofrecer una educación renovada, que reconoce la multidimensionalidad de los fenómenos y el valor del trabajo inter y transdisciplinar, que conduce a pensar nuevas formas de enseñar y reconoce el valor del ser, el conocer y el hacer (Correal Cabral & Consejo Directivo , 2013) En este modelo pedagógico, se explican de manera clara las posturas institucionales de cara a los procesos de enseñanza y aprendizaje, los perfiles del docente y estudiante de la Universidad y sus compromisos personales en cada uno de los roles que desempeña. De la misma manera dedica un amplio espacio a explicar detalladamente la concepción de la evaluación, como un proceso que debe permitir evidenciar a lo largo del tiempo de formación, los progresos de los estudiantes y la adquisición del saber y el hacer esperado, que posibilite un ejercicio idóneo de su profesión.

De manera simultánea y a través de una serie de encuentros y documentos académicos se definieron tanto las competencias generales de la Universidad (Directivo & Correal , 2017)) como las específicas del programa de Diseño Gráfico que a su vez se estructuran bajo el modelo dialogado con la Red Académica de Diseño (RAD), estas se convirtieron en los criterios a alcanzar después de transcurrir el camino de formación establecido, para lograr el óptimo desarrollo de los saberes, habilidades, actitudes, aptitudes y valores que le permitan al estudiante de Diseño enfrentar los retos propios de su profesión.

Finalmente, y atendiendo a las nuevas disposiciones del Acuerdo 02 de julio 1 de 2020 del CESU (CESU, 2020), se trabajó sobre el constructo “Resultados de Aprendizaje” (Bohorquez & Académica, 2021) y con base en varios análisis académicos de fondo, se estableció una definición de los mismos para la Universidad de Boyacá y su aplicación en el programa, sin desconocer la referencia para su construcción como fueron los dominios y categorías propuestos desde la teoría revisada de Bloom, posteriormente se hace una exploración de las diversas posturas en torno al tema, se consideró que esta daba respuesta y era coherente tanto con lo propuesto en el modelo pedagógico, como con las competencias institucionales y específicas del programa. Es importante aclarar que se está adelantando una guía con representantes de cada una de las facultades para la elaboración de los resultados de aprendizaje y el programa no es la excepción pues esto nos ofrecerá un recurso valioso para la ejecución de este nuevo reto.

Lo anterior representó para el programa de Diseño Gráfico una serie de ajustes en el currículo y en el PEP todo esto evidenciado en la etapa de socialización para la acreditación, en donde como programa se demostró como desde la existencia de este, la implementación de estas políticas nacionales e institucionales han promovido los procesos autoevaluación, autorregulación y mejoramiento continuo de acuerdo a la naturaleza jurídica, de la institución.

En ese orden de ideas como Programa se espera corresponder académicamente en ese mejoramiento continuo, por tanto, a continuación, se relaciona, cómo estas definiciones asumidas en torno al tema de los resultados de aprendizaje han sugerido realizar un seguimiento permanente de la eficacia de estos constructos en el corto, mediano y largo plazo de los procesos de evaluación como lo indica la política institucional.

5.1 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

La evaluación en el Programa de Diseño está pensada como un proceso permanente que ha incluido una serie de actividades o eventos que han permitido al estudiante verificar sus progresos en la apropiación de conocimientos, en el desarrollo de destrezas y habilidades y en su crecimiento personal, y al docente, evaluar la eficacia de su trabajo (Bohorquez & Académica, 2021).

En respuesta a las políticas institucionales y a los nuevos constructos antes mencionados, se ha implementado en nuestros procesos evaluativos un ejercicio constante en donde la evaluación formativa y sumativa ha permitido evidenciar el proceso del estudiante bajo la estructura de revisiones, asesorías dentro de la ejecución de actividades dentro del aula y los talleres de Diseño (Universidad de Boyacá, 2019a).

Desde la implementación del modelo pedagógico actual y la integración de las competencias generales y específicas en los procesos de evaluación, el programa se ha podido vincular sin dificultad a dichas dinámicas. Prueba de ello se ve reflejado en la inclusión de cómo las competencias hacen parte de los instrumentos de evaluación que se manejan dentro programa y como desde las asignaturas se han aunado esfuerzos en el proceso de socialización de protocolos, rúbricas entre otros instrumentos que han permitido al estudiante del programa de Diseño Gráfico entender cómo será evaluado y que le será evaluado en su proceso. Esto ha provisto un escenario para que el estudiante comprenda su proceso de aprendizaje y las competencias que se esperan del como estudiante, egresado y profesional de la Universidad de Boyacá.

Resultados de aprendizaje definidos

Para el programa de Diseño Gráfico la coherencia lograda hasta el momento es el resultado de reflexiones curriculares que desde hace un tiempo se vienen adelantando en reuniones de área en donde la complejidad y el manejo de competencias y su conjunto han dado como fruto los resultados de aprendizaje coherentes con la línea sugerida por la institución.

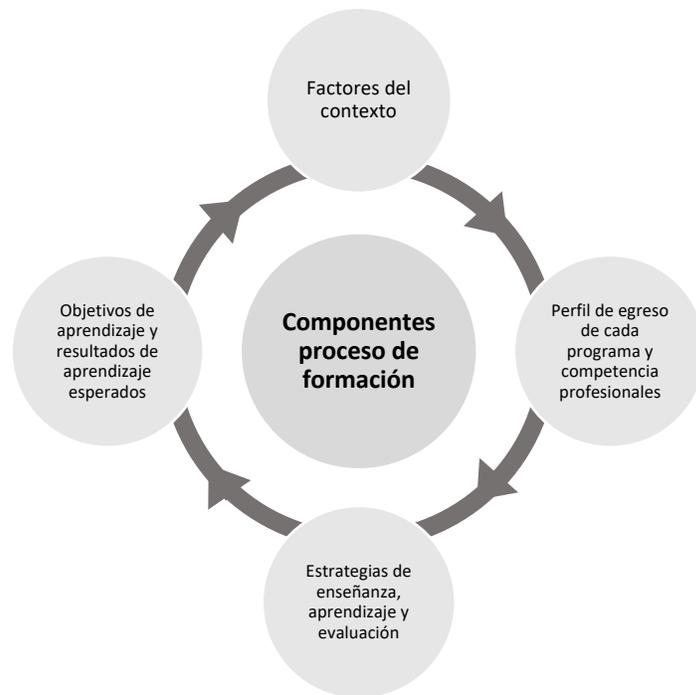
De acuerdo con lo anterior, los resultados de aprendizaje, presentados a continuación van en concordancia con el Modelo Pedagógico Institucional y las directrices institucionales. En relación con este tema, el programa establecerá los mecanismos, estrategias y métodos, para evaluar de resultados de aprendizaje previstos, tanto en el desarrollo de las asignaturas o cursos, y los de finalización del ciclo formativo: Examen de Grado, Examen de Proficiencia en un segundo idioma, Prueba Saber Pro, entre otros. En igual sentido, el programa debe establecer los mecanismos de evaluación según la competencia esperada.

Los resultados de aprendizaje son una descripción explícita acerca de lo que un estudiante debe saber, comprender y ser capaz de hacer. (Kennedy, Hyland, & Ry, 2007)

A continuación, se definirán los resultados de aprendizaje para el programa en coherencia con el perfil de egreso y las competencias del programa. En ese orden de ideas se debe tener en cuenta que la planeación de un Syllabus debe ser un trabajo integrador, en el que se relacionen de manera coherente todos los componentes que se involucran en el proceso de formación. En el siguiente esquema se enuncian los componentes que se tienen en cuenta de manera general a manera institucional y como esto se correlacionó con las competencias del programa:

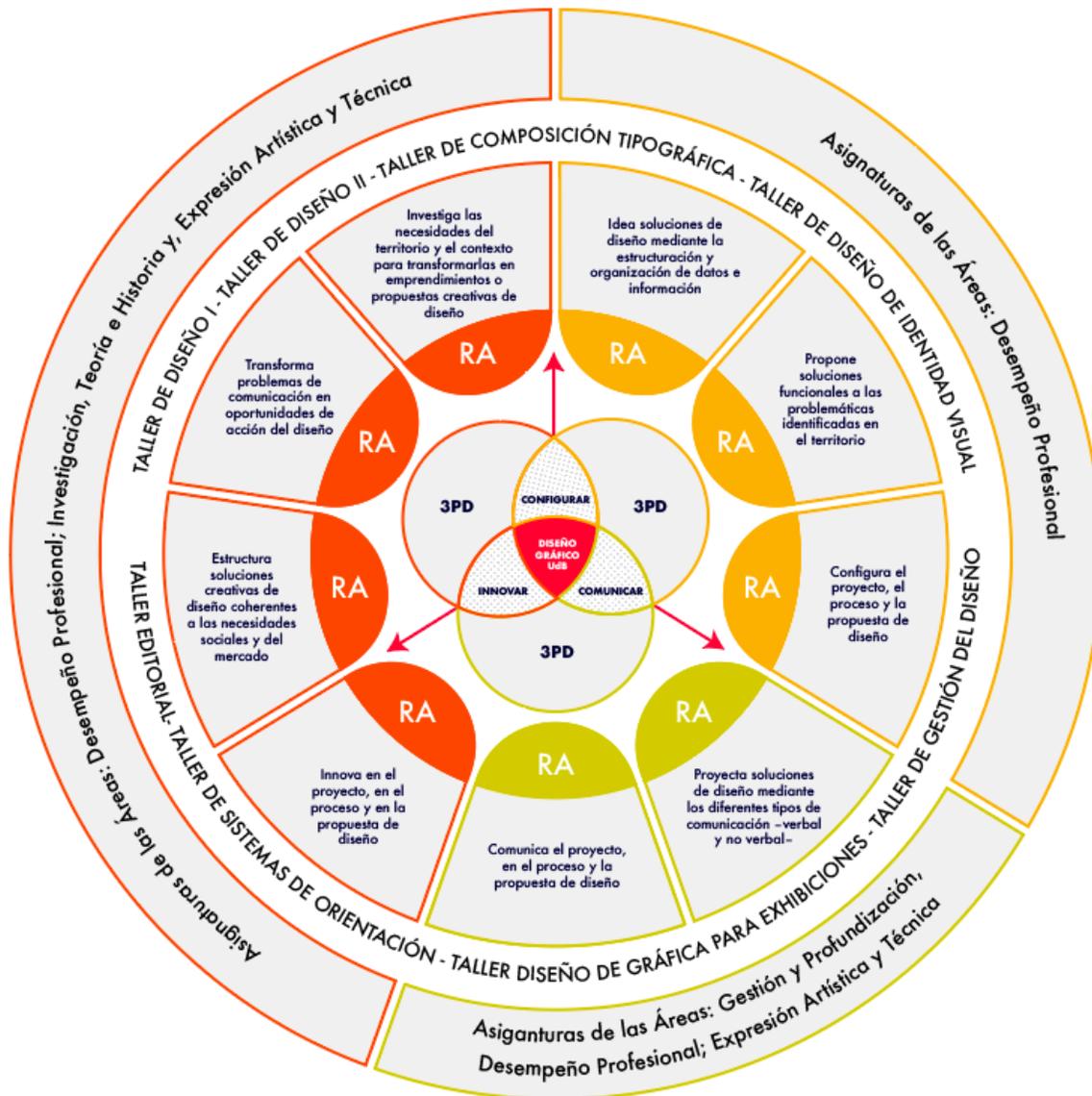
Figura 15

Componentes del proceso de formación



Nota. En esta figura se exponen los diferentes componentes en el proceso de formación.
Fuente: Universidad de Boyacá (2020)

Figura 16
Resultados de Aprendizaje y áreas del programa



Nota. La figura presenta la interacción entre las competencias específicas, los resultados de aprendizaje y las áreas de desempeño del programa de diseño gráfico de la Universidad de Boyacá. Fuente: Dirección programa de diseño gráfico, Universidad de Boyacá. Elaboración: Buitrago López (2022).

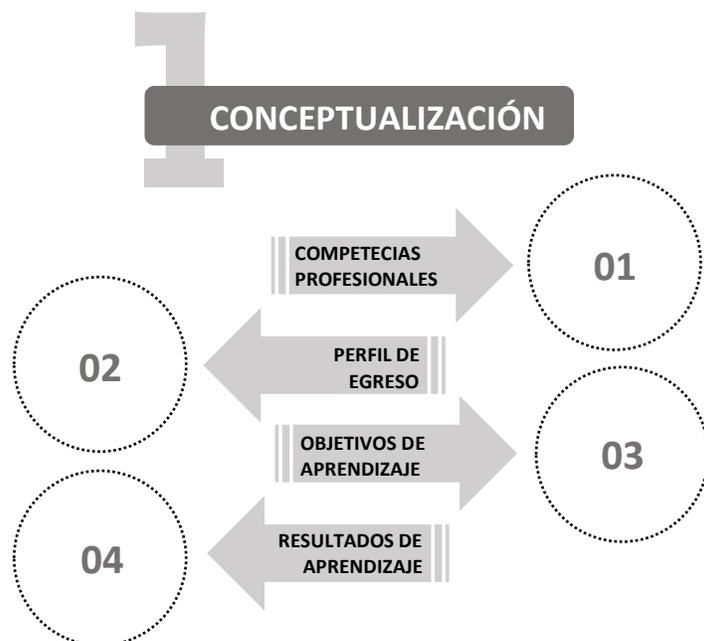
CONCEPTUALIZACIÓN, GENERALIDADES Y DEFINICIONES

Para comprender las generalidades que llevan al programa a esta instancia, cabe mencionar todos los elementos del currículum y cómo estos están integrados y reflejados en los resultados de aprendizaje. Para ello, se debe reflexionar en primera instancia sobre cómo la Misión y la Visión institucional son el fundamento de absolutamente todo lo que se hace como institución y como estos son los pilares sobre los cuales se propone el modelo

pedagógico, las estrategias de enseñanza-aprendizaje y las competencias de los estudiantes y egresados.

Figura 17

Conceptualización resultados de aprendizaje Universidad de Boyacá

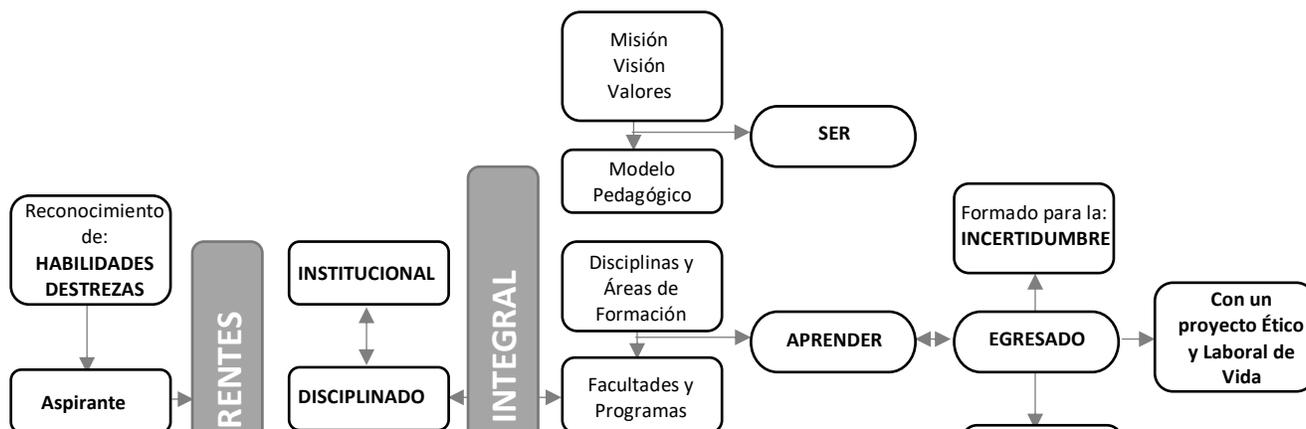


Nota: La figura muestra cómo se conceptualizan los resultados de aprendizaje. Fuente: Equipo Formador de Formadores y Vicerrectoría Universidad de Boyacá.

Entonces cuando se observa la Misión la Visión y su inserción en el modelo pedagógico, las competencias son el resultado de la coherencia en el discurso académico trasladado a las particularidades de la propuesta curricular del programa, sus syllabus, guías de aprendizaje, estrategias de enseñanza, rúbricas y en ese orden en los resultados de aprendizaje, que a largo plazo se verá en conexión con el estamento de egresados quienes evidenciaron en su quehacer las competencias que se proyectaron en el en su etapa de formación.

Figura 18

Integralidad curricular de los procesos académicos de la Universidad de Boyacá



Nota: Figura elaborada por Rodrigo Correal Cuervo. Fuente: Correal, Rodrigo (2016).

En relación con la figura 19, se evidencia como se articulan los componentes de la universidad y se crea un engranaje que constituye la comprensión y dinámica de los diferentes procesos de aprendizaje. Entonces hablar de la formación integral es entender ese esquema como un hilo conductor en donde el programa evidenciará en su accionar la integración del modelo pedagógico en coherencia con sus asignaturas y dentro de ellas sus formas de enseñanza y de evaluación, en una definición acotada de lo que se pretende en términos de aprendizaje centrado en el estudiante.

Por otra parte, en respuesta a estos resultados de aprendizaje propone una sinergia entre los componentes que tiene la universidad, de tal manera que responda al Modelo Pedagógico Institucional, Misión, Visión, Perfil de egreso e ingreso, Objetivos educativos, los saberes de la educación los cuales se definen como eje central del proceso educativo, estos son: **saber ser, saber convivir, saber conocer y saber hacer.**

- Competencias y su concordancia con los resultados de aprendizaje.

Las competencias generales definidas para la universidad y que se consideran fundamentales para contribuir con la formación integral de los estudiantes son las siguientes: Competencia Investigativa y de procesamiento de la información, competencia comunicativa, competencia ético-ciudadana y competencia para el liderazgo y manejo del cambio. Por otra parte y como se mencionó en el apartado de competencias específicas del programa de diseño se pueden encontrar: proyectar, comunicar el mensaje visual,

conceptualizar, argumentar, estructurar, innovar en el proceso de diseño, gestionar la materialización proyecto de diseño todas estas con unos desempeños esperados y con dimensiones en el saber hacer, en el saber conocer, en el saber ser y convivir, ampliadas en dicho apartado que le permite al programa plantear de manera coherente los resultados esperados y los resultados de aprendizaje.

- Perfil de Egreso y su concordancia con los resultados de aprendizaje

Con base en los diferentes procesos de autoevaluación del programa y conscientes de mantener el perfil de egreso actualizado en respuesta a las necesidades del contexto tanto regional, nacional y mundial se ha planteado y ampliado y socializado este elemento en apartados anteriores, pero para fines meramente de contexto se cita a continuación:

El diseñador gráfico de la Universidad de Boyacá es un profesional con capacidad de identificar oportunidades de acción del diseño, coherentes con el contexto; que le permitan gestionar, liderar y transformar conocimientos y procesos investigativos en proyectos de diseño funcionales a través de la creatividad, la innovación y el trabajo inter, multi y transdisciplinar de manera integral y crítica, en respuesta a las necesidades particulares del territorio.

Este perfil deja en evidencia la coherencia de este con las competencias tanto generales (Universidad de Boyacá, 2017) como específicas y permite entrever la construcción y definición de unos resultados de aprendizaje.

- Resultados de Aprendizaje

Así que, siendo coherentes con lo planteado anteriormente, se asume la siguiente definición de resultados de aprendizaje para la Universidad de Boyacá: Los Resultados de Aprendizaje son descripciones explícitas de lo que un estudiante debe **saber, hacer y ser** al término de un periodo de aprendizaje. cada uno de los programas y, además es coherente con la propuesta formativa que se materializa en estrategias de enseñanza y aprendizaje apropiadas, con el fin de promover la formación integral.

5.2 EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Como se puede observar en el apartado anterior y la conceptualización, a continuación, se presentan los momentos de evaluación: Ingreso, proceso y egreso lo que nos deja como resultado unas etapas determinantes en el proceso de aprendizaje. La Universidad de

Boyacá ha previsto desde el Modelo Pedagógico Institucional una evaluación que sigue los principios del enfoque competencial en la educación haciendo de ésta un proceso sistémico de análisis, estudio, investigación, reflexión y realimentación en torno a los aprendizajes esperados y la calidad de estos, con base en indicadores concertados. (Universidad de Boyacá, 2019). Es así como se propone una evaluación permanente que cumpla con las siguientes características: que sea un proceso dinámico y multidimensional, que tenga en cuenta tanto los procesos como los resultados, que ofrezca resultados de realimentación tanto cualitativa como cuantitativa, que tenga como horizonte el proyecto de vida ético del estudiante, que reconozca las potencialidades de los estudiantes y los diferentes estilos y estrategias de aprendizaje y que se base en criterios objetivos, evidencias consensuadas, que permitan reconocer las individualidades y las diferentes formas de abordar las situaciones objeto de evaluación.

La evaluación comprendida desde esta perspectiva, se convierte como diría (Morin, Introducción al pensamiento complejo, 2007) en un “círculo virtuoso” que parte de la propuesta de unos objetivos de aprendizaje, el planteamiento de los resultados de aprendizaje esperados, la realimentación frente a los aprendizajes logrados y el análisis por parte de los estudiantes y docentes que remite al planteamiento de acciones de mejoramiento de corto, mediano y largo plazo, que garanticen el aseguramiento de la calidad del aprendizaje.

Figura 19

Aseguramiento de la calidad de los aprendizajes



Nota. En esta figura se exponen los diferentes aspectos para asegurar la calidad del aprendizaje. Fuente: Universidad de Boyacá (2020).

De la misma manera y como se especificó en párrafos anteriores, las evaluaciones se deben fundamentar, en criterios de evaluación previamente establecidos. Los criterios de evaluación son enunciados que indican lo que el estudiante debe “demostrar” para alcanzar el máximo nivel de aprendizaje esperado; estos criterios se establecen a través de las rúbricas de evaluación, que se proponen para cada actividad evaluativa.

Figura 20

Relaciones Resultados de aprendizaje-actividades de enseñanza y evaluación-criterios de desempeño



Nota. En esta figura se muestra cómo se relacionan los resultados de aprendizaje, evaluación y criterios de desempeño. Fuente: Universidad de Boyacá (2020)

- Evaluación a corto plazo

De la misma manera y como se especificó en párrafos anteriores, la evaluación a corto plazo se debe fundamentar, en criterios de evaluación previamente establecidos. Los **criterios de evaluación** son enunciados que indican lo que el estudiante debe “demostrar” para alcanzar el máximo nivel de aprendizaje esperado.

- Evaluación a mediano plazo

La Universidad de Boyacá ha definido como predictores de resultados de aprendizaje esperado a mediano plazo y que den cuenta de la efectividad del proceso de enseñanza y aprendizaje desde cada uno de los componentes previstos para los Programas Académicos, en primera instancia a través de la propuesta de **proyectos integradores** que se proponen semestralmente.

- Evaluación a largo plazo

Teniendo en cuenta que en la Universidad de Boyacá se han previsto diversas estrategias para la evaluación de los resultados de aprendizaje a corto, mediano y largo plazo se sugiere que se realice en la Universidad la medición de la efectividad de los resultados de aprendizaje, a través de **indicadores de logro**, de resultados y de impacto, por cuanto estos aportan una evaluación objetiva que permite la comparabilidad entre los resultados de aprendizaje y admite evaluaciones cualitativas que permitirán analizar, el grado de

cumplimiento de los objetivos de aprendizaje así como de los procesos formativos que se proponen desde cada programa académico.

6 ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS Y PROCESO FORMATIVO

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, la aprobación del Ministerio de Educación en cuanto al ajuste de número de créditos de 158 a 169, 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 y, por último la modificación consignada en el Acuerdo 1182 del 29 de noviembre de 2018 que aborda la reducción en el número de semestres de IX a VIII, el número de créditos pasó de 169 a 134 y la cantidad de asignaturas de 66 a 57.

El paso curricular a la flexibilización, el sistema de créditos y la actualización del currículo pretende, además de corresponder con las políticas institucionales y del MEN permite 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 satisfactorias.

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, está 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.

Por otro lado, 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. (Universidad de Boyacá, 2018, pág. 31)

Teniendo en cuenta que las áreas de investigación y desempeño de los diseñadores gráficos están en continuo cambio y avance, dependiendo de los requerimientos del contexto y el mercado; cambios que se visualizan como una oportunidad para propiciar una mirada autocrítica al currículo actual, hacer las revisiones pertinentes y plantear las modificaciones que permitan fortalecer el programa y encauzar el perfil profesional y laboral de un diseñador con las destrezas usuales pero que además tenga una amplia comprensión de los problemas relacionados con los contextos como la cultura, sociedad, población, medio ambiente, mercado y tecnología, donde aparte de entender su fundamentación teórica, de investigación, expresión y las herramientas tecnológicas, debe contar con la habilidad para utilizarlas y proyectarlas en la solución y ejecución de las ideas en diseño que permitan resolver esas problemáticas.

Para ello se desarrolló la actualización curricular del plan de estudio del programa Diseño Gráfico, resultado de los procesos de autoevaluación y proyectado desde el plan de mejoramiento, que permita tener un componente más flexible de formación, reducir créditos académicos y actualizar la malla con asignaturas orientadas a responder a las macro y micro tendencias de los mercados, favorecer un desarrollo profesional más competitivo a los requerimientos de la sociedad, las comunidades y la población, un

diseñador emprendedor y con pensamiento crítico y sostenible y además un diseñador que conoce su contexto y que está en capacidad de aportar.

Esta propuesta general va enfocada a mejorar la calidad del programa donde hay nueva oferta de asignaturas, y también el ajuste de los contenidos de las otras. Todo esto planteado desde una visión holística del diseño: qué, quiénes, dónde y cuándo, cuánto, por qué, cómo y para qué, y de esta manera orientar el programa para un mejor impacto.

De esta manera, 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 a través del posicionamiento del Diseño Gráfico como disciplina fundamental en la construcción de la economía boyacense.

Descripción del plan de estudios

El plan de estudios del programa Diseño Gráfico se presenta bajo las denominaciones de áreas, donde dichos componentes se ajustan a lo que la Resolución MEN 17364 del 27 de diciembre de 2019 de Registro Calificado define las características específicas de calidad aplicables a los programas de formación profesional de pregrado en diseño.

De esta manera el plan de estudios comprende las siguientes áreas de formación: desempeño profesional, investigación teoría e historia, expresión artística y técnica, humanística y gestión y profundización. Los componentes de área de desempeño son: proyectual, funcional operativo y tecnológico y del área de investigación, teoría e historia: teoría e historia e investigación. También 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.

Créditos académicos

De acuerdo con el plan de estudios las asignaturas que cuentan con un (1) crédito, respecto las horas de trabajo académico semanal, corresponden a dos (2) horas de trabajo directo en aula, una (1) de trabajo independiente para un total de tres (3) horas semanales. Asignaturas con dos (2) créditos, las horas se distribuyen así; tres (3) horas de trabajo

directo en el aula, una (1) de trabajo con acompañamiento y dos (2) de trabajo independiente para un total de seis (6) horas. Asimismo, las asignaturas que tienen tres (3) créditos, la discriminación en horas es: cinco (5), una (1) de trabajo acompañamiento, tres (3) de trabajo independiente, para un total de nueve (9) horas semanales. De esta manera, las horas corresponden al tiempo estimado de actividad académica del estudiante en respuesta con las competencias profesionales, académicas y los resultados de aprendizaje esperados en estas asignaturas.

Finalmente, las asignaturas con cuatro (4) créditos, manejan las horas de trabajo académico semanal en; seis (6) horas de trabajo directo en el aula, dos (2) de trabajo acompañamiento, cuatro (4) horas de trabajo independiente, para un total de doce (12) semanales (ver tabla 35). Estas asignaturas cuentan con este número de horas por tratarse de las clases taller correspondientes al área de desempeño profesional, donde requiere horas suficientes para el proceso proyectual y demás competencias académicas y profesionales que se espera desarrolle el estudiante.

Tabla 35

| ÁREA DE FORMACIÓN | COMPONENTE DE FORMACIÓN | DESCRIPCIÓN | ASIGNATURAS | CRÉDITOS | % |
|------------------------------|-------------------------|---|--|----------|------|
| Desempeño Profesional | Proyectual | 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. | <ul style="list-style-type: none"> • Taller de diseño I • Taller de diseño II • Taller de composición tipográfica • Taller de diseño de identidad visual • Taller de diseño editorial • Taller de diseño de sistemas de orientación • Diseño de gráfica para exhibiciones • Gestión del diseño | 32 | 50,1 |
| | Funcional operativo | | <ul style="list-style-type: none"> • Introducción al diseño • Administración • Propiedad intelectual • Industria gráfica • Preprensa y control de calidad • Publicidad y medios • Portafolio profesional | 22 | |
| | Tecnológico | | <ul style="list-style-type: none"> • Práctica profesional • Gráfica vectorial y retoque • Gráfica digital diagramación • Gráfica digital tridimensional | 12 | |
| | | | | | |

| | | | | | |
|---|-------------------|---|--|------------|------------|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • Gráfica digital audiovisual • Gráfica digital multimedia • Gráfica digital web | | |
| Investigación, Teoría e Historia | 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. | <ul style="list-style-type: none"> • Semiótica y comunicación visual • Territorio y cultura • Industrias creativas y culturales • Historia del arte I • Historia del arte II • Historia del diseño | 12 | 16,41 |
| | Investigación | | <ul style="list-style-type: none"> • Lógica • Metodología y práctica de la investigación • Seminario de investigación • Alternativa de grado | 7 | |
| Expresión Artística y Técnica | N/A | 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. | <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo técnico • Fotografía I • Fotografía II • Video básico • Dibujo I • Dibujo ii • Expresión color • Ilustración I • Ilustración II | 20 | 14,91 |
| Humanística | N/A | Es 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 diversidad. | <ul style="list-style-type: none"> • Constitución y formación ciudadana • Ingles I • Ingles II • Ingles III • Expresión oral y escrita • Humanidades • Ética general • Ética profesional • Formación integral I • Formación integral II • Deporte formativo • Electiva libre • Electiva complementaria interdisciplinaria | 21 | 15,6 |
| Gestión y Profundización | N/A | Dentro del plan curricular las Electivas de Profundización brindan las herramientas para que un estudiante se destaque en un área específica, aborde la importancia de la gestión en el ejercicio profesional y determinan el perfil del egresado del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá. | <ul style="list-style-type: none"> • Profundización I • Profundización II | 4 | 2,98 |
| Total | | | | 134 | 100 |

Nota. Clasificación de las asignaturas por áreas de formación, componentes de formación, descripción y créditos. Fuente: Equipo de Autoevaluación Programa de Diseño Gráfico.

Formas de interacción entre estudiante, profesor /tutor.

De acuerdo con la Misión de la Universidad de Boyacá “Inspirados en el poder del saber, formar hombres y mujeres libres, críticos y comprometidos socialmente” y la calidad académica, humana e integral que ofrece la Universidad, cuenta con las tutorías por parte de los docentes del programa, encargados de orientar, guiar y aconsejar a los estudiantes, con el fin de promover una forma integral, donde se articula lo afectivo, psicomotriz y cognitivo. El docente tutor de Diseño Gráfico tiene una figura carismática, capacidad de comprender situaciones difíciles, promueve el espíritu social, espiritual y prepara a los estudiantes para tener relaciones de estima, con ellos mismos y con sus compañeros, invita al diálogo, a ser éticos y los motiva al trabajo responsable y compromiso con su propia formación.

Este proceso de tutoría se maneja desde dos aspectos:

Académicos: Se encargan de apoyar, orientar y guiar procesos como la inscripción de materias, hacer el seguimiento al rendimiento académico, orientación sobre las formas de mejorar las diferentes posibilidades académicas.

Personales: Orientación y guía, asesoría y análisis frente a diversas problemáticas socio familiares.

Asimismo, se presentan diferentes tipos de tutoría como: la *convencional*, este es un método educativo adaptado a cada personas; la *programada*, que se realiza con una programación previa y se dan instrucciones seleccionadas cuidadosamente; la *epistemológica*, cuando se requiere de un apoyo cognitivo para aprender a seleccionar métodos adecuados y el estudiante está en actitud de aprender diferente, y finalmente la *tutoría integral donde* se abordan varias dimensiones, afectiva, espiritual, cognitiva, emocional y moral (Universidad de Boyacá, 2013).

No obstante, los docentes de Diseño Gráfico mantienen una constante comunicación e interacción con los estudiantes, para cualquier tema que requieran, bien sea entorno a cualquier aspecto relacionado con algo personal, afectivo, espiritual, cognitivo o con los

trabajos, entregas y procesos, durante las clases y fuera de ella las asesorías son continuas y no se tiene un límite de estas.

Alternativas de graduación que apliquen en el programa

El programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá cuenta con tres (3) modalidades como alternativa de grado que le permita cumplir con los requisitos para optar por el título profesional. El estudiante previamente debe solicitar ante el Consejo de Facultad o de sede la alternativa que desea realizar para revisar los requisitos y que cumpla con los mismos.

Semillero de investigación: Artículo 88. El estudiante puede participar activamente en un semillero de investigación, por lo menos durante tres semestres académicos consecutivos, para ser aceptado debe tener un promedio acumulado igual o superior a tres puntos cinco (3.5) y obtener los resultados del reglamento específico (Acuerdo consejo directivo 1252, 2019)

Semestre de grado: Artículo 89. Cursar y aprobar un semestre de grado ofrecido por la Universidad de Boyacá o en convenio con otras universidades, de acuerdo con la reglamentación específica expedida por el Consejo Directivo. Los estudiantes que opten por cursar semestre de grado se rigen, además del presente Reglamento, por el Reglamento de Postgrados de la Universidad de Boyacá (Acuerdo consejo directivo 1252, 2019).

Proyecto de Grado: Artículo 90. Es un estudio realizado sistemáticamente y que corresponde a necesidades o problemas concretos de determinada área del saber. Implica un proceso de observación, exploración, diagnóstico, descripción, interpretación, explicación, planteamiento de soluciones o recomendaciones sobre un tema o tópico específico; es requisito para optar al título de pregrado. Los acuerdos reglamentarios de las alternativas de grado forman parte del presente Reglamento (Acuerdo consejo directivo 1252, 2019).

Doble titulación

El Programa de Diseño Gráfico, promueve espacios para la formación integral e interdisciplinaria para lo cual, dispone de alternativas para el ofrecimiento de doble titulación y/ o doble Programa con programas académicos dentro de la misma Institución; la oferta actual es la siguiente:

Comunicación Social y Diseño Gráfico

De acuerdo con la Resolución número 107 del 31 de mayo de 2017, el programa de Diseño Gráfico cuenta con doble titulación con el programa de **Comunicación Social**, motiva a los estudiantes a que cursen los dos programas académicos simultáneamente y obtengan el doble título profesional, bajo la modalidad de Doble Programa. Lo anterior en virtud de la flexibilidad curricular que permite la integración disciplinar de varias asignaturas, debido a la afinidad epistemológica (Universidad de Boyacá, 2017).

El estudiante de Comunicación Social, que quiera optar por el segundo título con Diseño Gráfico, se le podrán homologar un total de 30 asignaturas y 63 créditos y las asignaturas de obligatoriedad son en total de 36 con 106 créditos. Por otra parte, el estudiante de Diseño Gráfico que opte por cursar el programa de Comunicación Social como doble programa podrá homologar 29 asignaturas, lo cual corresponde a 60 créditos en total. Las asignaturas de obligatoriedad son 30 con un total de 99 créditos.

Por otra parte, el programa de Diseño Gráfico también posee afinidad curricular para realizar doble titulación con el nuevo programa de **Ingeniería Multimedia** el cual se oferta desde el año 2019.

7 ESTRUCTURA ACADÉMICA – ADMINISTRATIVA DEL PROGRAMA

La Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, y el programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá, dentro de su estructura de administración y gestión, cuenta con las siguientes dependencias para un mejor acceso al estudiante, las cuales se encuentran organizadas de la siguiente manera:

Figura 21

Organización académica y administrativa del programa de Diseño Gráfico en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo



Nota. Esta figura muestra el organigrama del programa. Fuente: Organigrama institucional. Acuerdo 126 del 21 de septiembre del 2021 del Consejo de Fundadores (Universidad de Boyacá, 2021b).

La gestión de la Facultad se apoya de los siguientes consejos y comités:

- **El Consejo de Facultad:** es el órgano superior de la facultad, cumple funciones de tipo académicas y administrativas. Es presidido por el Decano, y lo conforman los directores de los programas adscritos a la facultad, un representante de los departamentos, un representante de los profesores, un docente con función de secretario y un representante estudiantil. Se reúne ordinariamente una vez por semana y extraordinariamente por convocatoria del Decano o del Vicerrector Académico. Cuando se considere necesario podrán ser invitados al comité los docentes, estudiantes o cualquier otra persona que participe en el desarrollo de un proyecto de investigación, para que rindan los informes del caso.

- **El Comité de Investigación:** es el encargado del fomento y coordinación de la actividad investigativa al interior de la facultad. Se reúne una vez a la semana y extraordinariamente cuando se convoque por parte del Decano o de la Vicerrectoría de Investigación, Ciencia y Tecnología.
- **El Comité de Currículo:** se encarga de la revisión permanente del currículo de cada uno de los programas académicos adscritos a la facultad. Ordinariamente se deben reunir tres veces al año y extraordinariamente cuando se convoque por parte de la Decanatura.
- **El Comité de Proyección Social:** se encarga de propender por el fortalecimiento de la Proyección Social y dar cumplimiento a las políticas institucionales al respecto. Ordinariamente se debe reunir al menos una vez al mes, y extraordinariamente cuando se convoque por parte de la Decanatura.

Administrativamente, del programa de Diseño Gráfico dependen el Centro de Asesoría Gráfica y el Estudio de Fotografía de la Universidad, de la siguiente manera:

- **El Centro de Asesoría Gráfica** es un órgano de extensión de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Por medio del Programa de Diseño Gráfico, busca apoyar a la comunidad Universitaria y externa en la realización de estrategias de comunicación gráfica y visual. A su vez apoya procesos de práctica empresarial y establece contacto con el sector empresarial de la región.

Objetivo General: Apoyar las necesidades de diseño y producción gráfica de la comunidad universitaria y del sector productivo de la región.

Objetivos Específicos

- Desarrollar estrategias de comunicación gráfica y visual para la comunidad universitaria y la región.
- Establecer contacto con el sector empresarial y ofrecer un espacio de práctica profesional a los estudiantes del programa de Diseño Gráfico.
- Contribuir con la generación de la cultura del Diseño en la región, mediante la producción de material gráfico de alta calidad.

El programa se apoya de las siguientes coordinaciones:

- **Coordinación del Área Proyectual:** es la encargada de coordinar las actividades de extensión y académicas como revisión y actualización del currículo, elaboración,

aplicación y evaluación de examen de grado en el área proyectual, seguimiento de las actividades de los docentes y promoción de jornadas de actualización del área proyectual.

- **Coordinación del Área de Expresión:** esta coordinación gestiona y coordina actividades académicas internas y propias a la Facultad y el Programa. De igual forma de las actividades de extensión y académicas como revisión y actualización del currículo, elaboración, aplicación y evaluación de examen de grado en el área de expresión, seguimiento de las actividades de los docentes y promoción de jornadas de actualización del área de expresión gráfica.
- **Coordinación del Área de Historia e Investigación:** es la encargada de coordinar las actividades de extensión y académicas como revisión y actualización del currículo, elaboración, aplicación y evaluación de examen de grado en el área teórica, seguimiento de las actividades de los docentes y promoción de jornadas de actualización del área proyectual.
- **Coordinación del Área de Tecnología:** es la encargada de coordinar las actividades de extensión y académicas como revisión y actualización del currículo, elaboración, aplicación y evaluación de examen de grado en el área tecnológica, seguimiento de las actividades de los docentes y promoción de jornadas de actualización del área de tecnología.
- **Coordinación de Práctica Profesional:** la práctica profesional hace parte de la malla curricular, considerada como componente esencial en la formación de los estudiantes. Por tanto, el quehacer del coordinador apunta a realizar seguimiento de los estudiantes que imparten dicho compromiso en determinada empresa. Por ello, se evalúa este ejercicio, se corrobora la intensidad horaria, se realizan las visitas necesarias, se solicitan los documentos necesarios, todo lo anterior de acuerdo como se establece en los requerimientos planteados en el acuerdo 962 del 30 de marzo de 2017.
- **Coordinación de Egresados:** dentro de las funciones de la coordinación de egresados según el Acuerdo 060 de 12 de marzo de 2012, se encuentran, establecer planes, programas y proyectos que den cumplimiento a las diferentes políticas de la universidad, fomentar y mantener activa relación de los egresados con la universidad, construir espacios de participación y comunicación con el programa, hacer seguimiento a los egresados, establecer, proponer y desarrollar estudios que se requieran con los

egresados y para ellos, que permitan el cumplimiento de las funciones sustantivas de la universidad y el observatorio laboral del Ministerio de Educación.

- **Coordinación de Proyección Social:** la coordinación ubicada en el programa, direcciona lo estructurado en cada facultad buscando interrelacionar y mantener la dinámica en todos los aspectos que se requieran para el logro de lo propuesto en cada una de las áreas y los proyectos, igualmente coordina lo relacionado con los procesos adelantados por estudiantes y profesores ejecutores en actividades y proyectos de proyección social, de esta forma coordina la ejecución de la política de proyección social institucional.

8 PROSPECTIVA DEL PROGRAMA

La prospectiva en el ámbito de la configuración de un Proyecto Educativo del Programa se puede denominar la apuesta hacia el futuro de un programa académico, profesión o disciplina, que atiende las necesidades, cambios de un territorio o las tendencias que pueden influir en el futuro, con el propósito proyectar los conocimientos o formación de los profesionales.

De esta manera, el programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá, único y líder en la región de Boyacá, en relación con el Proyecto Educativo Institucional (PDI) contempla articularse a los objetivos estratégicos (OE) de la institución, como:

Asegurar la promesa de valor; fortalecer la investigación e innovación; innovar en la oferta académica; lograr la sostenibilidad institucional; la gestión administrativa efectiva e innovar en los espacios y ambientes de aprendizaje; los cuales, buscan garantizar el cumplimiento de la misión y visión de la universidad e integrar las funciones sustantivas de la universidad; generar proyectos creativos, innovadores, relacionados con el contexto propio y otros para desarrollar propuestas integrales donde se incorporen las nuevas tendencias en investigación y diseño; presentar programas flexibles que cuenten con una malla curricular renovada y con contenidos pertinentes a las nuevas tendencias para responder a oportunidades de diseño a nivel mundial. Como resultado, desde diseño se busca que el profesional sea consciente del impacto ambiental, los fenómenos sociales; que se integren diversas estrategias para los escenarios de aprendizaje de los estudiantes como laboratorios, herramientas transmedia, plataformas digitales, salidas al contexto que permitan reconocer detalles del entorno y apoyar los procesos de manera dinámica y didáctica (Universidad de Boyacá, 2021).

Por otra parte, el programa de Diseño Gráfico responde y articula sus diferentes procesos, actividades y componentes curriculares a las once políticas del Plan de Desarrollo Institucional (PDI), en respuesta a los **principios misionales** de la Universidad, **políticas de gobierno, académica, bienestar universitario, internacionalización, egresados, visibilidad e impacto, desarrollo administrativo, gestión financiera, desarrollo tecnológico, de investigación y divulgación del conocimiento, de responsabilidad social**. En relación con ello, el programa cuenta con las competencias específicas relacionadas con los principios misionales y políticas de la Universidad. El programa realiza diversas actividades frecuentemente para vincular a los egresados como: el evento ensamble, sala exprés, Indicrea, talleres, charlas, actividades ADOBE, entre otros. Sumado a ello, la visibilidad e impacto que genera el programa responde a las actividades mencionadas anteriormente, y a la participación de estudiantes y docentes en eventos académicos y creativos.

El programa busca desarrollar investigaciones en el campo de la estética y la comunicación visual mediante el establecimiento de criterios que permitan reconocer y fortalecer la cultura local, por tanto, algunos de los proyectos han sido financiados por Minciencias, premiados por Ministerio de Tecnología de la Información y Comunicaciones (MinTIC) y premiación interna de la Universidad de Boyacá. Asimismo, la divulgación del nuevo conocimiento se gesta en publicaciones realizadas en revistas indexadas de gran impacto, en bases de datos, ponencias en congresos, simposios, encuentros, foros nacionales e internacionales. En respuesta a la responsabilidad social, los docentes y estudiantes participan en proyectos y acciones sociales, donde interactúan con diferentes comunidades.

Por consiguiente, el diseñador gráfico de la Universidad de Boyacá será capaz de identificar las oportunidades de acción del diseño, coherentes con el contexto para que le permitan gestionar liderar y transformar los conocimientos y procesos investigativos en proyectos de diseño funcionales a través del trabajo inter, multi y transdisciplinar. Igualmente, será un profesional que se relaciona con otras profesiones para generar soluciones comunicativas que favorezcan la creatividad y estimulen la innovación, de manera eficaz, responsable, sostenible y ética, en respuesta a las necesidades particulares del territorio.

9 ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD

Respecto del aseguramiento de la calidad, y cumpliendo con la reforma constitucional de 1991, se establecieron dos niveles de medición de la calidad en las instituciones de educación superior colombianas: el primero que define los parámetros mínimos de calidad

para la prestación del servicio público de educación superior, tanto pregrado como postgrado, y que se denomina *Registro Calificado*; y el segundo, el que evalúa el programa bajo condiciones superiores de calidad en la prestación del servicio denominado *Certificación de Alta Calidad*. Entre otras razones, esto en parte propicia la estructura de la Ley 30 de 1992, en la cual se crea el Consejo Nacional de la Educación Superior –CESU y de la mano de éste, nace el Consejo Nacional de Acreditación –CNA.

Las directivas de la Universidad de Boyacá, desde su fundación y en coherencia con los objetivos misionales, han propendido por el continuo mejoramiento; es así como han exhortado a la comunidad académica a que la calidad sea la base fundamental de cualquier proceso para el logro del liderazgo universitario.

Desde 1984 cuando se creó el Comité de Control de la Calidad Académica, se estableció la infraestructura administrativa para la autoevaluación y la autorregulación con miras a la obtención y renovación de los registros calificados y para la acreditación de programas e institución, lo cual va evolucionando y en el año 2005 se crea de la División de Calidad Académica, en el 2012 la División de Acreditación, y actualmente la División de Planeación y Acreditación –DIPA, quienes orientan a los programas académicos y aprueban las normas que regulan la preparación y presentación de los requisitos establecidos por el Ministerio de Educación Nacional y en su nombre el Consejo Nacional de Acreditación –CNA. Así nace el Sistema de Aseguramiento de la Calidad –SACUB, como resultado de un importante trabajo aprobado por el Consejo Directivo mediante el Acuerdo No. 1193 del 29 de noviembre de 2018, y fundamentado en referentes conceptuales y en marcos normativos nacionales e institucionales (Universidad de Boyacá, 2018, págs. 13-14).

Dada la ingente necesidad de someter los programas académicos a un proceso de autoevaluación y autorregulación continuo que permita identificar tanto fortalezas como debilidades, conducente a mejorar la calidad de estos, no solo en aspectos académicos, contribuyendo en gran medida para que la institución se postule a obtener la Acreditación Institucional. DIPA realiza funciones como la orientación y seguimiento a los procesos de autoevaluación y autorregulación de los programas académicos y como hecho puntual la presentación de la Institución a la Convocatoria “Fomento a la Acreditación Institucional” la cual tiene como objetivo apoyar iniciativas regionales que promueven el mejoramiento de la calidad en la educación superior. A esta convocatoria se seleccionaron 34 instituciones, 16 oficiales y 18 privadas, incluida la Universidad de Boyacá (Universidad de Boyacá, 2021, pág. 8)

Otro de los proyectos que desarrolló la anterior División de Acreditación (hoy DIPA), lo constituyó el sometimiento a procesos de autoevaluación y acreditación internacional con la Red Internacional de Evaluadores –RIEV, proceso que inició en el año 2015. Como logros de asumir la autoevaluación bajo un modelo internacional como el propuesto por la RIEV se logró desde el año 2015 hasta el 2017 la acreditación internacional de 12 programas académicos y la acreditación institucional internacional. De esta forma en el año 2020, y como producto de los procesos de consolidación institucional, el fortalecimiento de la estructura organizacional y los cambios generados en el contexto, emanados de las políticas nacionales de educación y específicamente la necesidad de centrar procesos estratégicos en una unidad que se responsabilizará de su desarrollo y gestión, el Consejo de Fundadores la Universidad de Boyacá, realiza la actualización a la estructura orgánica mediante Acuerdo 102 del 11 de febrero de 2020, y se crea la División de Planeación y Acreditación adscrita a la Rectoría. Esta nueva dependencia reorganiza las actividades de Planeación y Acreditación complementando e integrando sus procesos con el fin de seguir consolidando el Sistema de Aseguramiento de la Calidad y sacar adelante el Proyecto de Acreditación Institucional. (Universidad de Boyacá, 2021, pág. 9)

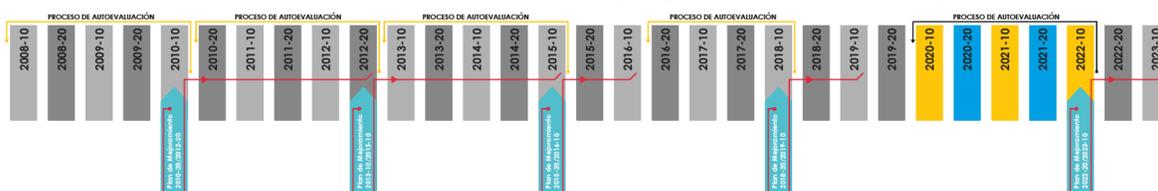
Los equipos de autoevaluación dentro de cada programa, desarrollan diferentes funciones con el fin de cumplir con los propósitos de la autoevaluación y la autorregulación, entre las que se cuentan: administrar el cronograma establecido para el proceso; organizar las actividades de recolección de información; definir las muestras de los estamentos que van a participar en el proceso; analizar los resultados obtenidos; garantizar el suministro de datos; evaluar y depurar la información proveniente de las diferentes dependencias de acuerdo con la pertinencia y necesidad de aplicación en cada proceso; elaborar el informe de autoevaluación junto con el plan de mejoramiento; realizar las correcciones que se requieran; socializar el informe a los participantes en el proceso y a la comunidad educativa. (Universidad de Boyacá, 2018, págs. 63-64)

La autoevaluación del Programa se desarrolla a través de un proceso que inicialmente se realizó abarcando cinco periodos académicos, y que luego de unos ajustes con miras a la obtención del Registro Calificado, se ajusta para que abarque cuatro períodos académicos; éste es un proceso cíclico. En coherencia con el Sistema de Aseguramiento de la Calidad de la Universidad de Boyacá, la institución establece y actualiza permanentemente el Modelo de Autoevaluación y Autorregulación Institucional y de Programas, según las necesidades institucionales y los lineamientos emanados por el CNA. (Universidad de Boyacá, 2018, pág. 108)

El Programa de Diseño Gráfico ha sido riguroso con esta labor desde el periodo 2006-10; en la siguiente Figura se observan los procesos con algunos vacíos debido a los ajustes planteados por la División de Acreditación –DIAC buscando que éstos coincidan con la renovación de Registro Calificado, y se puede observar que el ahora denominado primer proceso, realmente corresponde al cuarto proceso de acuerdo con los tiempos que se venían manejando. El último proceso culminado (2020-10/2022-10) se encuentra destacado y su estructura es desarrollado con fines de reacreditación nacional. Al momento de redactar este documento, el informe de autoevaluación ya se cargó en la plataforma del CNA y se encuentra en sala de reparto para la asignación de pares académicos.

Figura 22

Histórico de los Procesos de Autoevaluación del programa de Diseño Gráfico

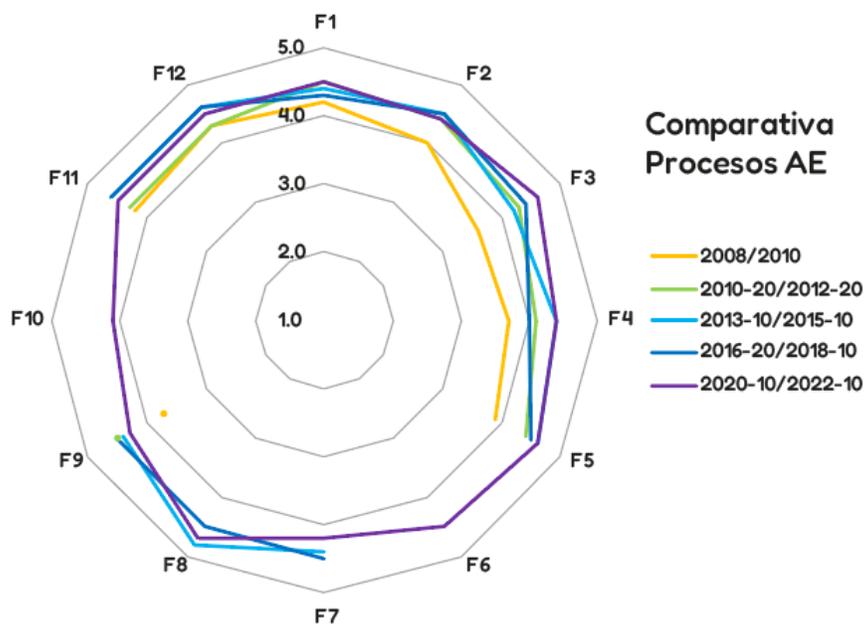


Nota. Esta figura muestra el histórico de los procesos de autoevaluación. Fuente: Informe de autoevaluación (Universidad de Boyacá, 2018, pág. 109).

En la siguiente figura, se observa una comparativa de los resultados obtenidos en los procesos de Autoevaluación; considerando que el número de factores ha variado, ya que para los procesos de 2008 a 2010 y 2010-20 a 2012-20, el número de factores eran 8; para los procesos 2013-10 a 2015-10 y 2016-20 a 2018-10 el número de factores eran 10; para el reciente proceso, 2020-10 a 2022-10 el número de factores son 12, en la imagen se trata de comparar todos los procesos para lo cual el orden de los factores será el del proceso más reciente y se busca el equivalente de los procesos anteriores.

Figura 23

Comparativa de resultados procesos de Autoevaluación



Nota. La figura muestra un comparativo de los resultados obtenidos en los procesos de autoevaluación. Fuente: Informe de autoevaluación (Universidad de Boyacá, 2018, pág. 111)

¡Error! Marcador no definido.

El proceso 2016-20 a 2018-10 fue con el que el programa se postuló para obtener la Acreditación de Alta Calidad CNA, acreditación que se obtuvo el 27 de diciembre de 2019, misma fecha de la renovación de Registro Calificado; el último proceso pretende obtener la renovación de la Acreditación de Alta Calidad

El resultado más destacado, producto de la autoevaluación y autorregulación, es haber obtenido la Acreditación de Alta Calidad otorgada por el Ministerio de Educación Nacional, mediante la Resolución N°. 17364 del 27 de diciembre de 2019, misma fecha, pero con la Resolución N°. 16715 se autoriza la renovación y modificación del Registro Calificado por un periodo de siete años, con cambios importantes como pasar de un total de 9 semestres a 8, pasar de un total de 169 créditos académicos a 134 y reducir el número total de asignaturas pasando de 63 a 57, avalado todo por el Consejo Directivo de la institución mediante el Acuerdo 1182 del 29 de noviembre de 2018.

La decisión del CNA para otorgar la Acreditación de Alta Calidad por periodo de cuatro años se fundamenta en que la institución tiene una misión y una visión clara y explícita en coherencia con el PDI; se evidencia una mejora sustancial en la planta docente y la buena relación docente por número de estudiantes; la estructura curricular posee una adecuada fundamentación teórica; se reconoce la labor de internacionalización; la producción en investigación y la categorización de los grupos; el aporte significativo de los egresados en

los diversos procesos y en el desarrollo de la región; y los resultados Saber Pro por encima de la media nacional.

Dejan las siguientes recomendaciones: es importante fortalecer la formación doctoral en los docentes; se sugiere fortalecer o establecer alianzas con redes o grupos de investigación extranjeros o nacionales y posibilitar la participación de los estudiantes; es importante mejorar la calificación Colciencias de los grupos de investigación; mejorar desempeño en Saber Pro; y fortalecer estrategias para disminuir deserción.

El último Plan de Mejoramiento del Programa de Diseño Gráfico, se avala con la Resolución 165 del 15 de diciembre de 2022, cuyo seguimiento se lleva a cabo en primera instancia por la Dirección del Programa, seguido por el Consejo de Facultad y finalmente por la División de Planeación y Acreditación.

10 BIBLIOGRAFÍA

- Acuerdo consejo directivo 1252. (2019). *Reglamento estudiantil/programas de pregrado*. Tunja, Colombia: Universidad de Boyacá.
- Angel, A. (2017). *Conceptualización de Ambientes Virtuales de Aprendizaje*. Areandina.
- Azorín, C. (2018). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas. *Perfiles Educativos*, 181-194.
- Ballesteros, M., & Beltrán, E. (2018). *¿Investigar creando? Una guía para la investigación-creación en la academia*. Bogotá, Colombia: Universidad del Bosque.
- Barriga, S. (2020). *Transformación de las prácticas contemporáneas del Diseño Gráfico y su institucionalización como carrera bajo dinámicas del mercado en las Instituciones de Educación Superior de Riobamba, periodo 2000-2015*. Tesis doctoral, Universidad de Palermo, Buenos Aires.
- Becerra, G. (2020). La teoría de los sistemas complejos y la teoría de los sistemas sociales en las controversias de la complejidad. *Convergencia*, 27.
- Benjamin S. Bloom. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals: Handbook I, cognitive domain*. New York;Toronto: Longmans, Green.
- Bohorquez, C., & Académica, V. (2021). Resultados de Aprendizaje. *Resultados de Aprendizaje en la Universidad de Boyacá* (pág. 30). Tunja: Documento Institucional.
- Campi, I. (2020). *¿Qué es el diseño?* Gustavo Gili.
- CESU. (2020). Acuerdo 02 de 2020. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-399567_recurso_1.pdf
- Correal Cabral, O., & Consejo Directivo . (2013). Modelo Pedagógico. *Acuerdo No 064 de marzo 21* (pág. 63). Tunja: Ediciones Universidad de Boyacá.
- Cyrulies, E., & Schamne, M. (2021). El aprendizaje basado en proyectos: Una capacitación docente vinculante. *Páginas de Educación*.
- Directivo, C., & Correal , O. (2017). Competencias Generales de la Institución. *Acuerdo No 1048 diciembre 15* (pág. 83). Tunja: Ediciones Universidad de Boyacá.
- Frías, J., & Guijosa, V. (2019). *ResearchGate*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/330686339_El_diseno_arte_ciencia_o_un_factor_economico
- Gobernación de Boyacá. (junio de 2020). Plan de Desarrollo 2020-2023. *Pacto social por Boyacá: tierra que sigue avanzando*. Boyacá, Colombia.
- Gonzalez, S. (2016). *El diseño gráfico y sus profesionales. Retos y definiciones*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Gutiérrez, M., Monsalve, M., & Restrepo, M. (2017). *Desde el taller*. Editorial Utadeo.
- International council of design. (2022). Obtenido de theicod: <https://www.theicod.org/en>

- Kennedy, D., Hyland, & Ry. (2007). *(Redactar y utilizar resultados de aprendizaje. Un manual práctico*. University College Cork. Irlanda.
- Lozano, M. (2021). El aprendizaje basado en problemas en estudiantes universitarios. *Tendencias Pedagógicas*, 90-103.
- Lupton, E. (2015). *Intuición, acción, creación Graphic Design Thinking*. Gustavo Gili.
- Mendivil, C., Matínez, C., & Camacho, C. (2017). Enseñanza del diseño gráfico: Lo que se dice y lo que se hace. México.
- Mijksenaar, P. (2002). *Diseño de la información*.
- Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación. (2020). *Arte, cultura y conocimiento* . Pontificia Universidad Javeriana.
- Ministerio de Educación Nacional. (30 de diciembre de 2003). *Resolución número 3463 de 2003*. Colombia.
- Ministerio de educación nacional. (2015). *Artículo 222 de la ley 1753 de 2015*.
- Ministerio de Educación Nacional. (2020b). *Resolución N° 021795 19 de noviembre 2020*.
- Moreno, L. (2014). Complejidad, transdisciplinariedad y proyecto: reflexiones sobre los alcances del diseño en el Siglo XXI. *Taller servicio 24 horas*, 17-26.
- Morin, E. (1997). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona, Argentina: Gedisa.
- Morin, E. (2007). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona, España: Gedisa.
- Ochoa, A., & Pérez, L. (2019). El aprendizaje servicio, una estrategia para impulsar la participación y mejorar la convivencia escolar. *Psicoperspectivas. Individuo y sociedad*, 1-13.
- Ramírez, K., & Flores, M. E. (2016). El discurso sobre el diseño gráfico: formaciones imaginarias en el campo profesional, académico y profesional. *Administración contemporánea.*, 8(27), 25-38.
- Ramírez, K., García, M., & Maldonado, A. (2017). Escenario actual del diseño gráfico en el ámbito de la investigación en México. *Legado de arquitectura y el diseño*(21).
- Red Académica de Diseño. (2021). *RAD*. Recuperado el noviembre de 2021, de RAD Colombia: <https://radcolombia.org/web/>
- Rodríguez, R. (2016). La pedagogía del diseño gráfico basada en la investigación en diseño. *Iconofacto*, 12(19), 254-267.
- Romero, G. (2004). *La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat*. CYTED.
- Sánchez, V. (2020). Aprendizaje Basado en Competencias: desarrollo e implantación en el ámbito universitario. *Revista de docencia universitaria*, 19-46.
- Silva, S. (2016). La investigación-creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia. *Revista de Investigación Desarrollo e Innovación*, 7(1), 49-61.

- Tapia, A. (2014). Hacia una definición del diseño gráfico. *Lectura del mes / enero 2014*. Juárez, México: Universidad.
- Thackara, J. (2013). *Diseñando para un mundo complejo*. Editorial designio.
- Tiburcio, C. (2015). *La sociedad red del siglo XXI y el diseño grafico: La universidad Iberoamericana Puebla, su propuesta y sus implicaciones en la práctica profesional según alumnos, profesores y egresados*. Puebla: Universidad Iberoamericana.
- Tobón, S. (2005). *Formación Basada en competencias: Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. Bogotá: ECOE Ediciones.
- Tobón, S., Sánchez, A., Carretero, M., & García, J. (2006). *Competencias, calidad y educación superior*. Bogotá, Colombia: Alma Mater.
- Universidad de Boyacá . (2019D). Proyecto Educativo Institucional. *Acuerdo No. 066 a marzo 21 de 2013*. Tunja, Colombia: Universidad de Boyacá.
- Universidad de Boyacá. (2013). *Manual del tutor*. Tunja, Boyacá, Colombia: Universidad de Boyacá.
- Universidad de Boyacá. (2006). Acuerdo 076 del 22 de junio de 2006. Tunja, Boyacá, Colombia: Universidad de Boyacá.
- Universidad de Boyacá. (2016). Acuerdo 901 del 31 de agosto de 2016. Por el cual establece el "Programa Doctorado para el desarrollo de la investigación y la Academia DIA".
- Universidad de Boyacá. (2016). *Competencias generales de la institución y específicas de los programas*.
- Universidad de Boyacá. (26 de Septiembre de 2017). Resolución número 188. Tunja, Boyacá, Colombia: Universidad de Boyacá.
- Universidad de Boyacá. (2017). Resolución número 107. 8. Tunja, Boyacá, Colombia: Universidad de Boyacá.
- Universidad de Boyacá. (2018). *Documento de renovación de registro calificado*. Tunja, Boyacá, Colombia.
- Universidad de Boyacá. (29 de noviembre de 2018). Acuerdo 1182. *Resolución 2910/04*.
- Universidad de Boyacá. (2018). Informe de Autoevaluación 2016-20 a 2018-10. Tunja, Boyacá, Colombia.
- Universidad de Boyacá. (2018). Sistema de Aseguramiento de la Calidad -SACUB. Tunja.
- Universidad de Boyacá. (2019). Competencias generales de la institución. Tunja, Boyacá, Colombia.
- Universidad de Boyacá. (21 de marzo de 2019). Modelo Pedagógico Institucional . *Documento institucional*. Tunja, Boyacá, Colombia: Universidad de Boyacá.
- Universidad de Boyacá. (2019a). Reglamento interno de trabajo. *Acuerdo consejo directivo 1246 del 13 de junio 2019*.
- Universidad de Boyacá. (2021). Documento General de Infraestructura. Tunja, Boyacá, Colombia.

Universidad de Boyacá. (2021). Documento General División de Tecnología. *Documento Institucional*. Tunja, Boyacá, Colombia.

Universidad de Boyacá. (junio de 2021). Documento institucional de planeación y acreditación. Tunja.

Universidad de Boyacá. (septiembre de 2021). Proyecto Educativo Institucional. *Acuerdo 129*. Tunja, Boyacá, Colombia.

Universidad de Boyacá. (2021). Recursos bibliográficos, gestión y estadísticas. Tunja, Boyacá, Colombia.

Universidad de Boyacá. (2021b). Universidad de Boyacá. *Acuerdo 126 del 21 de septiembre 2021*.

Universidad Nacional de Colombia. (septiembre de 2012). *Guía para consolidar el Proyecto Educativo de Programa*. Obtenido de http://www.pregrado.unal.edu.co/docs/acreditacion/general/Guia_PEP_2012.pdf

Universidad Nacional de Colombia. (2012). Guía para consolidar el Proyecto Educativo de Programa. Tunja, Colombia.