

PROYECTO EDUCATIVO DEL PROGRAMA PEP

Diseño Gráfico
Bucaramanga
Presencial
2024



Presidente
Dr. JAIRO CASTRO CASTRO

Rector
JAIRO AUGUSTO CASTRO CASTRO

Vicerrector General
MARTHA LENNIS CASTRO CASTRO

Secretario General
WILSON REY PEDROZA

Vicerrector Administrativo y Financiero
JUAN CARLOS YEPES PATIÑO

Directora de Bienestar Universitario
MARTHA CASTRO DE CASTRO

Vicerrector Académico
NÉSTOR GUILLERMO RODRÍGUEZ SUÁREZ

Director oficina de Desarrollo Académico y Pedagógico
CÉSAR HUMBERTO RODRÍGUEZ CASTRO

Equipo de Trabajo
SOCORRO ASTRID PORTILLA CASTELLANOS
YERALDIN RIOS CORREDOR

TABLA DE CONTENIDO

1.	12.	12.1.
	4	
2.2.	Misión del programa	3
2.3.	7	
3.	83.1. Conceptualización Teórica y Epistemológica del programa y de la disciplina	8
3.2.	Perfil de Ingreso	5
3.3.	Perfil de Egreso:	6
3.4.	Perfil Profesional:	6
3.5.	Perfil Ocupacional:	6
3.6.	Plan de estudios	7
3.7.	Competencia General del programa	7
3.8.	Competencias Genéricas y Globales del programa	8
3.9.	Núcleos problemáticos o de indagación y competencias específicas del programa.	8
3.10.	Competencias específicas y sus criterios	9
3.11.	Competencias específicas y las rutas de aprendizaje del programa.	10
3.12.	Formulación de Resultados de Aprendizaje	11
3.13.	Resultados de aprendizaje del programa y rutas de Aprendizaje	13
3.14.	Estrategias para el Seguimiento de los Resultados de Aprendizaje al Interior del Programa	13
3.15.	Estrategias para la Evaluación de los Resultados de Aprendizaje al Interior del Programa	14
3.16.	Aspectos Diferenciadores del Programa y Valor agregado	15
3.17.	Características curriculares del programa	15
	☐ Formación integral	15
	☐ Estrategia de flexibilización curricular	15
	☐ Estrategia de interdisciplinariedad curricular	16
3.18.	Componente Pedagógico y didáctico del programa	16
	☐ Proyecto integrador	16
	☐ Estrategias didácticas propias del programa académico	17
	☐ Ambientes de aprendizaje del programa académico	17
3.19.	Componente de interacción	17

4.	424.1. Grupos y Líneas de Investigación	19
	4.2. Producción de Grupos	19
5.	586.	667.
	718.	77

1. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO EDUCATIVO DEL PROGRAMA

El Proyecto Educativo - PEP, que el Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación, Artes y Diseño de la Universidad de Investigación y Desarrollo - UDI ofrece a todos los estudiantes, docentes, egresados y comunidad académica, habla sobre los lineamientos institucionales y la proyección de la continuidad de sus procesos para seguir fortaleciéndose en concordancia con las necesidades de la actual sociedad.

Igualmente articula la investigación, la docencia, la proyección social y extensión para la formación integral de los Diseñadores Gráficos, vinculándolos al estudio crítico de las realidades y a la realización de proyectos que impulsen el desarrollo social, económico y cultural de las regiones y del país, de tal manera que puedan intervenir con solvencia científica, tecnológica y ética las realidades del dominio del conocimiento, de la información y de la comunicación visual en el contexto nacional e internacional.

En este documento, se refleja el trabajo consolidado de todo el equipo de docentes, los múltiples esfuerzos que se vienen recopilando a lo largo de la historia del programa, en la constante reflexión y en la construcción académica. Estas acciones han permitido establecer los parámetros de la excelencia que se propone al interior de todas las actividades del programa y sobre todo en la profesionalización de nuestros futuros diseñadores gráficos.

2. IDENTIFICACIÓN DEL PROGRAMA

El programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Investigación y Desarrollo - UDI-, se adscribe a la Facultad de Comunicación, Artes y Diseño, con los programas de Diseño Industrial, Comunicación Social y Publicidad y Marketing Digital. Se ofrece a nivel presencial, con nueve semestres de formación, otorga el título de

Diseñador Gráfico, donde los estudiantes deben cursar y aprobar 147 créditos académicos, correspondientes a 59 cursos académicos.

La estructura y la organización curricular toma como referencia las políticas y normas del Ministerio de Educación Nacional en particular las descritas en la Resolución 2767 de 2003 del MEN y las institucionales prevista en el PEI. El cálculo de créditos de cada uno de los semestres del programa de Diseño Gráfico, el cual se desarrolla teniendo en cuenta la Política de Créditos Académicos estipulada por la institución, en la cual se mantiene la relación 1:2, recomendada por el Ministerio de Educación Nacional para programas de pregrado.

Sin embargo, los estudiantes del Programa de Diseño Gráfico pueden cursar en un período académico hasta 18 créditos, esto corresponde entre 6 y 7 cursos académicos y de acuerdo al promedio acumulado a lo largo del programa académico superior a 4.0 puede cursar hasta 24 créditos por semestre.

A continuación, se presenta la ficha técnica del programa:

Tabla 1 Ficha Técnica del Programa

ASPECTOS LEGALES DEL PROGRAMA	
Institución	Universidad de Investigación y Desarrollo- UDI
Campus	Bucaramanga
Denominación	Diseño Gráfico
Fecha de Inicio	31 de enero de 2007
Código SNIES	18984
Registro Calificado	Resolución del MEN No. 770 de mayo 10 de 2018

Título que otorga	Diseñador Gráfico
Duración estimada del programa	Nueve (9) semestres
Número de créditos totales del programa	147
Nivel del programa	Profesional Universitario
Modalidad	Presencial
Facultad	Facultad de Comunicación, Artes y Diseño
Periodicidad de Admisión	Semestral
Dirección del campus donde se encuentra el programa académico.	Calle 9 No. 23-55 Bucaramanga
Correo electrónico del programa académico	je.grafico@udi.edu.co

Fuente: Programa Académico

2.1. Reseña histórica del programa

El programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Investigación y Desarrollo - UDI, tiene sus antecedentes desde el primer semestre de 1995, con la Tecnología en Diseño Gráfico, en jornada mixta con un número de 28 estudiantes, aplicando los lineamientos establecidos para su aprobación y funcionamiento, según Acuerdo Número 170 del 28 de junio de 1993 del ICFES.

En el año 2002, se resuelve en el Acta administrativa de la junta directiva No.009, que se creará el programa de Diseño Gráfico en la modalidad presencial, en jornada diurna y nocturna. En el año 2003 la Institución mediante la Resolución 731 del Ministerio de Educación Nacional obtiene su cambio de razón social a Corporación Universitaria de Investigación y Desarrollo - UDI, lo cual le permitió mediante resolución del 30 de octubre de 2006 obtener la acreditación de alta calidad en Tecnología en Diseño Gráfico, donde fue el primer programa que recibió ese reconocimiento. Después en el 2007 recibió el Registro calificado en Diseño Gráfico (Resolución 327 del 31 de enero de 2007).

En 2014, siguiendo los procesos de calidad articulados con la Universidad y el Ministerio de Educación Nacional se le otorgó al programa de Diseño Gráfico de la UDI la renovación del registro calificado, a través de la resolución 945 del 9 de enero, así mismo, se le otorgó la acreditación de Alta Calidad (resolución 954 del 24 de enero de 2014).

En 2017, la institución obtiene el reconocimiento como Universidad mediante resolución No. 15422 del 3 de agosto de 2017, de igual forma en el 2018 se obtiene la renovación del Registro Calificado con resolución 07740 del 10 de mayo, que aún está vigente y como se alcanza a observar en este recorrido de tiempo el programa lleva casi 25 años como pionero en el departamento y zona norte de nuestro país.

Asimismo, en marzo de ese mismo año, el Ministerio de Educación Nacional aprobó el Registro Calificado del programa de Diseño Gráfico UDI, en la sede del municipio de San Gil.

El reconocimiento de alta calidad ha logrado que la titulación profesional tenga validez en países como España, Portugal, Italia, Brasil, Chile y Venezuela; debido a los convenios adelantados por el MEN que permiten reconocer como válidos los estudios de programas cursados en Colombia. Precisamente, en su proceso de internacionalización, desde el 2015 el programa de Diseño Gráfico conformó la primera cohorte que en 2017 obtuvo la doble titulación Diseño Gráfico UDI – Profesional en Comunicación Audiovisual y Multimedia de la Universidad de Girona, España; en el año 2021, se realizó un acuerdo de cooperación internacional para la implementación de una Doble titulación con la Universidad de Lorraine, Francia y en el año 2024, se logró el convenio de doble titulación con la Universidad Cesar Vallejo – UCV de Perú.

Para resumir, a continuación, se presentan las principales fechas y acciones que constituyen la historia del programa académico.

Tabla 2. Línea del tiempo del programa académico

FECHA	HECHO IMPORTANTE
30/08/2002	Creación del programa (Acta No.009 del 30 de agosto de 2002)
31/01/2007	Registro calificado Diseño Gráfico (Resolución No. 32 del 31 de enero de 2007)
09/01/2014	Renovación registro calificado (Resolución No. 945 del 9 de enero de 2014)
24/01/2014	Acreditación de Alta Calidad (Resolución No. 945 del 24 de enero de 2014)
2015	Convenio doble titulación Universidad de Girona, España (Profesional en Audiovisual y Multimedia)

03/08/2017	Reconocimiento de la Institución como Universidad (Resolución No. 15422 del 3 de agosto de 2017)
10/052018	Renovación Registro Calificado (Resolución No. 07740 del 10 de mayo 2018)
07/07/2021	Acuerdo de cooperación internacional para la implementación de Doble Titulación con la Universidad de Lorraine, Francia.
24/04/2024	Convenio doble titulación Universidad Cesar Vallejo, Perú
<u>22/05/2024</u>	<u>Radicación en la plataforma Nuevo SACES del Ministerio de Educación Nacional.</u>

Fuente: Programa Académico

2.2. Misión del programa

Para el programa de diseño Gráfico de la Universidad de Investigación y Desarrollo - UDI, es importante definir una identidad clara y determinada, de esta manera se establece la personalidad, el carácter y la línea de actuación del mismo, siempre pensando en la pertinencia y relación con el proyecto institucional, para alinear los esfuerzos, inspirar y motivar a la comunidad educativa a seguir un objetivo común.

MISIÓN DEL PROGRAMA

El programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Investigación y Desarrollo - UDI, promueve la formación de profesionales integrales, fomentando el desarrollo intelectual a través de competencias que le permitan visualizar, descubrir, proyectar, aplicar y gestionar su praxis profesional, interactuando en los diferentes procesos disciplinares al desarrollar proyectos de comunicación visual, con pensamiento creativo, estético, tecnológico y sus relaciones con el contexto cultural, económico, político y social. El diseñador gráfico de la UDI, se reconoce

como un profesional innovador, gestor y crítico, proyectándose con ética, responsabilidad y emprendimiento en el ámbito nacional e internacional.

La misión del programa se encuentra en total correspondencia con la misión de la institución, donde sus principales puntos de encuentro se dan en los siguientes aspectos:

- Formación de profesionales íntegros con pensamiento universal y crítico.
- Profesionales que contribuyen en el desarrollo humano, económico y social a nivel nacional e internacional.
- Profesionales éticos y responsables, emprendedores y líderes.

2.3. Visión del programa

Para el programa de diseño Gráfico de la Universidad de Investigación y Desarrollo - UDI, es importante marcar el rumbo y fijar metas a largo y corto plazo que direccionen el camino presente con un enfoque más claro a la hora de conducir y ejecutar las decisiones tomadas, siempre pensando en la pertinencia y relación con el proyecto institucional.

VISIÓN DEL PROGRAMA

Para el año 2029, el Programa de Diseño Gráfico será reconocido como un referente nacional e internacional por la excelencia de su formación académica, la innovación en sus procesos de enseñanza y aprendizaje, la integración de tecnologías emergentes y el desarrollo de procesos interdisciplinarios de cocreación orientados a la generación de soluciones para los desafíos del entorno. Fundamentado en los principios de sostenibilidad, inclusión y accesibilidad, formará profesionales críticos, creativos y socialmente responsables, con capacidad para liderar procesos de comunicación visual,

investigación e innovación de alto impacto ético, cultural, social y ambiental, contribuyendo al desarrollo del país en un contexto global.

La Visión del programa se encuentra en total correspondencia con la Visión de la institución, donde sus principales acciones se dan en los siguientes aspectos:

- Excelencia académica, sentido humanista y social.
- A partir de la gestión, innovación e investigación comprometerse con el desarrollo del país.

3. ASPECTOS CURRICULARES

El plan de estudios del programa de Diseño Gráfico, está diseñado para formar profesionales con un valor agregado relacionado a la afinidad de las necesidades interpretadas por el contexto, las tendencias de comunicación y expresión. La estructura curricular es coherente con la misión, la visión y el Proyecto Educativo Institucional – PEI, así como los perfiles definidos para el programa, propósitos y competencias del mismo.

3.1. Conceptualización Teórica y Epistemológica del programa y de la disciplina

El Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Investigación y Desarrollo – UDI comprende el Diseño como un campo de conocimiento de naturaleza proyectual, interdisciplinar, situada y transformadora. Esta concepción reconoce que el Diseño no se limita a la aplicación de técnicas para la producción de piezas visuales, sino que constituye una forma particular de abordar situaciones, formular problemas y construir alternativas orientadas a transformar realidades existentes.

Desde esta perspectiva, el conocimiento en Diseño se configura en la relación entre comprensión, interpretación y proyecto. La especificidad del Diseño se encuentra vinculada con una forma de conocimiento orientada no solamente a explicar lo que es, sino también a proyectar aquello que puede llegar a ser, de acuerdo con determinados propósitos y valores Ynoub (2020). El objeto del Diseño, por tanto, se

construye progresivamente mediante decisiones proyectuales. Esta condición permite comprender el Diseño Gráfico como una disciplina que produce conocimiento mientras proyecta. El diseñador interpreta una situación, identifica condiciones y necesidades, formula posibilidades, experimenta alternativas, toma decisiones, materializa propuestas y evalúa sus resultados, construyéndose mediante la articulación entre pensamiento, acción, experimentación y reflexión.

Desde la fundamentación del pensamiento de diseño, se reconoce que el Diseño posee formas particulares de conocer y pensar, diferentes de las predominantes en otros campos de conocimiento. Esta especificidad se relaciona con la capacidad de trabajar con situaciones complejas, sintetizar información diversa y construir alternativas que todavía no existen, Cross (2006). Por lo tanto, el programa académico de Diseño Gráfico requiere desarrollar no solamente capacidades técnicas y expresivas, sino también capacidades para investigar, interpretar, proyectar, argumentar y validar.

La naturaleza proyectual del diseño implica que el conocimiento se construye en estrecha relación con las condiciones sociales, culturales, tecnológicas, económicas y ambientales en las que se desarrolla. Toda situación de diseño se encuentra vinculada con personas, organizaciones, comunidades, territorios y prácticas específicas, por lo que la comprensión del contexto constituye una condición esencial para identificar y definir el problema de diseño, así como para formular alternativas proyectuales pertinentes. Desde esta perspectiva, el diseño se entiende como una acción transformadora orientada a modificar una situación existente hacia un estado más deseable. En este proceso, el diseño actúa como un puente entre los fines y los medios, al traducir las necesidades, aspiraciones y objetivos humanos en soluciones viables que responden a las limitaciones y oportunidades del entorno. En este sentido, el proceso proyectual no solo produce artefactos, sino que articula conocimiento, contexto y acción para generar transformaciones significativas (Simon, 1979).

Desde esta perspectiva, el Diseño Gráfico se plantea como una práctica proyectual situada cuya validez depende de entender las condiciones sociales, culturales, tecnológicas, ambientales y económicas del entorno. Por ello, el valor de una propuesta no se limita a sus atributos formales o estéticos, sino a su capacidad para responder con precisión a las necesidades y expectativas de las personas y comunidades a las que sirve. El proceso de diseño exige observar e interpretar el contexto para convertir la información recolectada en criterios claros que guíen la toma de decisiones.

Esta visión amplía la labor del profesional, quien deja de ser un mero productor de piezas visuales para convertirse en un mediador entre actores, conocimientos, tecnologías y lenguajes. Diseñar implica leer una realidad determinada, identificar oportunidades de cambio y estructurar soluciones que conecten las necesidades humanas con las posibilidades reales del proyecto. Así, El Diseño Gráfico se consolida como un ejercicio de comunicación visual guiado por la estrategia y la construcción de sentido. Enfocándose en las personas, las decisiones de proyecto deben basarse en la investigación de sus contextos, capacidades y valores, más que en criterios formales aislados Frascara (2006). Esto exige al diseñador asumir una responsabilidad social orientada a facilitar la comprensión del entorno, garantizar una comunicación accesible y aportar al bienestar colectivo mediante respuestas eficaces e inclusivas.

En este contexto, la investigación constituye un componente inherente al proceso de diseño. Investigar permite comprender las situaciones de intervención, fundamentar las decisiones proyectuales e identificar las variables que inciden en el desarrollo de las propuestas. De manera complementaria, el proceso de diseño entendido como un proceso iterativo genera conocimiento al explorar, experimentar y evaluar alternativas, retroalimentando la comprensión tanto del problema como de las posibilidades de actuación de la disciplina. La naturaleza compleja de los problemas contemporáneos exige que el Diseño Gráfico dialogue con diversos campos del conocimiento. La comunicación, las ciencias sociales y humanas, las

artes, la tecnología y los estudios culturales, entre otros, aportan enfoques, metodologías y herramientas que amplían la comprensión de las situaciones proyectuales y fortalecen la construcción de respuestas pertinentes; en este sentido, la interdisciplinariedad no se limita a la convergencia de saberes, sino que supone su integración en función de un propósito común de diseño. Partiendo de este contexto, el diseñador desarrolla la capacidad de reconocer qué conocimientos son relevantes para cada situación, establecer relaciones entre ellos y traducirlos en decisiones proyectuales. De este modo el diseño posee una responsabilidad social que demanda comprender las realidades humanas, especialmente las de poblaciones en condición de vulnerabilidad, mediante enfoques sustentados en disciplinas como la antropología, la sociología y otras ciencias que contribuyen a interpretar el contexto y orientar intervenciones socialmente responsables Papanek (1971). Por tanto la formación del diseñador gráfico integra el dominio disciplinar con la capacidad para trabajar en equipos interdisciplinarios, investigar e innovar, promoviendo soluciones sostenibles que contribuyan a la transformación social, cultural y ambiental.

Diseño colaborativo y participativo

Como extensión de su carácter situado e interdisciplinar, el Programa de Diseño Gráfico incorpora el diseño colaborativo y participativo como un enfoque que fortalece el desarrollo de procesos proyectuales mediante la interacción entre diversos actores, saberes y experiencias. Desde esta perspectiva, la construcción de soluciones trasciende el ámbito disciplinar para integrar los conocimientos y las vivencias de las personas, comunidades, organizaciones y demás actores vinculados con la situación de diseño, enriqueciendo la comprensión del problema y la formulación de alternativas pertinentes (Ehn, 1988). En este enfoque, los usuarios dejan de ser receptores de soluciones para convertirse en participantes del proceso proyectual.

En este sentido, la participación no sustituye el papel del diseñador, sino que redefine su ejercicio profesional. Además de su dominio disciplinar, el diseñador

actúa como mediador y facilitador de procesos colaborativos, articulando múltiples perspectivas y traduciéndose en soluciones de comunicación visual ética, inclusiva, innovadora y socialmente pertinente. De este modo, el diseño colaborativo y participativo fortalece la capacidad del programa para promover procesos de investigación e innovación orientados a la transformación de las realidades sociales y al desarrollo de propuestas con impacto sostenible.

Asimismo, las líneas de investigación del programa se articulan con esta concepción en la medida en que contemplan el análisis de contextos, la comunicación visual, la identidad, los contenidos, las dinámicas culturales y la formulación de propuestas proyectuales. En particular, la línea de Diseño, imagen y comunicación visual establece relaciones con la construcción de identidad gráfica, la comunicación visual y la generación de propuestas contextualizadas, mientras que otras orientaciones investigativas incorporan el análisis de realidades y la búsqueda de alternativas mediante recursos de comunicación visual y digital. Esta articulación permite que la investigación del programa no se entienda como un componente independiente del Diseño, sino como una dimensión que contribuye a comprender las situaciones, fundamentar las decisiones y generar conocimiento a través de los procesos proyectuales. Del mismo modo, los procesos de creación y experimentación permiten trasladar los resultados de la investigación hacia propuestas que pueden ser contrastadas y evaluadas en contextos concretos.

En este marco, el PEP 2026 concibe la formación del diseñador gráfico UDI como un proceso en el que convergen conocimiento disciplinar, investigación, creación, experimentación, participación e interacción con el contexto. El propósito no es únicamente formar profesionales capaces de producir soluciones visuales, sino diseñadores capaces de comprender problemas, formular alternativas, argumentar sus decisiones y participar responsablemente en procesos de transformación mediante el Diseño.

3.2. Perfil de Ingreso

El aspirante al programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Investigación y Desarrollo - UDI, debe contar con las siguientes competencias:

- ❖ En matemáticas está relacionado con el pensamiento numérico, espacial, métrico, aleatorio y variacional y sistemas geométricos.
- ❖ En competencias ciudadanas relacionadas con convivencia y paz, participación y responsabilidad democrática, pluralidad e identidad.
- ❖ En competencias del lenguaje relacionado con la producción textual, la comprensión e interpretación textual, literatura, medios de comunicación y ética de la comunicación.
- ❖ En competencias de ciencias sociales relacionado con la historia y las culturas, relaciones espaciales y ambientales y relaciones ético-políticas.

3.3. Perfil de Egreso:

El egresado o la egresada del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Investigación y Desarrollo- UDI, desarrolla competencias específicas y capacidades en las que:

- ❖ Desarrolla estrategias comunicativas que permiten la implementación del diseño adecuado a procesos de comunicación visual en su quehacer profesional.
- ❖ Plantea soluciones gráficas haciendo uso de la expresión artística para ayudar a las organizaciones en estrategias comunicativas.
- ❖ Aplica las nuevas tecnologías para el desarrollo de proyectos comunicativos que atiendan las necesidades empresariales y comunidades.
- ❖ Utiliza teorías y conceptos del diseño en la estructuración y creación de proyectos teniendo en cuenta las necesidades identificadas.
- ❖ Utiliza herramientas análogas y digitales para lograr la comunicación visual en las áreas del diseño.

3.4. Perfil Profesional:

El Diseñador Gráfico de la Universidad de Investigación y Desarrollo -UDI-, será un profesional con alta sensibilidad social, ética y estética, y una formación integral por las cuales estará en la capacidad de:

- ❖ Construir piezas gráficas que solucionen problemas de comunicación desde el diseño.
- ❖ Crear contenido de calidad expresivo, dirigido a diversos medios y plataformas de comunicación.
- ❖ Ejecutar proyectos en función del desarrollo de productos en diferentes áreas, direccionadas a procesos de creación en las industrias gráficas y tecnológicas.
- ❖ Aplicar los parámetros, teorías y fundamentos del diseño desarrollando propuestas gráficas innovadoras.
- ❖ Crear contenido con mensajes visuales y audiovisuales por medio de herramientas adecuadas al ejercicio del diseño.
- ❖ Aplicar el modelo de investigación como apoyo a los procesos de diseño en la estructuración de proyectos.

3.5. Perfil Ocupacional:

El egresado del programa Diseño Gráfico de la Universidad de Investigación y Desarrollo – UDI, podrá desempeñarse como:

- ❖ Director de arte o creativo en entidades públicas o privadas donde se requieran estrategias de comunicación, por ejemplo agencias de publicidad, casas periodísticas, empresas editoriales, departamentos de comunicaciones y publicaciones.
- ❖ Diseñador, creativo o director de proyectos para internet, multimedia y audiovisuales para diferentes entidades públicas o privadas.

- ❖ Diseñador, diagramador y/o ilustrador en las áreas de diseño editorial (revistas, diarios, libros, publicaciones periódicas), de identidad institucional, de diseño publicitario y de diseño web.
- ❖ Director de su propia empresa de Diseño Gráfico, de imagen institucional, de publicidad o de proyectos de diseño web.

Tabla 3. Relación campos ocupacionales, puestos de trabajo y desempeño laboral.

CAMPOS OCUPACIONALES	PUESTOS DE TRABAJO	DOMINIOS DE DESEMPEÑO LABORAL
Agencias de publicidad, casas periodísticas, empresas editoriales, departamentos de comunicación y publicaciones.	Director Líder de proyecto Cordinador Diseñador Director de arte Creativo	Gestión Diseño Comunicación
Entidades nacionales e internacionales, públicas o privadas	Diseñador Creativo Director de proyecto Diagramador Ilustrador	Multimedia Diseño Audiovisual Comunicación Diseño web Diseño de identidad
Emprendedor	Director	Todos los campos del diseño gráfico.

	Diseñador	
--	-----------	--

Fuente: Programa Académico

3.6. Plan de estudios

El plan de estudios del programa de Diseño Gráfico está compuesto acorde a la Resolución del MEN 3463 del 30 de diciembre de 2003, la cual tiene siete componentes que se describen a continuación.

-Componente humanístico: busca sensibilizar al estudiante en la comprensión y apreciación del ser humano, en sus dimensiones físicas, culturales, éticas, estéticas, sociales y económicas.

-Componente de la teoría del diseño: busca sensibilizar al estudiante en la comprensión y apreciación del patrimonio cultural, objetual y visual, en sus dimensiones históricas y contemporáneas.

-Componente proyectual: Eje central de la formación del Diseñador, debe ser el espacio académico para la síntesis de los demás componentes de saber y de práctica implicados en su formación. Debe estar presente en todos los niveles a lo largo del programa. Se orienta a formar en el estudiante capacidades para sintetizar una gran variedad de información humanística, cultural, contextual, tecnológica, deontológica y demás propias de la disciplina, utilizándose para el Diseño y la sustentación de proyectos. Permite el desarrollo del pensamiento sintético, analítico, crítico, de formalización, creativo y de las habilidades de diseño necesarias para la elaboración de propuestas, así como de las competencias comunicativas necesarias para su definición y socialización.

-Componente de expresión y comunicación: Orientado a formar en las competencias que se requieren para expresar las funciones indicativas y simbólicas de las formas; para la representación de los proyectos en las diferentes etapas de su gestación y para la adecuada argumentación escrita y verbal de los contenidos

y contextos del proyecto, a través del manejo de y medios técnicos apropiados. Así mismo se deberá desarrollar en el estudiante competencias comunicativas básicas en una segunda lengua. Este componente se plantea como rasgo distintivo del programa siguiendo las tendencias en comunicación visual y mercadeo.

-Componente tecnológico: Dirigido a formar al estudiante en las teorías y principios de las tecnologías disponibles; en las propiedades y significado de los materiales y la manera como inciden en el diseño; en los criterios para la gestión de proyectos; en las leyes y normativas vigentes en el país relacionadas con seguridad, salud y confort, requeridas en los procesos de elaboración de formas y su utilización. Todo lo anterior debe estar orientado por el respeto al medio ambiente y la promoción del desarrollo humano sostenible.

-Componente funcional-operativo: Orientado a formar en las competencias que se requieran en el proyectar la usabilidad de los resultados proyectuales; con esto se quiere hacer referencia a su relación e interacción con el ser humano desde el punto de vista de lo corporal, sensorial, emotivo y valorativo; así como con el mundo físico, la funcionalidad y las relaciones sistémicas de los componentes estructurales.

-Componente de gestión: Orientado a desarrollar la habilidad para orientar, articular, integrar y promover la disciplina en el contexto productivo empresarial e institucional, así como la capacidad para gerenciar y hacer eficaz su actividad profesional en sus aspectos sociopolíticos, económicos, legales, normativos, organizacionales y productivos.

-Componente electivo-optativo: Promueven la flexibilidad del currículo, mediante el sistema de líneas del conocimiento específico en Diseño Gráfico, apoyadas con las optativas, que determinan, la interdisciplinariedad necesaria para lograr en definitiva la integralidad del egresado.

De esta manera, se presenta el plan de estudios del programa de Diseño Gráfico.

Figura 1. Plan de estudios de Diseño Gráfico de Bucaramanga



3.7. Competencia General del programa

Desarrolla proyectos asertivos aplicando herramientas tecnológicas de vanguardia desde la comunicación visual y expresiva, para solucionar problemáticas de organizaciones a nivel mundial, considerando sus características, recursos y necesidades, bajo principios éticos y actuar responsable frente a su profesión.

3.8. Competencias Genéricas y Globales del programa

Competencias genéricas:

- ❖ Razonamiento Cuantitativo: Analiza información que puede ser tratada de manera cuantitativa para interpretar, formular y argumentar, proponiendo razones válidas y soluciones adecuadas acordes al área de conocimiento.
- ❖ Lectura crítica: Interpreta de manera adecuada la información de contenidos textuales, visuales, auditivos e hipermedia para su utilización pertinente en el ámbito profesional.
- ❖ Comunicación escrita: Aplica pertinentemente las normas ortográficas y gramaticales para producir textos que faciliten su comunicación.
- ❖ Competencias Ciudadanas: Comprende el impacto de sus actuaciones en el entorno social y profesional para desenvolverse en los ámbitos local, nacional e internacional en pro de la convivencia social.
- ❖ Idioma extranjero (inglés): Emplea un idioma extranjero (inglés), especialmente en el lenguaje técnico de su área de conocimiento para manifestarse a través de un sistema de comunicación e información globalizado.

Competencias globales:

- ❖ Capacidad de abstracción, análisis y síntesis: Reconoce los elementos constitutivos de la realidad para organizar la información significativa, de acuerdo a los criterios y prioridades de su área de desempeño.

- ❖ Creatividad: Posee habilidades para la innovación en su campo de formación profesional que le permitan dar respuesta a las necesidades del entorno social y laboral.
- ❖ Capacidad de aprendizaje continuo: Aplica estrategias de aprendizaje que le permiten mejorar su formación profesional, de manera permanente.
- ❖ Capacidad de aplicar el conocimiento en la práctica: Evidencia conocimiento y dominio teórico en la implementación de actividades propias de su formación profesional para llevarla a la práctica.
- ❖ Compromiso ético: Actúa bajo principios éticos y deontológicos, para lograr cumplir su Proyecto Ético de Vida en coherencia con lo establecido en la Constitución Nacional de Colombia y los parámetros establecidos en el marco de su profesión.
- ❖ Habilidades de manejo de la información: Maneja bajo normativas académicas y científicas las fuentes de información consultadas, realizando la citación de autores correspondientes a las temáticas abordadas en su quehacer profesional, clasificando y priorizando los datos para su uso en los diferentes contextos.

3.9. Núcleos problémicos o de indagación y competencias específicas del programa.

En correspondencia con el modelo pedagógico de la UDI, los programas se contemplan desde los núcleos problémicos que reflejan las necesidades, problemas y tendencias de los contextos locales, nacionales e internacionales en las áreas del conocimiento. Para el programa académico se determinan los siguientes núcleos problémicos:

Tabla 4. Relación entre los núcleos problemáticos y las competencias específicas

NÚCLEO PROBLÉMICO	COMPETENCIA ESPECÍFICA
NP1. ¿Cómo desarrollar estrategias comunicativas a partir de procesos de diseño?	CE1. Desarrolla estrategias comunicativas que permiten la implementación del diseño adecuado a procesos de comunicación visual en su quehacer profesional.
NP2. ¿Cómo apoyar desde la expresión artística a las organizaciones para comunicarse efectivamente?	CE2. Plantea soluciones gráficas haciendo uso de la expresión artística para ayudar a las organizaciones en estrategias comunicativas.
NP3. ¿Cómo desarrollar productos pertinentes e innovadores para las organizaciones, teniendo en cuenta los estándares de la industria de la comunicación gráfica?	CE3. Aplica las nuevas tecnologías para el desarrollo de proyectos comunicativos que atienda las necesidades empresariales y de comunidades.
NP4. ¿De qué manera los fundamentos teóricos de la comunicación, artes y diseño aportan a la creación y desarrollo de proyectos gráficos?	CE4. Utiliza teorías y conceptos del diseño en la estructuración y creación de proyectos teniendo en cuenta las necesidades identificadas.
NP5. ¿Cómo elaborar estrategias y mensajes visuales en el ámbito del diseño?	CE5. Utiliza herramientas análogas y digitales para lograr la comunicación visual en las áreas del diseño.
NP6. ¿Cómo aportar a la creación de proyectos desde la gestión, investigación y desarrollo de procesos productivos en el ámbito del diseño?	CE6. Ejecuta proyectos con soluciones creativas adaptadas a las condiciones del contexto desde un aporte en el

	desarrollo social y económico del entorno.
--	--

Fuente: Mapa de competencias del Programa Académico

3.10 Competencias específicas y sus criterios

Las competencias específicas están asociadas con el perfil de egreso y con los resultados de aprendizaje, se formulan a partir de la identificación de núcleos problemáticos y se disgregan en criterios de competencia que de la misma forma se asocian a rutas de aprendizaje particulares y organizadas desde la disciplina o especificidad del programa, formuladas por el comité curricular correspondiente.

Las competencias específicas cuentan con sus correspondientes criterios de competencia que se relacionan a continuación:

Tabla 5. Relación entre las competencias específicas y los criterios de competencia.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE COMPETENCIA
CE1. Desarrolla estrategias comunicativas que permiten la implementación del diseño adecuado a procesos de comunicación visual en su quehacer profesional.	1.1. Representa los principios y conceptos básicos del diseño en el ejercicio académico. 1.2. Aplica sistemas de composición a partir de las necesidades del contexto. 1.3. Diseña elementos de identificación que reflejen la propuesta de valor de una organización. 1.4. Elabora propuestas de diseño gráfico teniendo en cuenta los conceptos relacionados con estructuras y técnicas visuales.

CE2. Plantea soluciones gráficas haciendo uso de la expresión artística para ayudar a las organizaciones en estrategias comunicativas.	2.1. Expresa ideas a partir de elementos de la comunicación visual en diferentes contextos. 2.2. Comprende la caracterización y significados que tienen lugar en la comunicación visual. 2.3. Desarrolla propuestas gráficas, según las características de los diferentes medios visuales.
CE3. Aplica las nuevas tecnologías para el desarrollo de proyectos comunicativos que atienda las necesidades empresariales y de comunidades.	3.1. Implementa herramientas tecnológicas aplicando conceptos de la comunicación visual a nivel global. 3.2. Aplica técnicas y estrategias comunicativas a partir de las características del producto y grupo objetivo. 3.3. Desarrolla desde la representación tridimensional contenidos dinámicos facilitando la creación de productos bajo un contexto específico. 3.4. Estructura la información visual y multimedial de acuerdo con la estrategia comunicativa en el marco de la organización.
CE4. Utiliza teorías y conceptos del diseño en la estructuración y creación de proyectos teniendo en cuenta las necesidades identificadas.	4.1. Reconoce los fundamentos y corrientes del arte y del diseño en la interpretación y creación de piezas gráficas.

	4.2. Comprende los métodos y teorías, así como su aplicación en la creación de proyectos de diseño. 4.3. Plantea estrategias de comunicación asertiva fundamentadas en teorías y tendencias del diseño.
CE5. Utiliza herramientas análogas y digitales para lograr la comunicación visual en las áreas del diseño.	5.1. Elabora narraciones visuales con los requerimientos técnicos en la reproductibilidad de la imagen. 5.2. Aplica los conceptos de la representación bidimensional en el ejercicio narrativo. 5.3. Desarrolla producciones audiovisuales con los requerimientos técnicos en la creación de imagen en movimiento.
CE6. Ejecuta proyectos con soluciones creativas adaptadas a las condiciones del contexto desde un aporte en el desarrollo social y económico del entorno.	6.1. Identifica la viabilidad de los proyectos a partir del análisis de costos de producción en los entornos reales del mercado. 6.2. Utiliza los principios de la gestión en la creación de un plan de negocios por medio de la identificación de las necesidades del mercado.

Fuente: Programa Académico

3.11. Competencias específicas y las rutas de aprendizaje del programa.

Para las competencias específicas se contempla el desarrollo de rutas de aprendizaje, siendo un conjunto de cursos que tienen como propósito la formación de una competencia específica, estas derivan de la Malla Curricular del programa,

considerando las líneas o áreas que lo conforman, en ese sentido, a continuación, se presentan las competencias específicas con sus rutas de aprendizaje correspondientes.

Tabla 6. Relación de las competencias específicas y la ruta de aprendizaje

COMPETENCIA ESPECÍFICA	RUTA DE APRENDIZAJE
CE1. Desarrolla estrategias comunicativas que permiten la implementación del diseño adecuado a procesos de comunicación visual en su quehacer profesional.	Ruta 1: Fundamentación de proyectos de diseño
CE2. Plantea soluciones gráficas haciendo uso de la expresión artística para ayudar a las organizaciones en estrategias comunicativas.	Ruta 2: Comunicación y expresión
CE3. Aplica las nuevas tecnologías para el desarrollo de proyectos comunicativos que atienda las necesidades empresariales y de comunidades.	Ruta 3: Lenguaje digital
CE4. Utiliza teorías y conceptos del diseño en la estructuración y creación de proyectos teniendo en cuenta las necesidades identificadas.	Ruta 4: Fundamentos teórico-conceptual
CE5. Utiliza herramientas análogas y digitales para lograr la comunicación visual en las áreas del diseño.	Ruta 5: Técnico- operativa
CE6. Ejecuta proyectos con soluciones creativas adaptadas a las condiciones del contexto desde un aporte en el	Ruta 6: Herramientas de Gestión

desarrollo social y económico del entorno.	
--	--

Fuente: Programa Académico

El mapa de competencias y resultados de aprendizaje es la estructura gráfica que permite organizar las competencias específicas, los criterios de competencias y las rutas de aprendizaje. En el anexo I, se declara el mapa de competencias y resultados de aprendizaje del programa.

3.12. Formulación de Resultados de Aprendizaje

La Institución por medio del modelo de resultados de aprendizaje, define los resultados de aprendizaje como “declaraciones verificables de lo que un estudiante es, sabe y es capaz de hacer, al culminar un proceso de aprendizaje en el programa académico y estará en total coherencia con la naturaleza del título académico que se le va a otorgar. Esta declaración al término del programa académico incorpora los resultados de aprendizaje que el estudiante ha ido cumpliendo en cada ruta de aprendizaje.” (Documento Modelo de Resultados de aprendizaje 2022 UDI).

Para el programa académico los resultados de aprendizaje son importantes porque responden en coherencia con el macro currículo y se identifican con tendencias y requerimientos internacionales, valorados y re significados desde los contextos productivos, económicos, sociales, ambientales y culturales en los sitios de oferta de los programas de pregrado. En el siguiente apartado se presentará el modelo de resultados de aprendizaje institucional aplicado al programa.

3.13. Resultados de aprendizaje del programa y rutas de Aprendizaje

La UDI, ha definido las rutas de aprendizaje como el conjunto de cursos que tiene un propósito formativo en común y buscan el desarrollo de una competencia

específica y un resultado de aprendizaje, cada ruta de aprendizaje tiene un peso representado en la suma de créditos de los cursos que la componen.

Tabla 7. Relación ruta de aprendizaje y las competencias específicas

RUTA DE APRENDIZAJE	CURSOS Y CRÉDITOS DE LA RUTA DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE
Ruta 1: Fundamentación de proyectos de diseño	-Taller de diseño básico. -Taller de diseño tridimensional. -Taller de lenguaje tipográfico. -Taller de diagramación. -Taller de identidad corporativa. - Taller de orientación gráfica. -Taller de Medios Editoriales. -Taller de Diseño Publicitario. CRÉDITOS: 35	RA1: Construir piezas gráficas que solucionen problemas de comunicación desde el diseño.
Ruta 2: Comunicación y expresión	- Dibujo Artístico I - Dibujo Artístico II	RA2: Crear contenido de calidad expresivo dirigido a diversos medios y

	- Color I - Color II - Semiótica de lo gráfico -Semiótica de lo audiovisual -Dibujo Anatómico -Ilustración I -Ilustración II CRÉDITOS: 20	plataformas de comunicación.
Ruta 3: Lenguaje digital	-Autoedición I -Autoedición II -Autoedición III -Retoque digital -Fotografía aplicada -Taller de modelado 3D. -Taller de Animación 3D - Introducción al diseño web -Introducción a diseño multimedial	RA3: Ejecutar proyectos en función del desarrollo de productos en diferentes áreas, direccionadas a procesos de creación en las industrias gráficas y tecnológicas.

	CRÉDITOS: 22	
Ruta 4: Fundamentos teórico-conceptual	-Historia del Arte Universal -Historia del Diseño Gráfico -Arte Precolombino -Metodología del Diseño -Teoría del Diseño -Percepción Visual -Teoría Publicitaria -Seminario de Diseño Contemporáneo CRÉDITOS: 19	RA4: Aplicar los parámetros, teorías y fundamentos del diseño desarrollando propuestas gráficas e innovadoras.
Ruta 5: Técnico-operativa	-Fotografía Básica -Técnicas de Impresión -Descriptiva -Perspectiva -Dibujo de historieta y cómic -Introducción a la producción audiovisual	RA5: Crear contenido con mensajes visuales y audiovisuales por medio de herramientas adecuadas al ejercicio del diseño.

	CRÉDITOS: 13	
Ruta 6: Herramientas de Gestión	-Costos de producción en Diseño -Producción Gráfica -Herramientas básicas de emprendimiento -Proyecto emprendedor -Principios de la gestión Administrativa CRÉDITOS: 16	RA6: Aplicar modelos de investigación como apoyo a los procesos de diseño en la estructuración de proyectos.

Fuente: Mapa de competencias del Programa Académico

3.14. Estrategias para el Seguimiento de los Resultados de Aprendizaje al Interior del Programa

De acuerdo a los planteamientos dispuestos por Díaz Barriga (2002), se describen los principales fundamentos teóricos de la evaluación. Teniendo presente la formulación pedagógica de la UDI desde el enfoque socio formativo (formación basada en competencias (Tobón, 2006)) en armonía con el constructivismo social - contextual (Vygotsky) el Constructivismo por descubrimiento (Jerome Bruner), el Aprendizaje significativo (David Ausubel), la Pedagogía activa (Jean Piaget, John Dewey, Jerome Bruner) y la Teoría de la experiencia (John Dewey), se define que la evaluación en la UDI será sobre Resultados de Aprendizaje, ya que así lo refuerza el Consejo Nacional de Educación Superior (CESU-CNA, 2020) y en tres tipos de evaluación por el momento en que se introducen en un determinado episodio, proceso o ciclo educativo. Estas tres clases de evaluación son las llamadas:

diagnóstica, formativa y sumativa (Díaz Barriga, 2002). Cada una de estas tres modalidades de evaluación deben, de hecho, considerarse como necesarias y complementarias para una valoración global y objetiva de lo que está ocurriendo en la situación de enseñanza y aprendizaje.

Las decisiones que se toman a partir de esta evaluación son aquellas asociadas con la calificación, la acreditación y la certificación. Al finalizar un ciclo de aprendizaje o un cierto nivel educativo, la institución y el docente tienen la responsabilidad y el compromiso de expedir ciertos juicios, para acreditar el grado y el supuesto nivel de aprendizaje logrado en él. Se planificó en un principio y si están ocurriendo los procesos en el aprendizaje en la dirección esperada. Cuando gracias a dicho seguimiento que permite la evaluación formativa se tienen elementos suficientes para considerar que las actividades, experiencias y estrategias de enseñanza no están resultando lo suficientemente efectivas de acuerdo con lo esperado, se requerirá de la orquestación y arreglo de ciertas ayudas o ajustes en la actividad docente (Díaz Barriga, 2002, pág. 406).

Ahora bien, los Resultados de Aprendizaje traen una transformación en el proceso de diseño y gestión curricular, el cual requiere de un proceso de seguimiento y evaluación que permita la toma de decisiones y el mejoramiento continuo de las estrategias de enseñanza y de aprendizaje, para ello, cada programa académico debe formular tanto los Resultados de Aprendizaje, los mecanismos de seguimiento y los métodos e instrumentos de evaluación, teniendo en cuenta los criterios establecidos institucionalmente.

Todos los Resultados de Aprendizaje al ser redactados por el programa contarán con las rúbricas de evaluación y sus criterios de desempeño, los cuales deben estar en total correspondencia con los métodos e instrumentos de evaluación, así como la evidencia presentada por el estudiante.

Algunos métodos de evaluación que propone ANECA (2013, p 33) son los directos correspondientes a Exámenes escritos, trabajos o ensayos, resolución de

problemas, presentaciones orales, portafolios, observación directa del desempeño, elaboración de posters, estudios de caso, informes, prácticas de laboratorio y externas. Y los indirectos, correspondientes a encuestas y entrevistas a graduados y empleadores, grupos de discusión, indicadores de éxito y rendimiento académico.

La misma organización declara los principios para la evaluación de los resultados de aprendizaje:

Comparabilidad y consistencia: Los procedimientos de evaluación se centran en los resultados de aprendizaje, se aplican imparcialmente y consistentemente en la universidad en las distintas disciplinas y son comparables,

Rendición de cuentas: Todos los agentes y comités involucrados en la evaluación son conscientes de sus responsabilidades específicas y actúan en consecuencia.

Transparencia: Los procedimientos de evaluación de una enseñanza son claros y fácilmente accesibles para todos los profesores y estudiantes, se informa la forma y alcance de los procedimientos de evaluación a los que serán sometidos y lo que se espera de ellos. Los criterios utilizados son relevantes para los resultados del aprendizaje evaluados y son accesibles para todos los profesores y estudiantes.

Participación: Todos los profesores involucrados en la enseñanza participan en el diseño y la implementación de la estrategia global de evaluación. Los estudiantes tienen la oportunidad de ofrecer sus opiniones sobre la evaluación a la que se someten, indicando si consideran que son justas y efectivas para medir su aprendizaje.

Le corresponde a cada programa académico definir los métodos e instrumentos de evaluación, las evidencias de aprendizaje y la cantidad de puntos a otorgar por evidencia que permita al estudiante ver el avance y la obtención de las denominadas “insignias”.

Para ese ejercicio el programa académico y su comité curricular debe tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

- ❖ Los criterios de evaluación deben ser claros y detallados.
- ❖ Las insignias deben tener un puntaje para la obtención.
- ❖ Cada resultado de aprendizaje debe contar con rúbricas de evaluación que especifique los criterios de desempeño y sus pesos específicos.

El resultado de aprendizaje busca que el estudiante demuestre el desarrollo de capacidades a través del proceso formativo, es por ello que la UDI decide implementar cada curso un plan de desarrollo micro curricular, donde se pueden apreciar las estrategias, metodologías, criterios y momentos de evaluación, con las evidencias correspondientes a los resultados de aprendizaje de la ruta formativa donde aparece cada curso.

El Modelo Didáctico UDI, define lo relacionado con el proceso y mecanismos de evaluación así: la evaluación debe reconocerse como un proceso dinámico que realizan el docente y el estudiante. Debe llevarse a cabo en distintos momentos y por los diferentes actores; debe realizarse en coherencia con la intencionalidad formativa a partir del análisis y la resolución de problemas, por niveles de desempeño basados en criterios claros, evidencias e instrumentos para la evaluación; debe enfatizar en lo que se logra, así también como en las debilidades e indicar acciones para la mejora.

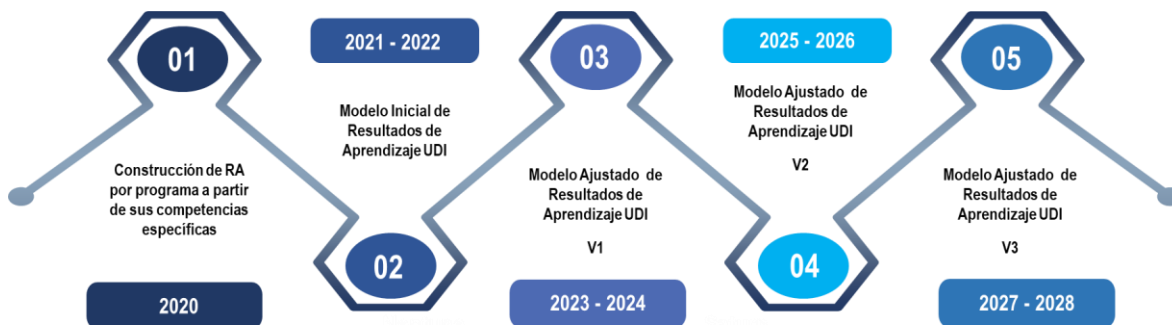
Se define que la evaluación en la UDI será sobre resultados de aprendizaje, ya que así lo refuerza el Consejo Nacional de Educación Superior (Acuerdo 02 de 2020, 2020), y en tres tipos de evaluación por el momento en que se introducen en un determinado episodio, proceso o ciclo educativo. Estas tres clases de evaluación son las llamadas: diagnóstica, formativa y sumativa (Díaz & Barriga, 2002). En la realización de estas acciones de medición se utilizan instrumentos de seguimiento al desempeño de los estudiantes y los docentes con relación al proceso formativo, al logro de los resultados de aprendizaje previstos para el programa y al modelo pedagógico MEN, Decreto 1330/2019).

3.14.1. Modelo de resultados de aprendizaje en la UDI

El modelo de Resultados de Aprendizaje en la UDI define la formulación, implementación, evaluación, seguimiento, ajustes y mejoramiento de los resultados de aprendizaje; estas etapas han sido desarrolladas en forma experimental por la universidad desde el año 2020, con un gran aprendizaje propio, aunado a consultas y referentes citados a nivel internacional y el acompañamiento del mismo Ministerio de Educación Nacional, desde diferentes talleres, capacitaciones y eventos en donde se han socializado experiencias y vivencias sobre los resultados de aprendizaje.

La ruta del modelo de resultados de aprendizaje en la UDI se describe en la siguiente línea temporal y proyectiva:

Figura 2. Evolución del Modelo de resultados de aprendizaje en la UDI



Fuente: Modelo de Resultados de Aprendizaje UDI

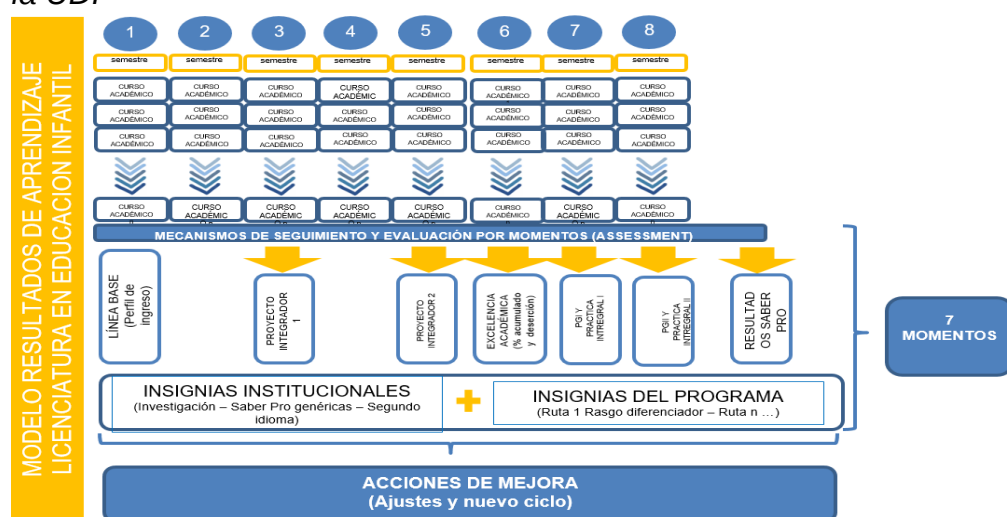
Figura 3. Herramientas de evaluación mecanismos de seguimiento de RA en la UDI

MECANISMOS DE IMPLEMENTACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN	MECANISMOS DE SEGUIMIENTO
Modelo Institucional de Resultados de Aprendizaje 2021 - 2028	- Momentos de evaluación - Formatos institucionales para la evaluación de RA.	CSEVRA Comité de Seguimiento, Evaluación y Visibilización de Resultados de Aprendizaje.
Modelo Inicial de Resultados de Aprendizaje 2021 - 2022.	- Aprendizaje activo - Catálogo de Estrategias didácticas. - Insignias Institucionales y por programa.	SIRA Sistema de Información para los Resultados de Aprendizaje en la UDI.
Modelo Inicial de Resultados de Aprendizaje 2023 - 2024.		Programa de Formación sobre el modelo de RA y sus diferentes etapas y procesos.

Fuente: Modelo de Resultados de Aprendizaje UDI

El programa de Diseño Gráfico, implementa el modelo de resultados de aprendizaje, de acuerdo a lo dispuesto por la Universidad y ha avanzado en la implementación de herramientas y mecanismos de evaluación, lo mismo que en la formulación tanto de los mapas de competencias y resultados de aprendizaje, como de las estrategias de evaluación y seguimiento en las que se presentan los momentos y las insignias:

Figura 4. Momentos de evaluación en el Modelo de resultados de aprendizaje en la UDI



Fuente: Modelo de Resultados de Aprendizaje UDI

3.14.2. Modelo de resultados de aprendizaje aplicado al programa

El programa de Diseño Gráfico asume los lineamientos institucionales para la implementación del modelo de resultados de aprendizaje, en el cual como se pudo evidenciar en el Mapa de Competencias y Resultados de Aprendizaje se establecen los resultados de aprendizaje por ruta y un sistema de insignias que pueden ser obtenidas por los estudiantes al cumplir ciertos criterios acorde a los cursos establecidos.

El proceso de evaluación y seguimiento se realiza en el programa en siete (7) momentos a partir de la evaluación del perfil de ingreso y las actividades de evaluación diagnóstica previstas en cada uno de los cursos al iniciar el semestre académico.

Así mismo, en los proyectos integradores, la excelencia académica, las prácticas pedagógicas investigativas y los resultados de las Pruebas Saber Pro, al finalizar su formación profesional.

En la Universidad de Investigación y Desarrollo UDI, el Comité de Seguimiento, Evaluación y Visibilización de los RA - CSEVRA es el responsable de estudiar el avance frente a los Resultados de Aprendizaje, en cada uno de los momentos establecidos en el modelo inicial y en otros que se considere pertinente, con el fin de tomar decisiones oportunas, en relación a indicadores como:

- ❖ Porcentaje de estudiantes que obtuvieron nuevas insignias.
- ❖ Porcentaje de estudiantes que avanzaron de rango en las insignias.
- ❖ Grados de dificultad entre las insignias.
- ❖ Criterios de evaluación para el otorgamiento de las insignias.
- ❖ Revisión de las estrategias académicas del programa para la obtención de puntos en relación con los resultados de aprendizaje.

El SIRA es el sistema diseñado por la UDI, para recopilar todo lo relacionado con los resultados de aprendizaje, así:

- ❖ Actas del comité CSEVRA.
- ❖ Documentos y evidencias por programa.
- ❖ Informes de seguimiento institucional por campus.
- ❖ Informes de seguimiento por el momento.
- ❖ Directorio de personal vinculado por áreas.
- ❖ Insignias asignadas (también se encuentran en el sistema de información académico de la UDI).

3.14.3. La evaluación y el seguimiento de los resultados de aprendizaje

Los resultados de aprendizaje traen una transformación en el proceso de diseño y gestión curricular, el cual requiere de un proceso de seguimiento y evaluación que permita la toma de decisiones y el mejoramiento continuo de las estrategias de enseñanza y de aprendizaje, para ello, cada programa académico debe formular tanto los resultados de aprendizaje, los mecanismos de seguimiento y los métodos e instrumentos de evaluación, teniendo en cuenta los criterios establecidos institucionalmente.

Todos los resultados de aprendizaje al ser redactados por el programa contarán con las rúbricas de evaluación y sus criterios de desempeño, los cuales deben estar en total correspondencia con los métodos e instrumentos de evaluación, así como la evidencia presentada por el estudiante. El resultado de aprendizaje busca que el estudiante demuestre el desarrollo de capacidades a través del proceso formativo, es por ello que la UDI decide implementar un modelo de seguimiento, evaluación y visibilización por medio del otorgamiento de insignias.

3.14.4. Estrategia Institucional centrada en el avance del estudiante: Las Insignias UDI en el programa.

La valoración y seguimiento de los resultados de aprendizaje se hace confiriendo una distinción llamada insignia, que representa un logro, conocimiento o un nivel de dominio de los resultados de aprendizaje, son personales, portátiles y verificables en línea. Además, conforman un sistema de Indicadores para medir la evolución de los Resultados de Aprendizaje individual, grupal e institucional. Una vez alcanzada la insignia es compartida en las redes sociales de los estudiantes. Internamente en la universidad también será publicada, reconocida y valorada.

Las insignias tienen ventajas en su uso y aplicación:

- ❖ Permiten identificar y reconocer los logros de los estudiantes desde los Resultados de Aprendizaje y la evolución en el mejoramiento académico.
- ❖ Se convierten en un plus laboral, es decir, permiten al empleador conocer los logros académicos más importantes de los estudiantes y futuros graduados, haciéndolos más visibles en el mundo laboral.
- ❖ Las insignias son vistas y valoradas en todos los contextos nacionales e internacionales.
- ❖ El obtener una insignia para un estudiante es un logro que puede publicar en sus redes y esto genera mayor motivación para continuar su proceso formativo, esforzarse y participar en más actividades que le permitan sumar puntos para llegar al siguiente nivel.
- ❖ El estudiante aprende y muestra al mundo lo que es capaz de hacer, convirtiéndose en un embajador de la marca UDI en el mundo.
- ❖ Proyectan a la institución en un mundo de transformación digital donde las insignias atraerán estudiantes y visibilizan sus resultados públicamente.

Las insignias se han establecido para ser otorgadas por el desempeño del estudiante en una ruta de aprendizaje, de acuerdo a las rutas definidas en el mapa de competencias y resultados de aprendizaje del programa

La formulación de los Resultados de Aprendizaje por cada ruta de aprendizaje, la implementación de los mecanismos de evaluación, los momentos, las insignias (formulación, requisitos de obtención, puntajes) tanto institucionales como de programa, los indicadores de seguimiento iniciales por periodo y las estrategias de mejoramiento, se definen en el componente formativo de los aspectos curriculares de cada programa.

En el transcurso del proceso académico, el estudiante contará con oportunidades para demostrar su avance en relación al resultado de aprendizaje, por tanto, el programa académico pondrá a disposición de los estudiantes la posibilidad de:

- ❖ Integrar un equipo de trabajo para el desarrollo de un proyecto integrador.
- ❖ Participar activamente en semilleros de investigación.
- ❖ Ser auxiliar de investigación.
- ❖ Excelencia académica.
- ❖ Trabajo de grado.
- ❖ Participación en eventos académicos.

Tabla 8. Criterios para la obtención de insignias institucionales.

INSIGNIA	REQUISITOS PARA OBTENCIÓN	RESPONSABLE (S)
INVESTIGADOR AUXILIAR BÁSICO	Se otorga al estudiante que reporta el docente Líder del Semillero. El docente líder del semillero informa según el calendario a la Dirección de Investigaciones los estudiantes que merecen recibir esta insignia, con los soportes y justificación, y el tema se evalúa en el Comité de Investigaciones	Líder de Semillero

	y posteriormente, en el CSEVRA para definir los elegidos. Esta insignia otorga 5 puntos de 30 posibles.	
INVESTIGADOR AUXILIAR BÁSICO	Se otorga a los estudiantes por los resultados y calidad del informe final de proyecto integrador en un semestre. Se otorga a los estudiantes que cumplan los siguientes criterios: -Haber cursado todos los cursos establecidos para el proyecto integrador (principal y de apoyo) en el mismo semestre. -Haber obtenido en el promedio de las notas del total de cursos establecidos del proyecto integrador una nota igual o superior a 4.5 Esta insignia otorga 5 puntos de 30 posibles.	Docentes titulares de los cursos del proyecto integrador
POR COMPETENCIAS GENÉRICAS (Saber Pro) COMPETENCIAS TRANSVERSALES BÁSICAS	Se otorga al estudiante por sus resultados en el programa de preparación para la Prueba Saber Pro en Competencias Genéricas que desarrolla la UDI: Lectura Crítica, Razonamiento Cuantitativo, inglés, Competencias Ciudadanas y Comunicación Escrita	

	Se consideran los estudiantes que cumplan los siguientes criterios: -Estar inscrito en el Programa de Preparación para la Prueba Saber Pro de Competencias Genéricas que lidera el Departamento de Ciencias Básicas, Humanas y Saber Pro de la UDI. -Participar en por lo menos el 90% de las actividades previstas en el cronograma del programa de preparación. -Presentar los simulacros establecidos en el programa de preparación y obtener una nota promedio igual o superior de 70 puntos. Esta insignia otorga 5 puntos de 30 posibles.	
--	---	--

Fuente: Modelo de resultados de aprendizaje UDI

Tabla 9. Criterios para la obtención de insignias del programa.

INSIGNIA	REQUISITOS PARA OBTENCIÓN	RESPONSABLE (S)
CREADOR DE CONTENIDO VISUAL	Obtener una calificación mínima de 4.5 al promediar los siguientes cursos: -Taller de lenguaje tipográfico -Taller de diagramación	Director del programa Certificado de cumplimiento por

	-Taller de identidad corporativa -Taller de orientación gráfica -Taller de medios editoriales -Taller de diseño publicitario Presentar evidencias fotográficas, fílmicas, artículos, informes de la implementación de los proyectos de diseño finales a lo largo de los talleres. Esta insignia otorga 30 puntos	parte del docente tutor del último curso académico cursado. Comité CSEVRA
ILUSTRADOR JUNIOR	Obtener una calificación mínima de 4.5 al promediar los siguientes cursos: -Dibujo artístico II -Color II -Dibujo anatómico -Ilustración I -Ilustración II Presentar evidencias fotográficas, fílmicas, artículos, informes de los procesos de creación de los trabajos finales de cada uno de los cursos académicos. Esta insignia otorga 25 puntos	Director del programa Certificado de cumplimiento por parte del docente tutor del último curso académico cursado. Comité CSEVRA

EDITOR GRÁFICO DIGITAL	Obtener una calificación mínima de 4.5 al promediar los siguientes cursos: -Autoedición I -Autoedición II -Autoedición III -Retoque digital -Fotografía Aplicada -Introducción al Diseño web Presentar evidencias fotográficas, fílmicas, artículos, informes de los procesos de creación de los trabajos finales de cada uno de los cursos académicos. Esta insignia otorga 15 puntos	Director del programa Certificado de cumplimiento por parte del docente tutor del último curso académico cursado. Comité CSEVRA

Fuente: Modelo de resultados de aprendizaje UDI

El modelo inicial de resultados de aprendizaje organizó una estructura de valoración a partir de las insignias tanto institucionales (investigación formativa y competencias genéricas), como de las insignias del programa (definidas sobre el logro y desempeño en las rutas de aprendizaje 1, 2 y 3); el reparto de la valoración de insignias es por puntajes para un máximo de 100 puntos.

Para la evaluación de cada insignia, la institución y el programa diseñaron rúbricas, partiendo de los requisitos y criterios correspondientes, así la consolidación de los indicadores de cada insignia se desarrolla para luego hacer la compilación de todas

las evaluaciones de insignias en una matriz final donde se valorará la evolución y mejoramiento del programa.

El modelo de Resultados de Aprendizaje, cuenta con dos mecanismos para su seguimiento: el CSEVRA (Evaluación y Visibilización de Resultados de Aprendizaje) SIRA (Sistema de Información para los Resultados de Aprendizaje), donde se apropiarán los datos y resultados que respaldan el modelo y le darán un proceso de mejoramiento continuo, como lo requiere el sistema de aseguramiento de la calidad institucional.

3.14.5. Plan de comunicación del modelo y de los avances de los resultados de aprendizaje

Los aspectos relacionados con la Licenciatura en Educación Infantil, al ser aprobado su registro calificado por parte del Ministerio de Educación Nacional, se encontrarán publicados en la página web institucional, en la cual se describen los perfiles de egreso, ocupacional y profesional, así como el plan de estudios, y los resultados esperados al culminar su proceso de formación profesional.

Adicionalmente se cuenta en la UDI, con un cronograma público de los procesos de resultados de aprendizaje, de público conocimiento y manejo por toda la comunidad educativa. En las capacitaciones a docentes y reuniones con estudiantes, el programa hace explícito el proceso que define los resultados de aprendizaje, motivando a los docentes a conocer y manejar el mapa de competencias y resultados de aprendizaje, de esta manera se dinamiza su implementación microcurricular.

3.15. Estrategias para la Evaluación de los Resultados de Aprendizaje al Interior del Programa

A continuación, se realiza una tabla por cada estrategia a utilizar y criterios de evaluación.

Tabla 10. Estrategias de seguimiento y evaluación.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVALUACIÓN DEL RESULTADO DE APRENDIZAJE			SEMESTRE
		Método	Metodología	Instrumento	
CE1. Desarrolla estrategias comunicativas que permiten la implementación del diseño adecuado a procesos de comunicación visual en su quehacer profesional.	RA1: Construir piezas gráficas que solucionen problemas de comunicación desde el diseño.	Sustentación del proceso metodológico de un proyecto de diseño	Proyecto integrador	Rúbrica de evaluación	Octavo
CE2: Plantea soluciones gráficas haciendo uso de la expresión artística para ayudar a las organizaciones en estrategias comunicativas.	RA2: Crear contenido de calidad expresivo dirigido a diversos medios y plataformas de comunicación.	Sustentación del proceso creativo de un portafolio de ilustración	Aprendizaje cooperativo y colaborativo	Rúbrica de evaluación	Séptimo
CE3: Aplica las nuevas tecnologías para el desarrollo de proyectos comunicativos que atiendan las necesidades empresariales y de comunidades.	RA3: Ejecutar proyectos en función del desarrollo de productos en diferentes áreas, direccionadas a procesos de creación en las	Sustentación del proceso de creación de un proyecto de diseño.	Estudio de caso	Rúbrica de evaluación	Noveno

	industrias gráficas y tecnológicas.				
CE4: Utiliza teorías y conceptos del diseño en la estructuración y creación de proyectos teniendo en cuenta las necesidades identificadas.	RA4: Aplicar los parámetros, teorías y fundamentos del diseño desarrollando propuestas gráficas e innovadoras.	Sustenta ción del proceso metodológico de un proyecto de diseño	Estudio de caso	Rúbrica de evaluación	Noveno
CE5: Utiliza herramientas análogas y digitales para lograr la comunicación visual en las áreas del diseño.	RA5: Crear contenido con mensajes visuales y audiovisuales por medio de herramientas adecuadas al ejercicio del diseño.	Sustenta ción del proceso de creación de un proyecto audiovisual	Aprendizaje cooperativo y colaborativo	Rúbrica de evaluación	Octavo
CE6: Ejecuta proyectos con soluciones creativas adaptadas a las condiciones del contexto desde un aporte en el desarrollo social y económico del entorno.	RA6: Aplicar modelos de investigación como apoyo a los procesos de diseño en la estructuración de proyectos.	Sustenta ción de su trabajo realizado en la práctica profesional	Práctica profesional	Ficha de observación	Noveno

Fuente: Programa Académico

3.16. Aspectos Diferenciadores del Programa y Valor agregado

El programa de Diseño Gráfico de la UDI establece un rasgo diferenciador al estructurar un plan de estudios que articula de forma equilibrada la fundamentación teórico-conceptual, técnica y tecnológica. Esta visión permite que el estudiante sustente sus propuestas desde un pensamiento crítico y un análisis riguroso de las necesidades del usuario, seleccionando e integrando recursos análogos y/o digitales, como medios impresos, ilustración y procesos creativos, según las demandas del contexto.

El factor distintivo del programa reside principalmente en el componente de “Comunicación y Expresión”, integrado por los cursos académicos de Dibujo Artístico, Color, Ilustración, Técnicas de Expresión y Semiótica. Más que enfocarse de manera exclusiva en el dominio instrumental, estos cursos desarrollan la sensibilidad formal y la percepción del estudiante frente al artefacto visual. De este modo, los proyectos generados superan la simple eficacia operacional para consolidar un perfil profesional capaz de aportar un alto valor estético, construir sentido y generar una conexión empática con la comunidad.

3.17. Características curriculares del programa

A continuación, se describen las características curriculares del programa:

❖ Formación integral

Definida por la institución en el PEI y declarada como humana, sustentable y comunitaria, se reconoce que la educación no es la sumatoria de una serie de cursos, sino un todo para formar al individuo como un ser racional, crítico, democrático, tolerante, humano e intelectual, integrando lo que se aprende con el contexto.

En ese sentido, la formación integral en el programa es entendida como el conjunto de saberes que incluye el “Ser” como uno de los saberes fundamentales, siendo la promoción de valores, principios y actitudes una

prioridad académica que facilitará al estudiante la convivencia en un mundo multicultural y globalizado. Este plano subjetivo tiene unas categorías definidas como: disposición o recepción, reacción o respuesta, valoración, organización, y caracterización, Bloom B., et Al. (1956).

En concordancia con los lineamientos anteriormente expuestos, la formación del Diseñador Gráfico dispone en el plan de estudios, componentes de formación dirigidos a la formación integral del estudiante; es así como a través del componente socio humanístico, dirigido a desarrollar todos los aspectos del estudiantes como individuo, aunado a la generación de los espacios de esparcimiento y desarrollo físico que le permitan desarrollar habilidades así como basado en conceptos de la ética identifica la importancia del autocuidado y del respeto por los demás, las buenas relaciones interpersonales y el desempeño ejemplar como aporte y responsabilidad social.

En referencia al ámbito del “saber” y el “hacer”, el programa académico se fundamenta sobre unas competencias específicas que forman al estudiante en saberes de la expresión y comunicación, teoría e historia, tecnología, proyectos y gestión.

❖ Estrategia de flexibilización curricular

La flexibilidad curricular en la UDI está directamente relacionada con actividades y estrategias en que el estudiante pueda adecuar su proceso formativo a características particulares, las cuales permiten dinamizar las prácticas académicas, y administrar el plan de estudios aportando a flexibilizar las rutas y aspectos donde el estudiante escoge alternativamente diferentes acciones que desarrolla el programa y que permite diversos cumplimientos del proceso formativo:

- ❖ Estrategias de ingreso al programa: El programa de Diseño Gráfico, se rige por las directrices del reglamento estudiantil el cual expone en su que toda

persona que desee ingresar a la Universidad a iniciar estudios en cualquier programa académico, debe haber obtenido el puntaje mínimo exigido por la -UDI- en el Examen de Estado para estudiantes egresados de la Educación Media. Al igual que Acreditar la condición de bachiller. Dentro de las facilidades que propone el programa académico se encuentra la articulación desde un programa tecnológico a un programa universitario. En la cual se les brinda la oportunidad a estudiantes de estos programas continuar con sus estudios a nivel profesional. Continuando con estas estrategias, la institución aceptará transferencias de estudiantes provenientes de: Instituciones de Educación Superior reconocidas por el Ministerio de Educación Nacional y de programas que posean Registro Calificado, Instituciones de Educación para el trabajo y el desarrollo humano que cuenten con la Certificación de Calidad previo convenio con la UDI, Instituciones de Educación Media, mediante el proceso de articulación, que tengan convenio vigente con la Universidad, el SENA, que hayan obtenido el Certificado de Aptitud Profesional (CAP), y demuestren haber laborado en el campo específico por un periodo no inferior a dos (2) años, con posterioridad a la capacitación del SENA.

Con respecto al tema de la homologación de cursos académicos, se hará por una sola vez, al momento del ingreso del estudiante a la Institución, permitiéndole así validar sus conocimientos apoyados la constancia de haber aprobado asignaturas o cursos académicos con un similar contenido programático. Por otra parte, se presenta también la validación en donde el estudiante solicita, una vez matriculado, para aquella(s) asignatura(s) definida(s) como validable (s) por el Consejo Académico y en la cual considere tener un nivel de conocimientos suficientes que le permita aprobar. Apoyando de esta manera al estudiante para que su experiencia académica no suponga un ejercicio sobre conocimientos que este ya posee y domina acorde al nivel de exigencia establecido por el programa.

- ❖ Estrategias durante el proceso formativo: El programa de diseño gráfico ofrece al estudiante una posibilidad de cursos electivos. El plan de estudios es el conjunto de asignaturas obligatorias, electivas y optativas, estructuradas de tal forma que el estudiante pueda seleccionar el número de créditos a matricular en cada periodo académico de acuerdo a su ritmo de avance y a la reglamentación que la Institución tenga establecida. Dichas electivas se presentan en los semestres tercero, cuarto, quinto y octavo, al igual que se presenta la optativa libre en el séptimo semestre. Por otra parte, el programa ofrece la posibilidad de ingresar a los semilleros de investigación, los cuales no establecen ningún tipo de restricción para su ingreso, al contrario, incentivan a su participación con el fin de incrementar el ejercicio investigativo al interior del programa. Formando a los estudiantes en la competencia investigativa desde témpanos semestres.
- ❖ Homologación del requisito competencia en segunda lengua.
- ❖ Jornada diurna y nocturna: El programa cuenta con apertura en las jornadas diurna y nocturna, lo que permite al estudiante seleccionar la modalidad que mejor se ajuste a sus necesidades particulares. Esta alternativa facilita el acceso al programa tanto a quienes disponen de tiempo completo durante el día como a aquellos que desempeñan actividades laborales u otros compromisos en horario diurno, permitiéndoles cursar de manera continua la totalidad de su plan de estudios en la jornada elegida.
- ❖ Estrategias centradas en la terminación del proceso formativo: Referente a la terminación del proceso formativo, el Proyecto de Grado consiste en una aplicación teórica o teórico-práctica de los conocimientos y destrezas adquiridas en el proceso de formación profesional, para el análisis y solución de un determinado problema; dentro del área o campo de formación. Para llevar a cabo este proceso el estudiante puede aplicar a dos modalidades para obtener su título como diseñador gráfico. como primera opción está la de realizar el proyecto de grado, integrado por dos etapas PG1 y PG2 las cuales tienen una duración de dos semestres académicos, en cuanto a los

temas para desarrollar esta investigación el estudiante puede proponer su propia idea de proyecto o hacer uso de las ideas que se encuentran en la base de datos respectivamente. La siguiente alternativa que se presenta para este fin es la continuación de los estudios de posgrado que ofrece la institución, ya sea la especialización o la maestría.

- ❖ Estrategias para elegir la práctica profesional: El estudiante, mediante la oficina de proyección social, puede elegir o ser elegido para la realización de la práctica profesional en alguna entidad u empresa regional, nacional o internacional. Esta puede ser remunerada o no.

❖ Estrategia de interdisciplinariedad curricular

La inter e incluso la transdisciplinariedad curricular en el programa que permite las actividades relacionas donde las disciplinas trabajan y se complementan en favor de lograr los perfiles y los resultados de aprendizaje.

Según afirma Posada (2008), la formación con base en competencias conlleva a integrar disciplinas, conocimientos, habilidades, prácticas y valores. La integración disciplinar es parte fundamental de la flexibilización curricular, particularmente de los planes de estudio, en aras de formar profesionales más universales, aptos para afrontar las rápidas transformaciones de las competencias y los conocimientos. Acuerdo con Piaget (1979) dentro de las dimensiones de integración disciplinar se define la Interdisciplinariedad como el segundo nivel de integración disciplinar, en el cual la cooperación entre disciplinas conlleva interacciones reales, es decir, una verdadera reciprocidad en los intercambios y, por consiguiente, un enriquecimiento mutuo. En consecuencia, llega a lograrse una transformación de los conceptos, las metodologías de investigación y de enseñanza. Implica también, a juicio de Torres (1996), la elaboración de marcos conceptuales más generales en los cuales las diferentes disciplinas en contacto son a la vez modificadas y pasan a depender unas de otras. Con esta base la interdisciplinariedad en la UDI se fortalece en varios escenarios en donde las diferentes especialidades intervienen y aportan sus conocimientos para el desarrollo integral de un programa académico. El

componente interdisciplinario del programa Diseño Gráfico se hace evidente a través del proyecto integrador, que se desarrolla en diferentes semestres del programa, los cuales exigen de la participación de docentes de diversas áreas para cumplir las metas y actividades diseñadas para tal fin.

El desarrollo de seminarios Interdisciplinarios y Congresos Académicos en donde además de actualizarse, el estudiante tiene acceso a las opiniones y puntos de vista de catedráticos y especialista en los temas tratados. La ejecución de actividades investigativas tanto de los Semilleros de Investigación, como del respectivo Grupo de Investigación Paloseco, en donde se desarrollan proyectos que permiten analizar el contexto local y regional para diseñar soluciones reales. En este tipo de procesos se requiere de la participación y apoyo decidido de profesionales de diferentes disciplinas que trabajan en equipo, aportando sus puntos de vista para el logro de los objetivos planteados. La estructuración del plan de estudios y de los contenidos programáticos de cada curso académico permite que el estudiante se vaya formando en otras disciplinas que se complementan, se refuerzan y se aplican en diferentes cursos.

3.18. Componente Pedagógico y didáctico del programa

❖ Proyecto integrador

El proyecto integrador es una estrategia didáctica que ha sido tomada por la institución como el mecanismo para hacer realidad un proceso formativo donde el estudiante estudia un problema del contexto de manera interdisciplinaria, aplica principios de investigación formativa, desarrolla ejercicios de interdisciplinariedad y se convierte en la mejor plataforma para demostrar el avance en relación a los resultados de aprendizaje.

En el programa el proyecto integrador desarrollado en el programa de Diseño Gráfico ha permitido ubicar al estudiante en la realidad del desarrollo empresarial, el contexto internacional y del desempeño profesional a través de los casos y

situaciones analizadas con el aporte de soluciones con piezas gráficas reconocidas y que comuniquen al consumidor lo planteado.

Este proceso fomenta una actuación creativa y orientada a los objetivos en el sentido de que se transmiten, además, de las competencias específicas (técnicas), sobre todo las competencias genéricas o transversales a partir de las experiencias de los propios estudiantes. Para cada periodo académico se realiza un trabajo docente interdisciplinario que define los temas correspondientes a los proyectos integradores y el alcance para cada uno de los cortes evaluativos, de forma que se incorporen los aspectos de planeación, gestión y socialización de las propuestas de solución planteadas por los estudiantes.

Los proyectos integradores representan una oportunidad muy conveniente de evaluación intermedia del alcance de los resultados de aprendizaje por parte de los estudiantes, y que aportaría información importante para el programa, y más exactamente a su comité curricular, para tomar las medidas correctivas pertinentes. Los resultados de aprendizaje para estos proyectos se deben definir con base en lo esperado al final de los semestres o niveles seleccionados por el comité curricular.

Para el programa de diseño gráfico los curso que hacen parte del desarrollo del proyecto integrador son los siguientes aclarando que se corresponden a los semestres de tercero, quinto y séptimo.

A continuación, se listan los cursos anfitriones y cursos de articulación con la descripción de la competencia a desarrollar: **la tabla expuesta no evidencia este enunciado**

Tabla 11. Proyectos integradores con sus cursos

PROYECTO INTEGRADOR	CURSO ANFITRIÓN	CURSOS DE ARTICULACIÓN	CURSOS DE APOYO	SEMESTRE ACADÉMICO
1. Diseño cartel tipográfico	Taller de Lenguaje tipográfico	Color II, Autoedición II	Fotografía básica, Historia del diseño gráfico	3

2. Diseño con Identidad Locales y/o Regionales	Identidad Corporativa	Técnicas de impresión, Retoque digital, Fotografía aplicada	Teoría publicitaria, descriptiva, taller de diagramación, Autoedición III	5
3. Diseño editorial ilustrados	Taller de medios editoriales	Dibujo de historieta y cómic, Ilustración II, Costos de producción en diseño	Taller de modelado 3D	7
Productos esperados	Proyecto 1: Diseño de un cartel tipográfico teniendo en cuenta referentes fotográficos y elementos gráficos. Proyecto 2: Diseño de Manual de identidad corporativa para empresa local y/o regional. Proyecto 3: Diseño editorial ilustrado a partir de temática actual.			

Fuente: Programa Académico

❖ Estrategias didácticas propias del programa académico

El programa de Diseño Gráfico de la UDI tiene una serie de estrategias didácticas innovadoras para lograr resultados de aprendizaje significativos, entre las estrategias están los laboratorios especializados para fotografía análoga, los cuales permiten a los estudiantes conocer desde la práctica la teoría fotográfica del funcionamiento de la cámara y sus procesos. Así mismo, se utiliza el aprendizaje significativo, proyectos integradores, prácticas profesionales desde donde se pueden desarrollar proyectos de diseños aplicados a un mercado actual que permiten demostrar la comprensión conceptual de las teorías al aplicarlas dentro del contexto.

El programa se enriquece con diversas estrategias que no solo facilitan la adquisición de conocimientos, sino que también preparan a los estudiantes para aplicar de manera efectiva estos conocimientos en contextos profesionales reales, promoviendo así un aprendizaje significativo y el desarrollo integral del estudiante.

❖ Ambientes de aprendizaje del programa académico

El programa de Diseño Gráfico cuenta con diferentes ambientes de aprendizaje y herramientas tecnológicas que les permiten a los estudiantes desarrollar las competencias. A continuación, se describe estos ambientes:

- ❖ Aulas de clase dotadas con mobiliario y hardware para el desarrollo de las cátedras y actividades académicas.
- ❖ Suite de Adobe Design Premium que permite desarrollar el componente tecnológico del plan de estudios, además este software se adquirió también en modo *cloud* (nube).
- ❖ Diferentes talleres de diseño e impresión que permite el desarrollo del componente proyectual, comunicación y expresión.
- ❖ Laboratorios de Fotografía análoga básica y digital, que permite el desarrollo de los cursos de fotografía básica y fotografía aplicada, a su vez, desarrolla la competencia funcional-operativa y tecnológica.
- ❖ Dos salas MAC, que está compuesta con equipos MAC y software Adobe Design Premium actualizado.
- ❖ Laboratorio de materiales y maderas, en el cual se tiene un torno CNC y un sistema de mecanizado.
- ❖ Software Avid Pro Tools, que permite realizar trabajo de audio digital o DAW, es un estándar de grabación, edición y mezcla de estudios profesionales multimedia.
- ❖ Entre otros.

3.19. Componente de interacción

Los componentes de interacción se refieren a la creación y fortalecimiento de vínculos entre el programa y los diversos actores en pro de la armonización del programa con los contextos locales, regionales y globales, en ese sentido el programa establece convenios y participación en los siguientes contextos. Se relaciona la interacción desde investigación, proyección social, prácticas,

actividades de acercamiento al sector externo como visitas, prácticas en sitio, actividades de internacionalización como movilidad, intercambios, doble titulación, actividades de internacionalización en casa como clases espejo, *webinars*, convenciones, foros, etc.

Las pedagogías activas permiten el desarrollo y la articulación de los contenidos de forma sistemática e integradora, las actividades que permitan plantear situaciones específicas para la creación e innovación enfocados a la solución de problemas, permite el autodesarrollo, desarrollo de habilidades personales y laborales, postura crítica y de responsabilidad social, como fin último del conocimiento en la participación de la construcción social local, regional y global. Es así como a continuación se describirán cada uno de los mecanismos que, mediante la interacción, interdisciplinariedad, estrategias de flexibilización, competencias multiculturales y comunicativas en una segunda lengua como elementos de interacción del programa de Diseño Gráfico de la UDI.

*Tabla 12. Relaciones del programa con el sector externo **se requiere actualizar convenios***

ENTIDAD	PROPÓSITO DE LA VINCULACIÓN
RAD	Participación en la discusión y el estudio alrededor de temas relacionados con el diseño gráfico en Colombia
Somos Voodoo SAS	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes
Nova Pack	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes
Human Bionics	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes

Sumo Estudio Cerámico	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes
Medios TIC SAS	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes
Cheche Producciones	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes
Innovación empresarial y soluciones SAS	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes
Todo Agro Oriente LTDA	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes
Clínica Chicamocha	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes
OI Group	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes
Speed Copy	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes
IDIPRON	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes
ASD Movimiento Reforma	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes
Uditech	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes

Fundación Héroes y Valientes	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes
Fundación Museo Arte Moderno de Bucaramanga	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes
Rueda Film	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes
Litografía Publicidad	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes
Edusys Sistemas LTDA	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes
Soluciones y Comercio Integral SAS	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes
IMEBU	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes
Mega Logistick ML SAS	Convenios para prácticas profesionales de los estudiantes
Universidad de Girona, España	Convenio doble titulación
Universidad Le Havre Normandie IUT, Francia	Convenio doble titulación
Universidad deLorraine, IUT Saint Dié Des Vosges, Francia.	Convenio doble titulación

Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú.	Convenio doble titulación, intercambio y movilidad
Universidad Nacional Autónoma de México UNAM	Convenio Intercambio y movilidad
Universidad Franz Tamayo, Santa Cruz, Bolivia	Convenio Intercambio, movilidad y clases espejo
Universidad de Palermo	Convenio Intercambio y movilidad de docentes y estudiantes.
Universidad Tecnológica Metropolitana, UTEM. Chile	Convenio Intercambio y movilidad
Universidad de Zaragoza- UNIZAR	Convenio Intercambio y movilidad
Universidad Nacional de Noreste de la provincia de Buenos Aires UNNOBA	Convenio Intercambio y movilidad
Observatorio Mexicano de la Crisis-OMEC	Convenio proyecto Delfín para jóvenes investigadores
Latin Asia Link-LAL	Convenio proyecto Delfín para jóvenes investigadores

Latam Global Schoool-LGS	Convenio proyecto Delfín para jóvenes investigadores
Startuplinks	Convenio proyecto Delfín para jóvenes investigadores
Quido Creativa	Convenio proyecto Delfín para jóvenes investigadores

Fuente: Programa Académico

4. INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y/O CREACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL

En la UDI, se busca promover la investigación formativa en los estudiantes y la investigación aplicada en los profesores del programa. La actividad investigativa en la Institución y en el programa apunta a estimular la investigación formativa de los estudiantes, y la investigación aplicada por parte de docentes; al logro de competencias y actitudes propias de quien indaga y se interroga por los problemas humanos, sociales, empresariales y tecnológicos.

En el programa de Diseño Gráfico, la investigación responde a las exigencias de formación académica, esto es, a las necesidades del plan de estudio, por ende, está necesariamente integrada al proceso de formación del estudiante, al desarrollo de la capacidad creativa, de análisis y de síntesis, del espíritu investigativo y de reflexión teórica permanente. En este sentido, la investigación está ligada, en forma indisoluble al problema curricular y dependerá de lo que se enseñe y de cómo se enseñe; de sus recursos económicos, de la creatividad de sus docentes, de su voluntad de plasmar en trabajos los interrogantes que su hacer suscita, del tiempo que la institución le conceda para su trabajo investigativo; de la receptividad que

encuentre entre los alumnos, del espíritu y flexibilidad de los planes de estudio que éste adelante.

A través de la investigación, el programa pretende ejercer liderazgo mediante su desarrollo por cuanto enseña a través del ejercicio investigativo en la solución de proyectos, casos y problemas. Aquí radica el poder y la capacidad institucional para transformar el medio, en la medida en que orienta la investigación hacia el análisis de los problemas del desarrollo regional y local en las áreas de acción del Diseño Gráfico.

Desde el programa de diseño gráfico de la Universidad de Investigación y Desarrollo UDI, se establecen estrategias para fortalecer los procesos de investigación en los estudiantes del programa a través de los semilleros de investigación y la exploración en metodologías de diseño y cómo estas se vinculan a la investigación de manera directa para la generación de productos de nuevo conocimiento, signos distintivos y productos de investigación creación. Todo esto fundamentado desde las aulas y los cursos académicos donde la investigación se articula a todos los proyectos educativos.

Para fortalecer este proceso el semillero se ha direccionado por dos docentes líderes que en espacios determinados dentro de la institución se crean momentos de discusión y aprendizaje continuo hablando desde los conceptos más básicos del diseño hasta los más avanzados.

Adicionalmente el programa cuenta con una infraestructura amplia y con recursos físicos para la investigación como equipos de cómputo, salas y hardware especializado que fortalece los procesos creativos y los resultados de investigación.

Como eje central de investigación desde el semillero se trabaja la experimentación y el diseño con sentido social, donde cada una de las producciones que se realice sensibilice o alcance un público o temática puntual, esto permitiendo que la investigación y la academia se vinculen a la proyección social.

4.1. Grupos y Líneas de Investigación

El programa de Diseño Gráfico en la UDI selecciona cuidadosamente a sus docentes, aliando su perfil con el PEI y considerando la proyección estudiantil. La contratación se dirige a profesionales con sólida formación académica, experiencia docente, perfil investigativo y trayectoria en el sector público y privado. La presencia de docentes investigadores es vital para enriquecer la enseñanza, combinando teoría con aplicación práctica, fomentando un ambiente innovador.

El grupo de investigación PALOSECO, categoría B ante MinCiencias (Convocatoria 833-2018), nace en la facultad de Comunicación, Artes y diseño, durante el segundo semestre de 2004. La fundamentación teórica del Grupo de Investigación se centra en diversas corrientes del diseño gráfico, la comunicación y la gestión, buscando desarrollar un enfoque integral que influya en la transformación de identidades territoriales y nuevos modelos narrativos. Para lograr tal fin, se soporta en el análisis, la interpretación y la creación de proyectos que se intersecan a través de la gestión, el co-diseño y la identidad. Sus líneas de investigación son: Diseño, imagen y comunicación visual (Identidad gráfica y comunicación visual, Diseño publicitario y nuevas tendencias comunicacionales, Diseño y desarrollo local y regional), Gestión cultural para el fomento de la cultura ciudadana (Participación y empoderamiento comunitario, Diseño para la transformación social, Propuestas proyectuales contextualizadas), Gestión cultural para el fomento de la industria turística (Diseño y gestión de proyectos turísticos, Diseño contextual y territorial, Desarrollo de propuestas proyectuales y visuales). Sus áreas temáticas comprenden Diseño de contenidos (Conceptualización, estructuración y presentación de contenidos, jerarquía visual, legibilidad y adaptación a medios y plataformas) y Diseño de identidad (Identidad visual, comunicación, territorio y trabajo colaborativo en Diseño).

Producción del Grupo de investigación Paloseco

La producción científica y de investigación-creación desarrollada después de la ventana de la Convocatoria 957 Minciencias 20024, evidencia especialmente una ampliación hacia artículos indexados y obras de creación con circulación académica, artística y cultural. Los tres artículos recientes El panel cromático, Territorio, trazo y software y Caminos ya aparecen como parte de la actualización pública de la producción de Paloseco.

En cuanto a la producción investigativa, se evidencia una dinámica orientada a la generación, aplicación y transferencia del conocimiento, con un total de 45 productos distribuidos en cinco categorías. La mayor participación corresponde a Desarrollo tecnológico e innovación y producción técnica, con 17 productos (38 %), lo que evidencia una orientación hacia la generación de soluciones, prototipos, productos técnicos y procesos de innovación vinculados con necesidades del contexto. Le siguen Generación de nuevo conocimiento y Formación de recurso humano, con 9 productos cada una (20 %), reflejando tanto la producción académica y creativa como la integración de la investigación a los procesos formativos.

Por su parte, la Divulgación pública de la ciencia registra 6 productos (13 %), asociados a cartillas, eventos académicos, seminarios, congresos e informes de investigación, mientras que la Apropiación social del conocimiento cuenta con 4 productos (9 %), relacionados con iniciativas de sostenibilidad, emprendimientos, identidades territoriales, herramientas gráficas y fortalecimiento de identidades. Por su parte Formación del Recurso Humano que registra 9 productos. A la fecha esta distribución evidencia una investigación que no se limita a la producción académica, sino que incorpora procesos de creación, desarrollo tecnológico, formación, divulgación y relación con el contexto.

Para el Programa de Diseño Gráfico, estos resultados permiten reconocer una producción investigativa coherente con su naturaleza proyectual, en la que el conocimiento se desarrolla mediante procesos que articulan investigación, creación y aplicación, así como su articulación directa con el factor diferenciador, al presentar

una alta producción de investigación creación. Asimismo, la diversidad de productos evidencia posibilidades de interacción con actores y problemáticas del entorno, fortaleciendo la capacidad del programa para generar propuestas que trascienden el ámbito académico y aportan a contextos sociales, culturales, empresariales y territoriales.

A continuación, se muestran los principales logros del grupo de investigación PALOSECO.

Generación de nuevo conocimiento - GNC

La producción reciente evidencia especialmente una ampliación hacia artículos indexados y obras de creación con circulación académica, artística y cultural.

Tabla 13. Generación de Nuevo Conocimiento — GNC

Nombre	Descripción	Producto derivado posterior a la ventana
El panel cromático	Investigación sobre el color desde perspectivas materiales, territoriales, pedagógicas y relacionales.	Artículo científico Q2: <i>El panel cromático: una propuesta decolonial y relacional para repensar el color desde la materia.</i>
Territorio, trazo y software	Investigación que articula dibujo, representación gráfica y procesos digitales aplicados al diseño de personajes para animación.	Artículo científico Q3: <i>Territorio, trazo y software: el dibujo como mediador gráfico en el diseño de personajes para animación.</i>

Dibujo sentido	Investigación-creación centrada en experiencias multisensoriales para la creación, percepción y contemplación del dibujo.	Artículo Q3: <i>Caminos: el dibujo sensorial como medio para trazar la memoria del cuerpo</i> ; obra artística Caminos. El proyecto y su orientación sensorial aparecen documentados en la actualización del grupo.
Recorriendo el León Dormido	Proyecto audiovisual orientado a recuperar el mito del León Dormido y su relación con la memoria oral de los Yariguíes y Santander.	Obra audiovisual Burgama Nictémara (2024), con circulación en Notodo Film Festival.
Cultura folclórica de Vélez	Investigación audiovisual sobre la dimensión gráfica, simbólica e identitaria del traje y el folclor veleño.	Obra audiovisual Vélez Shapes (2024), con instancia de valoración internacional.
Narrativas audiovisuales e identitarias	Procesos de investigación-creación orientados a memoria, territorio y representación cultural.	Se Asoman en Colombia (2025).
Investigación-creación audiovisual	Desarrollo de productos audiovisuales con circulación en espacios académicos y culturales.	Pintar – Será lo último que haga (2025).

Exploraciones del cuerpo y creación	Producción artística asociada al cuerpo, percepción y experiencia gráfica.	Cuerpo en tensión (2025).
Exploraciones gráficas y sensoriales	Producción artística derivada de procesos de experimentación gráfica y corporal.	Desde las sombras (2024).

Desarrollo Tecnológico e Innovación — DTI

Es la categoría con mayor producción posterior, equivalente al 38 % de los 45 productos. Se caracteriza por soluciones aplicadas, herramientas de identidad, prototipos, procesos, procedimientos y productos orientados a empresas, organizaciones, educación y comunidades.

Tabla 14. Desarrollo Tecnológico e Innovación — DTI

Nombre	Descripción	Producto derivado posterior a la ventana
ABCEL	Desarrollo de una herramienta gráfica para fortalecer la gestión y correcta aplicación de la identidad de marca.	Innovación en gestión empresarial: herramienta para el uso correcto y aplicación gráfica de la marca ABCEL (2024).
DISFUNDE	Aplicación del diseño a la normalización, gestión y	Innovación empresarial y herramienta gráfica para

	fortalecimiento de la identidad institucional.	Fundación Pro-Rehabilitación DISFUNDE (2024–2025).
Humanización de aulas	Desarrollo de propuestas de intervención y mejora de espacios educativos desde criterios gráficos y funcionales.	Diseño de propuestas e ideas sobre la humanización de espacios en aulas de clase (2024).
Frulatto	Aplicación del diseño a experiencias en espacios comerciales y actos de compra.	Innovación de proceso: Experiencias en espacio comercial y actos de compra para la marca Frulatto (2024).
Arte y discapacidad visual	Desarrollo de recursos tangibles que facilitan procesos de creación gráfica para población con discapacidad visual.	Prototipo industrial para incentivar el desarrollo del dibujo artístico en personas con discapacidad visual (2024). El proyecto aparece registrado en la producción actual del grupo.
BOLITON-BUÑUELOS	Desarrollo de identidad y diferenciación comercial mediante recursos gráficos protegibles.	Signo distintivo BOLITON-BUÑUELOS (2024).
Letras antiguas	Experimentación y sistematización de formas tipográficas y recursos de producción.	Prototipo industrial Letras antiguas (2025).
Plaza de Mercado San Francisco	Proyecto de intervención gráfica, patrimonial y comunicacional sobre la plaza y sus actores.	Diseño de imagen de ASUPLAZF.

Plaza de Mercado San Francisco	Reconocimiento y comunicación del espacio comercial y cultural.	Exposición aérea Plaza de Mercado de San Francisco.
Sector calzado San Francisco	Desarrollo de herramientas de estandarización para procesos comunicacionales empresariales.	Manual de estandarización de campañas para fabricantes y comerciantes de calzado del barrio San Francisco.
Millófilos — identidad	Aplicación estratégica del diseño a una empresa del sector de la restauración.	Herramienta de identidad corporativa para Millófilos (2025).
Millófilos — gestión	Estructuración de procedimientos internos mediante herramientas de diseño y gestión.	Modelo de gestión de procesos internos de Millófilos (2025).
Plaza de Mercado San Francisco	Desarrollo de sistema de comunicación e identificación para establecimientos.	Diseño de 99 avisos de la Plaza de Mercado San Francisco.
Caney Guane	Sistematización metodológica de procesos de creación artística.	Instructivo de metodología de trabajo para la creación de obras artísticas — Corporación Caney Guane.
Emisora San Francisco	Desarrollo de identidad gráfica aplicada a espacios y sistemas de comunicación comunitaria.	Diseño de imagen de mural Emisora San Francisco.
Cartografía Plaza de Mercado	Reconocimiento y documentación territorial mediante herramientas gráficas y cartográficas.	Aerofotograma / cartografía del patrimonio inmaterial de la Plaza de Mercado de San Francisco.

Burgama Nictémera	Aplicación y transferencia de conocimiento derivado de la producción audiovisual y patrimonial.	Consultoría en artes, arquitectura y diseño asociada al cortometraje Burgama Nictémera (2025).
----------------------	---	--

Apropiación Social del Conocimiento y Divulgación Pública de la Ciencia

Con respecto a esta categoría se generan 10 productos: 4 ASC + 6 DPC. Siendo esta es una sola macrocategoría en la estructura general de Minciencias, se plantea separar sus dos componentes para la presentación. Es además estratégica porque en la medición 957 el indicador de ASC era cero, mientras que después de la ventana ya se observan productos explícitamente registrados en esta tipología.

Tabla 15. Apropiación Social del Conocimiento

Nombre	Descripción	Producto derivado posterior a la ventana
Prácticas de sostenibilidad en emprendimientos artesanales y etnoturísticos de América Latina y el Caribe	Proceso colaborativo orientado al reconocimiento y fortalecimiento de prácticas sostenibles y productivas en comunidades y emprendimientos.	Proceso de ASC para el fortalecimiento o solución de asuntos de interés social (2024).
Bromeliáceas de miel / Santander–Lebrija	Investigación territorial relacionada con el cultivo de la piña, identidad	Diseño y exhibición de identidades territoriales sobre el valor cultural de

	cultural y reconocimiento de prácticas productivas de Lebrija.	Santander-Lebrija (2025).
CHEVROCARS HYUNDAI	Transferencia de conocimiento de diseño hacia una empresa mediante desarrollo y apropiación de recursos de identidad.	Proceso de ASC para fortalecimiento de cadenas productivas: herramienta para el uso correcto y aplicación gráfica de CHEVROCARS HYUNDAI (2025).
Sector autopartes de Bucaramanga	Aplicación de herramientas de diseño para mejorar identificación, comunicación y gestión empresarial.	Creación de identidad corporativa para empresas del sector de autopartes de Bucaramanga (2025).

Tabla 16. Divulgación Pública de la Ciencia

Nombre	Descripción	Producto derivado posterior a la ventana
El orden visual	Recurso editorial orientado a circulación y apropiación de fundamentos de diseño.	Cartilla / libro de divulgación El orden visual (2024).

Congreso Académico UDI 2024	Espacio de circulación de resultados académicos e investigativos.	Participación/evento científico Congreso Académico UDI 2024.
Congreso / Simposio de Ciencias Sociales	Socialización de procesos y resultados de investigación ante comunidad académica.	Participación en evento científico de Ciencias Sociales (2024).
Semana Internacional de Diseño en Palermo	Circulación internacional de experiencias y resultados de diseño e investigación.	Participación en XIX Semana Internacional de Diseño en Palermo.
Seminario Internacional de Investigación en Prácticas Artísticas	Divulgación especializada de procesos de investigación-creación.	Participación en VII Seminario Internacional de Investigación en Prácticas Artísticas.
Burgama Nictémara	Sistematización y circulación académica del proceso de investigación audiovisual.	Informe de investigación Burgama Nictémara (2024). El informe está registrado en el CvLAC.

Formación de Recurso Humano para CTel — FRH

Esta categoría refleja la articulación directa entre investigación y formación. Los resultados posteriores se materializan principalmente en trabajos de grado de pregrado y maestría vinculados con territorio, cultura, patrimonio, comunicación y

diseño. El resumen del grupo registra, por ejemplo, trabajos de 2025 relacionados con entidades culturales, biodiversidad y memoria audiovisual.

Tabla 17. Formación de Recurso Humano para CTel — FRH

Nombre	Descripción	Producto derivado posterior a la ventana
Red digital de entidades culturales	Investigación orientada a fortalecer la articulación y visibilidad de organizaciones culturales del Área Metropolitana de Bucaramanga.	Trabajo de grado de maestría: Red digital de entidades culturales para promover su oferta en el Área Metropolitana de Bucaramanga (2025).
Guardianes del departamento de Santander	Proyecto de representación e ilustración científica de especies de flora y fauna amenazadas.	Trabajo de grado de pregrado: Guardianes del departamento de Santander, ilustrando científicamente las especies de flora y fauna en amenaza (2025).
Memoria del Centro de Bienestar San Pedro Claver	Recuperación audiovisual de memoria y tradición oral asociada con población mayor de San Gil.	Trabajo de grado de pregrado: Propuesta audiovisual para rescatar la memoria y tradición oral del Centro de Bienestar del Anciano San Pedro Claver del municipio de San Gil (2025).

Cultivo de piña Oro Miel	Reconocimiento audiovisual de prácticas socioproductivas y culturales ligadas al cultivo de piña.	Trabajo de grado: Propuesta audiovisual para dar a conocer las prácticas socioproductivas del cultivo de piña Oro Miel en Villanueva, Santander (2025).
Monumentos Guanentinos	Sistematización y comunicación de procesos de creación vinculados con patrimonio monumental.	Trabajo de grado relacionado con memoria y procesos del Taller de Creación: Monumentos Guanentinos (2024).
Fachadas históricas de Barichara	Reconocimiento gráfico del patrimonio arquitectónico y urbano.	Contenido gráfico para visibilizar fachadas del centro histórico, nivel 1 PEMP, de Barichara (2024).
José Antonio Galán y los Comuneros	Proyecto gráfico-histórico orientado a reinterpretar la memoria regional.	Mirada gráfica a la historiografía de José Antonio Galán y su participación en la Rebelión de los Comuneros (2024).
Cultura vial	Aplicación de recursos gráficos para procesos pedagógicos y de sensibilización.	Herramienta gráfica para promover cultura vial en estudiantes de noveno grado (2024).

Interfaces inclusivas para adultos mayores	Investigación aplicada al diseño de interfaces accesibles y usabilidad móvil.	Guía digital sobre interfaces gráficas inclusivas para dispositivos Android dirigida a adultos mayores (2024).
--	---	--

4.2. Semilleros de investigación

En el semillero de investigación Gensus, se logró vincular aproximadamente con un 10% de los estudiantes del programa en el cual se desarrollan proyectos de producción académica e investigativa en conjunto con otras instituciones correspondiente a los proyectos de mejoramiento del programa.

El semillero crea nuevos enfoques de investigación en el diseño establecido por los líderes de semillero y los estudiantes vinculados al mismo. Tiene una propuesta desde los estudiantes y hacia ellos, esto surge del interés de estudiantes de diversos semestres en la participación de ejercicios de investigación en el campo del diseño.

La importancia del semillero de investigación radica en su contribución al desarrollo de competencias en los estudiantes, quienes, después de asistir y aprobar el curso de metodología de la investigación, tienen la opción de vincularse a un semillero. Esto cumple con el reglamento de investigaciones, que considera la investigación formativa como una estrategia pedagógica para formar investigadores activos y hábiles en la generación de desarrollo científico.

Se han desarrollado actualmente dos proyectos uno que participó en el primer encuentro de semilleros INVESTIGARTE desarrollado por la UDI direccionado a la creación de carteles bajo la reutilización de recursos digitales.

“Desarrollo de carteles a partir de la reutilización de recursos para la interpretación del movimiento del cuerpo como forma de diseño”: En este proyecto se toca un tema actual y que se está trabajando en diversas corporaciones e instituciones buscando crear soluciones para reducir el consumo de productos, en este caso se busca desarrollar productos a partir de elementos ya existentes para la creación de contenido, buscando dar soluciones a la reducción del consumo de productos, se expone situaciones de manera gráfica con la reutilización de recursos gráficos libres de derechos de autor logrando así la creación de contenido a partir de collages digitales, manejo vectorial e intervención tipográfica.

“Libro registro de una colección de moda, resultado de un proyecto de investigación interinstitucional para el sector de moda”: Este proyecto busca registrar el proceso creativo y formal del desarrollo de una colección (Investigación modelo educativo) desde la concepción de la idea hasta la materialización del producto en un evento de moda. El proyecto presenta diseño editorial, muestras cromáticas, muestra fotográfica, desarrollo descriptivo. Este proyecto hace hincapié en la importancia de la cooperación y la vinculación entre instituciones como principios básicos para la creación de sistemas de innovación y transferencia de conocimiento en las áreas de comunicación visual, se comparten algunas experiencias del posgrado de las Instituciones universitarias y que darán resultado exitoso dentro de su proceso de consolidación académica y de vinculación con el entorno nacional y regional.

A continuación, se muestran los eventos en los cuáles el semillero ha participado:

Tabla 14. Proyectos integradores con sus cursos

EVENTO	FECHA DE PARTICIPACIÓN
--------	------------------------

II Simposio Internacional de Semilleros de Investigación científica, César Vallejo. Perú.	2021
Ponencia Encuentro Nacional e Internacional de Semilleros Mesa Sur. Valle del Cauca	2023
Encuentro Semilleros RedCOLSI	2023
XXVI Encuentro Nacional y XX Encuentro Internacional de Semilleros de Investigación, Cartagena	2023
Encuentro de Semilleros Institucional, UDI	2022

Fuente: Programa Académico

5. PROYECCIÓN SOCIAL Y EXTENSIÓN

En la UDI la proyección social y extensión es la forma concreta, eficaz y responsable de contribuir a la solución de problemas sociales y de participar en las

transformaciones para construir un mundo más digno (PEI, 2014, p62). Para el programa académico se entiende como (incluir párrafo con la definición de la proyección social en el programa académico).

La proyección social del Programa de Diseño Gráfico se entiende como un proceso de interacción con el entorno mediante el cual el Diseño, desde su naturaleza proyectual, contribuye a la comprensión y abordaje de situaciones y necesidades de comunidades, organizaciones, emprendimientos y otros actores sociales. En articulación con el enfoque institucional de la UDI, constituye un espacio para vincular la formación académica con contextos reales y contribuir responsablemente a su transformación.

Desde el PEP 2026, esta interacción se desarrolla mediante procesos de investigación, creación, experimentación y diseño colaborativo y participativo, reconociendo los conocimientos, experiencias y necesidades de los actores involucrados. De esta manera, estudiantes y docentes aplican conocimientos disciplinares para formular propuestas pertinentes, fortaleciendo competencias para interpretar contextos, trabajar con otros y tomar decisiones fundamentadas.

La proyección social se articula con las líneas de investigación del programa, especialmente con Diseño, imagen y comunicación visual, Gestión cultural para el fomento de la cultura ciudadana y Gestión cultural para el fomento de la industria turística, que orientan el desarrollo de propuestas relacionadas con identidad, comunicación visual, participación comunitaria y proyectos contextualizados.

Esta orientación se concreta en proyectos con comunidades y organizaciones, así como en experiencias de fortalecimiento de emprendimientos. Un ejemplo es el Proyecto Integrador de V semestre, que vincula a los estudiantes con emprendimientos reales para desarrollar sistemas de identidad visual mediante procesos de investigación, conceptualización, creación y evaluación. Para 2026, esta experiencia se fortalece mediante la articulación con IMEBU.

Así, la proyección social constituye un espacio de formación e interacción con el contexto, donde el conocimiento proyectual se vincula con situaciones reales para construir alternativas pertinentes y fortalecer el compromiso del estudiante con el ejercicio responsable del Diseño.

Proyectos de proyección social del programa.

A continuación, se presentan algunos proyectos relevantes desarrollados desde proyección social:

Tejedoras de Paz, exposición de fotografía que realizaron los alumnos de fotografía de la UDI, trabajó de la mano con la fundación “Zagua - Organización Tejedoras de Paz”, fundación de madres cabezas de hogar dedicada a rescatar mujeres que trabajaban en prostitución enseñándolas a tejer bolsos para generar recursos, la fundación está dirigida por doña Lina una mujer indígena wayuu que es su fundadora. El objetivo de la exposición era ayudar a visibilizar el trabajo que desarrollaban las madres cabeza de familia.

Docente responsable: Luis Álvaro Gómez Meza, 2017.

Talleres artísticos para el programa de Hogares Infantiles del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar ICBF en el sector Trapiche, ubicado en el Municipio de Piedecuesta. A través de estos talleres se buscó impulsar la exploración y expresión por medio de diversos lenguajes artísticos como apoyo a la educación inicial.

Docente responsable: Julio César Rodríguez Jaimes, 2020

Seminario Taller “Elaboración de catálogos digitales para los sectores artesanías, joyería y calzado de Bucaramanga y su área Metropolitana, apoyados por las asociaciones que los representan”, con el cuál se capacitó a jóvenes emprendedores en la elaboración de un catálogo digital que oferte los productos en plataformas digitales, esto sirvió como herramienta que reforzara los canales de comercialización de productos por redes sociales e internet, logrando contar con un registro fotográfico propio estructurado a partir de la identidad de marca y referentes

según las tendencias del diseño de ambientes digitales a partir de la elaboración de una composición acorde al producto que se quiera exhibir.

Docente responsable: John Bretón Escobar, 2020.

Revista Entorno UDI, desde el programa de diseño gráfico, se apoya el desarrollo de comunicación de la Universidad de Investigación y Desarrollo UDI, mediante la difusión de contenidos de los programas académicos y el desarrollo de actividades desde el diseño como elementos de creación en programas culturales y sociales con la comunidad y el sector externo.

Docente responsable: John Bretón Escobar, 2014-2026

Plan de formación para el fortalecimiento de competencias emprendedoras del círculo de mujeres Fundación Fe y Alegría. Desde donde se asesoró en la creación de marca e imagen, para fomentar el emprendimiento y transformación social y económica de la región, afectando una comunidad en condición de pobreza y vulnerabilidad, de esta manera, se contribuye a la problemática promoviendo la igualdad de género y el empoderamiento de la mujer.

Docente responsable: John Bretón Escobar, 2022-2

Revista “Caminos hacia la reconciliación para la paz grande de Colombia”, como parte de la cátedra para la paz, se genera la revista como herramienta para ayudar en las competencias ciudadanas para una convivencia democrática y respetuosa de los derechos humanos.

Docente responsable: Julio César Rodríguez, 2023-2

Revista Enlata. Nace como proyecto de aula de clase del programa de Diseño contemporáneo en último semestre de lo que pasaba en el mercado, revista hecha por los estudiantes, el estudiante podía ir los empresarios a pedir patrocinio, entrevistar a los privados.

Docente responsable: César Augusto Mateus (Editorial periódico), Marcos Rubiano (Editorial Revista) 2012-2024

Revista Hilándonos. ¿??? ES DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Docente responsable: xxxxxxxx

Cartilla Deontología. La Colección Digital de Diseño Gráfico de la Universidad de Investigación y Desarrollo (UDI) incluye recursos pedagógicos e investigativos centrados en la ética, la moral y la práctica profesional, destacando la cartilla interactiva de deontología para orientar los deberes de la disciplina

Docente responsable: FACULTAD DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

Cartilla Composición Tipográfica. recurso académico orientado al fortalecimiento de las competencias para el manejo de la tipografía en el Diseño Gráfico.

Abordan principios relacionados con la selección, organización y combinación tipográfica, considerando su función comunicativa y visual. Este recurso favorece la comprensión de la tipografía como elemento estructural de la composición y la construcción de mensajes gráficos.

Docente responsable: Cesar Mateus

Cartilla Orden Visual. Es una publicación del Programa de Diseño Gráfico de la UDI dedicada a explorar la composición y la diagramación como fundamentos de la comunicación visual. La revista aborda los principios que permiten organizar textos, imágenes y elementos gráficos de manera clara, coherente y funcional. A través de contenidos académicos y ejercicios de diseño, busca fortalecer la comprensión de la estructura visual y su relación con la lectura. También destaca la diagramación como una herramienta para jerarquizar, ordenar y comunicar información. Así,

Orden Visual se propone como un espacio para aprender, experimentar y reflexionar sobre la construcción visual de contenidos.

Docente responsable: Cesar Mateus, Absalón Rincón, María Angélica Martínez

Diseño de Portafolio Centro de Desarrollo Organizacional CDEO-UDI. El Programa de Diseño Gráfico contribuye al fortalecimiento de las estrategias de proyección social de la UDI mediante el desarrollo de un portafolio visual para el Centro de Desarrollo Organizacional CDEO-UDI. Esta iniciativa busca visibilizar los servicios, capacidades, proyectos y propuestas que el Centro ofrece al sector externo, facilitando su comunicación y relacionamiento con empresas, organizaciones y otros actores de la región.

Docente responsable: Jhon Bretón

Desarrollo de identidad gráficas y participación en el proyecto "Concurso intercolegiado de reciclaje electrónico". Desde el Programa de Diseño Gráfico se apoya el desarrollo de la identidad gráfica del proyecto "Concurso Intercolegiado de Reciclaje Electrónico", mediante la creación de elementos visuales y piezas de comunicación que contribuyen a su identificación y difusión. Esta participación articula el Diseño con iniciativas de carácter educativo, social y ambiental, fortaleciendo la vinculación del programa con actividades dirigidas a la comunidad y al sector externo.

Docente responsable: Jhon Bretón

Diseño e identidad visual de la campaña "Redes de gestión ciudadana" - en alianza con la Alcaldía de Bucaramanga. Desde el Programa de Diseño Gráfico se apoya el desarrollo de la identidad visual de la campaña "Redes de Gestión Ciudadana", mediante la creación de elementos gráficos y piezas de comunicación orientadas a fortalecer su identificación y difusión. Esta participación articula el Diseño con iniciativas de carácter ciudadano y social, contribuyendo al desarrollo de actividades de vinculación con la comunidad y el sector externo.

Docente responsable: Jhon Bretón

Video conmemorativo de los 10 años de Proyección Social y Extensión. Gestionar el desarrollo y diseño de medios audiovisuales consolidados en la producción del video Institucional de Proyección Social y Extensión UDI para la conmemoración de los 38 años de existencia de la universidad.

Docente responsable: Jhon Bretón

Proyecto Integrador V Semestre. Trabajo en conjunto con el sector externo. Se colabora con empresarios locales con el fin de fortalecer su comunicación a través del desarrollo de identidades corporativas, lo cual posiciona los productos y servicios de los emprendedores a nivel local y regional. El proyecto integrador articula competencias disciplinares, creativas y técnicas del Diseño Gráfico mediante procesos proyectuales orientados a la comprensión y resolución de situaciones reales del contexto, favoreciendo el aprendizaje significativo y la formación integral. A través del desarrollo de sistemas de identidad visual, los estudiantes integran investigación, conceptualización, creación y evaluación para formular propuestas pertinentes a las necesidades de los actores y contextos involucrados, incorporando principios de diseño colaborativo y participativo. El proyecto se desarrolla con emprendimientos reales, inicialmente vinculados a la Cámara de Comercio de Bucaramanga y, para el periodo 2026, mediante la alianza con IMEBU, abordando situaciones relacionadas con identidad visual, diferenciación y comunicación gráfica. Los resultados fortalecen los procesos de identidad y comunicación visual de los emprendimientos, al tiempo que permiten al estudiante aplicar sus conocimientos en contextos reales y comprender el papel del Diseño en la construcción de alternativas pertinentes para el entorno.

Docente encargada: Victoria Angélica Quinche, 2020-2024

Portafolios, actividades de extensión del programa.

A continuación, se presentan algunas actividades de extensión del programa:

Diplomado en Diseño y Creación de Sonido Digital. Orientado a estudiantes y profesionales apasionados por la disciplina del diseño (gráfico, multimediales, audiovisuales y publicitarios) del mundo de la creatividad musical para cine, radio, televisión, internet, juegos de video y áreas afines, que, aun teniendo experiencia con el sonido de la industria audiovisual, no han logrado consolidarse dentro de esta. Esta formación es también la puerta para aquellos alumnos interesados en la Doble titulación del programa de Diseño Gráfico con la Universidad de Girona.

Programa de formación en fotografía con dispositivos móviles para estudiantes de 11° del colegio Jorge Ardila Duarte – Bucaramanga. Orientado al fortalecimiento de sus competencias en lenguaje visual y comunicación fotográfica mediante el uso creativo de herramientas tecnológicas de uso cotidiano. Esta iniciativa articula las capacidades académicas del Programa de Diseño Gráfico con la proyección social de la UDI, acercando el conocimiento y las prácticas del diseño a estudiantes de educación media.

Programa de Formación en diseño de Portafolio para los microempresarios participantes del Ecosistema de Emprendimientos en alianza con CEemprende en la Ciudad de Bucaramanga. La iniciativa fortalece sus capacidades para presentar y comunicar estratégicamente sus productos y servicios. Desde el Programa de Diseño Gráfico se brindan herramientas de comunicación visual y organización de contenidos. El proceso articula el conocimiento académico con las necesidades del sector productivo y contribuye al fortalecimiento de los emprendimientos de la región.

1.er Concurso Intercolegiado de Carteles Sostenibilidad y Medio Ambiente, dirigido a estudiantes de 10.º y 11.º grado de colegios de Bucaramanga y su área metropolitana. La iniciativa promueve la creatividad y la comunicación visual como herramientas para sensibilizar frente a las problemáticas ambientales y fomentar una cultura de sostenibilidad. El concurso articula el conocimiento del Programa de Diseño Gráfico con la formación de jóvenes de educación media, fortaleciendo su interés por el diseño y su capacidad para comunicar mensajes de impacto social y

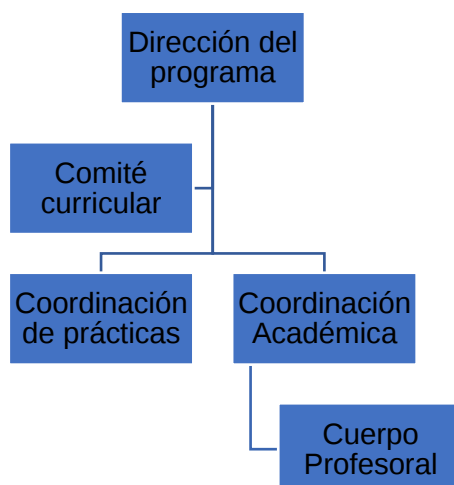
ambiental. El proyecto se articula con el PRAE (Proyecto Ambiental Escolar) es una estrategia pedagógica obligatoria en las instituciones educativas formales de Colombia

Docente responsable: Jhon Enrique Bretón

6. ORGANIZACIÓN DEL PROGRAMA

El programa académico cuenta con una estructura académica y administrativa que se refleja en el siguiente organigrama.

Gráfica 1. Organigrama del programa



Fuente: Programa académico

A continuación, se presenta el cuerpo profesoral del programa

Tabla 15. Cuerpo profesoral

No.	Nombre del profesor	Nivel de Formación Títulos de pregrado y posgrado	Modalidad del contrato (TC, MT, hora cátedra)	Nombre curso académico	Horas semanales dedicación directa al programa	Distribución Actividad del profesor (horas semanales)		
						Docencia	Investigación	Proyección / Administrat.
1	JOHN ENRIQUE BRETÓN ESCOBAR	Diseñador gráfico UDI Magíster en Gestión del Diseño UDI	TC	Autoedición I, Electiva II (posproducción II), Electiva III (Diseño Audiovisual), Retoque Digital	40	24	0	16
2	CÉSAR AUGUSTO MATEUS MEDINA	Diseñador Gráfico UDI Magister en Educación UNAB	TC	Taller Lenguaje Tipográfico, Taller de Diagramación	40	16	18	06
3	EDINSON LEONEL SILVA MANTILLA	Maestro en Bellas Artes UIS Magíster en Gestión del Diseño UDI PhD en Ciencias de la Educación Universidad Cuauhtemoc	TC	Taller de Orientación gráfica, Seminario de Investigación, Metodología del Diseño	40	23	0	17
4	ABSALÓN RINCÓN MUÑOZ	Diseñador Gráfico UDI Maestría en Creación de Guion Audiovisual Universidad	TC	Taller de animación 3D, Proyecto de Grado I	20	12	20	8

		Internacional de la Rioja, España						
5	JAIME ALBERTO JIMENEZ GUZMAN	Profesional en Publicidad y Mercadeo UDES Magister en Educación Universidad del Tolima Candidato a Magister en tipografía UBA	TC	Seminario de Diseño Contemporáneo, Semiótica de lo Audiovisual, Taller de Diseño Publicitario, Teoría Publicitaria	40	28	0	12
6	MARIA ANGÉLICA MARTÍNEZ WANDURRAGA	Maestra en Bellas Artes UIS Magíster en Artes Visuales UNAM	TC	Dibujo anatómico, Descriptiva, historias.	40	10	16	14
7	LUIS ÁLVARO GÓMEZ MEZA	Maestro en Música UNAB Magíster en Gestión del Diseño UDI	TC	Fotografía básica, Fotografía aplicada, Electiva I (Teoría y técnica de montaje), Electiva IV (Operativa de Cámara e Iluminación).	40	29	0	11
8	VICTORIA ANGÉLICA QUINCHE RAMÍREZ	Diseñadora Gráfica - Universidad Jorge Tadeo Lozano Magister en Gerencia Estratégica del Diseño -	TC	Taller de Diseño Básico, Taller Identidad Corporativa, Proyecto de grado II	40	24	0	16

		Universidad EAN						
9	JULIO CÉSAR RODRÍGUEZ JAIMES	Maestro en Bellas Artes UIS Magíster en Administración UDI	TC	Color I, Dibujo Artístico I, Técnicas de Impresión.	40	24	0	16
10	GIOVANNY CELIS GÓMEZ	Diseñador Gráfico UDI Magíster en Gestión del Diseño UDI	TC	Color I, Electiva II, III, IV, Ilustración I, Producción Gráfica	40	20	0	20
11	JACK RUEDA GIL	Diseñador Industrial UIS Maestría en Evaluación y Gerencia de Proyectos UIS PhD en Ciencias de la Educación Universidad Cauhtemec	TC	Costos de Producción en Diseño, Descriptiva, Taller de Diseño Básico	40	17	16	07
12	BEATRIZ NUÑEZ ARCE	Licenciatura en Educación Artística - UNIMINUTO Magíster en Semiótica UIS	MT	Semiótica de lo Gráfico, Semiótica de lo Audiovisual,	20	10	0	10
13	EDWIN GUEVARA LANDINEZ	Diseñador Gráfico UDI Maestría en Gestión de las Tecnologías Educativas	TC	Color II, Dibujo Artístico II, Dibujo de Historieta y Comic, Producción Gráfica	40	32	0	8

14	NICOLÁS ZABALA FERREIRA	Diseñador Gráfico UDI Magíster en Gestión del Diseño UDI	TC	Dibujo Anatómico, Ilustración, Introducción al Diseño Multimedial	40	24	0	14
15	DANIEL ALFONSO RICO TAVERA	Diseñador Gráfico UDI Magíster en Gestión del Diseño UDI	TC	Autoedición II y III, Taller de Diagramación	40	24	0	16
16	MARCOS YAMID RUBIANO AVELLANEDA	Diseñador Gráfico UDI Magíster en Gestión del Diseño UDI	TC	Introducción al Diseño Web, Semiótica de lo gráfico, Taller de Medios Editoriales, Electiva I (Redacción Publicitaria)	40	24	0	16
17	DIEGO ALEJANDRO FORERO CARRILLO	Maestro en Artes Audiovisuales UNAB Magíster en Gestión del Diseño UDI	MT	Introducción a la Producción Audiovisual	20	12	0	08
18	JESSICA MORENO REALPE	Diseñador Gráfico UDI, Candidata a Magister en Animación 3D pala las Industrias del Entretenimien to UNIR	MT	Ilustración I, Proyecto de Grado II, Taller de Modelado 3D	20	18	0	2
19	JULIAN FELIPE SANCHEZ LEGUIZAMON	Diseñador Industrial UDI Candidato Licenciatura en Diseño	TC	Perspectiva, Representació n Técnica, Seminario de Diseño Contemporáne	40	32	0	8

		Gráfico CESUMA		o, taller de Diseño Objetual, taller de Diseño Tridimensional				
20	WILSON JAIR BARRIOS RIOS	Diseñador Gráfico UDI Maestrante en Administración UDI	MT	Electiva II (Psicología del Consumidor), Historia del Diseño Gráfico, Practica Profesional, Teoría del Diseño, Optativa libre (Realización Publicitaria)	20	12	0	8
21	LILIANA CORTES GARZÓN	Historiadora Universidad Javeriana Ph. D Arte UAB	TC	Arte Precolombino, Electiva III (Gestión y Comunicación de Eventos), Historia de Arte Universal, Historia del Diseño Gráfico	40	14	16	10

Fuente: Programa Académico

7. METAS DEL PROGRAMA ACADÉMICO

Las metas del programa académico serán ejecutadas durante la vigencia del registro calificado y constituyen los avances que persigue el programa en cada una de las funciones sustantivas, a continuación, se establecen las metas del programa:

Tabla 16. Metas del programa académico

METAS ACADÉMICAS		
NOMBRE	ESTRATEGIA	FECHA PREVISTA DE CUMPLIMIENTO
Meta 1. Promover los procesos de investigación en gestión e innovación Objetivo: Desarrollar en los estudiantes habilidades y conocimientos avanzados en procesos de gestión e innovación	Integración curricular: Incluir módulos específicos o evidencias de resultados de aprendizaje procesos de investigación que involucren la innovación. Capacitación docente: Realización de talleres y seminarios con docentes expertos en gestión e innovación. Evaluación y retroalimentación: Crear un sistema de evaluación y retroalimentación continua para medir el impacto de las iniciativas de innovación en los estudiantes.	Diciembre 2026

Fuente: Programa Académico

Tabla 17. Metas de Investigación del programa académico

METAS EN INVESTIGACIÓN		
NOMBRE	ESTRATEGIA	FECHA PREVISTA DE CUMPLIMIENTO
Meta 2. Generar nuevas líneas de investigación Objetivo: Desarrollar nuevas líneas de investigación según	Análisis del sector productivo y académico: Desde el grupo de Investigación Paloseco, realizar una revisión de la pertinencia del programa frente al sector productivo y académico, buscando permear la formación de una manera eficiente.	Diciembre 2024

la pertinencia del sector productivo y académico.		
Meta 2. Categorización de docentes investigadores Objetivo: Lograr la categorización de los docentes investigadores en las mediciones de Minciencias.	Producción de trabajos de investigación conjunto: Se trabaja desde las nuevas líneas de investigación, para articular cursos académicos específicos desde 1er semestre hasta 9no semestre para poder visibilizar las producciones de los estudiantes en apoyo con los docentes donde exista claridad y entendimiento de las metodologías de diseño, las metodologías de investigación y cómo estos resultados pueden derivar productos reconocidos por Minciencias.	Diciembre 2025
Meta 3. Categorización A en la medición de grupos de investigación Minciencias Objetivo: Lograr la categorización A en las mediciones de grupos de investigación Minciencias.	Producción de artículos de investigación: En miras de subir la categorización, se plantearán artículos resultado de los procesos de investigación realizados por los docentes investigadores, esto pensando en la puntuación de Minciencias.	Diciembre 2028

Fuente: Programa Académico

Tabla 18. Metas en Proyección Social y Extensión del programa académico

METAS EN PROYECCIÓN SOCIAL Y EXTENSIÓN		
NOMBRE	ESTRATEGIA	FECHA PREVISTA DE CUMPLIMIENTO
Meta 4. Bolsa de empleo institucional	Implementar una bolsa de trabajo institucional, desde donde se publiquen ofertas laborales a las cuáles puedan acceder los	Diciembre 2025

Objetivo: Crear una bolsa de empleo institucional para los estudiantes y futuros egresados del programa.	estudiantes y egresados del programa de Diseño Gráfico.	
Meta 5. Relación con el sector externo Objetivo: Fortalecer las relaciones con el sector externo, la visibilidad y el entorno UDI.	Elaboración de un portafolio de servicios desde proyección social y extensión, de las actividades y oferta desde el programa de diseño gráfico.	Diciembre 2025
Meta 6. Cultura de innovación y emprendimiento Objetivo: Fomentar en los estudiantes la cultura de innovación y emprendimiento	Realización de encuentros de innovación y emprendimiento, desde donde pueda haber un intercambio de experiencias alrededor de la innovación en proyectos independientes.	Diciembre 2026
Meta 7. Programa de articulación de la educación media con la educación superior. Objetivo: Fortalecer el programa de articulación entre la educación media y superior.	Aumentar el número de alianzas interinstitucionales para implementar proyectos de articulación de la educación media con la superior en la Universidad.	Diciembre 2026

Fuente: Programa Académico

Tabla 19. Metas en Internacionalización del programa académico

METAS EN INTERNACIONALIZACIÓN		
NOMBRE	ESTRATEGIA	FECHA PREVISTA DE CUMPLIMIENTO
Meta 8. Participación de docentes en redes académicas Objetivo: Fomentar la participación de docentes UDI en redes académicas e investigativas del orden nacional e internacional.	Aumentar el porcentaje de docentes en la Universidad en redes académicas e investigativas de orden nacional e internacional.	Diciembre 2025
Meta 9. Incrementar la Movilidad internacional de estudiantes y docentes Objetivo: Fomentar la movilidad internacional de estudiantes y docentes para enriquecer sus experiencias educativas y profesionales a través del intercambio cultural y académico.	Fortalecer los convenios de intercambio con que cuenta la UDI con universidades extranjeras para Intercambio de docentes y estudiantes. Promover la cualificación de docentes y estudiantes en cursos cortos con universidades extranjeras de manera virtual o a distancia. Establecer acuerdos de convalidación de créditos con universidades socias para que los estudiantes puedan transferir los créditos obtenidos en el extranjero a su plan de estudios. Promover activamente las oportunidades de movilidad internacional entre la comunidad universitaria. Organizar ferias de internacionalización, charlas informativas y talleres sobre las oportunidades y beneficios de la movilidad internacional.	Diciembre 2029

	Invitar a profesores y expertos internacionales para impartir clases y talleres. Desarrollar proyectos conjuntos con universidades extranjeras utilizando plataformas en línea para fomentar la colaboración internacional entre estudiantes y docentes. Implementar talleres y actividades que desarrollen habilidades interculturales, como la comunicación intercultural, la adaptación a diferentes contextos culturales y el trabajo en equipos multiculturales.	
Meta 10. Internacionalización del currículo. Objetivo: fortalecer la internacionalización del currículo para el incremento de las competencias en la formación de profesionales bajo un contexto global.	Aumentar el número de convenios para dobles titulaciones para el programa de Diseño Gráfico.	Diciembre 2029

Fuente: Programa Académico

8. FICHA DE CONTROL DOCUMENTAL

Tabla 20. Ficha de control documental.

PROGRAMA ACADÉMICO	
DOCUMENTO	PROYECTO EDUCATIVO DE PROGRAMA
Fecha de elaboración	31 julio 2024
Fecha de Aprobación	
Acta de aprobación	
Lugar donde se radica o guarda el acta de aprobación	
Autores	Victoria Angélica Quinche Ramírez María A. Martínez Wandurraga
Revisores	

Fuente: Programa Académico