



fundación  
universitaria



# **Proyecto Educativo de Programa Diseño Visual**

**2020**



## Introducción

El Proyecto Educativo de Programa –**PEP**– se constituye en el instrumento de diseño curricular (a nivel meso) que concentra la propuesta académica, de formación y de gestión, orientada al desarrollo del liderazgo integral de los futuros Diseñadores Visuales (profesionales en Diseño Visual, tecnólogos en Gestión para Proyectos Web, técnicos profesionales en Piezas Multimedia), en coherencia con el Proyecto Educativo de Facultad (PEF) y el Modelo educativo institucional.

El objetivo del **PEP** es convertirse en la recopilación de las características específicas y elementos principales del programa académico. Igualmente, precisa los mecanismos y estrategias establecidas para garantizar las condiciones de calidad del programa, en cumplimiento de las labores sustantivas, con lo cual se busca obtener los resultados de aprendizaje, centrados en el desarrollo de competencias para afrontar los retos del futuro y atender de manera efectiva a las necesidades del Sector productivo, de cara a su transformación.

# Índice

- 1. **Presentación** .....
- 2. **Aspectos Estratégicos del Programa** ¡Error! Marcador no definido.
  - 2.1.....Ficha técnica (Denominación, Título que se otorga, Nivel de Formación, Código registro SNIES, No. de Créditos, Duración en años, Campo amplio, Núcleo básico de conocimiento, Campo detallado, Modalidad) .....¡Error! Marcador no definido.
  - 2.2.Historia: Antecedentes, inicio, registros y renovaciones de registro calificado (resoluciones), historial de código registro SNIES .....¡Error! Marcador no definido.
  - 2.3.Pertinencia interna y externa del programa (síntesis del contexto nacional e internacional de oferta y necesidades) .....¡Error! Marcador no definido.
  - 2.4.Misión .....¡Error! Marcador no definido.
  - 2.5.Visión .....¡Error! Marcador no definido.
  - 2.6.Propósito de formación .....¡Error! Marcador no definido.
  - 2.7.Objeto de estudio.....
  - 2.8.Perfiles .....¡Error! Marcador no definido.
  - 2.9.Mapa de competencias del programa .....¡Error! Marcador no definido.
  - 2.10.Ejes estratégicos en el programa .....¡Error! Marcador no definido.
    - 2.10.1. Universidad/Empresa-Organización .....¡Error! Marcador no definido.
    - 2.10.2. Vinculación con el entorno .....¡Error! Marcador no definido.
    - 2.10.3. Transformación Digital .....¡Error! Marcador no definido.
    - 2.10.4. Aseguramiento de la calidad.....¡Error! Marcador no definido.
    - 2.10.5. Cadena de Formación.....¡Error! Marcador no definido.
- 3. **Objetivos del programa**.....
  - 3.1.Rasgos distintivos .....¡Error! Marcador no definido.
  - 3.2.Internacionalización y multiculturalidad en el programa ¡Error! Marcador no definido.
  - 3.3.Plan de desarrollo – Objetivos / Metas .....¡Error! Marcador no definido.
- 4. **Componente pedagógico, curricular y de docencia del programa** .....¡Error! Marcador no definido.
  - 4.1.Modelo pedagógico (Modelo consignado en el documento maestro como postura institucional que refiere a la finalidad en la formación esperada – podría ser Constructivista, Socioconstructivista, etc) .....¡Error! Marcador no definido.
  - 4.2..... Modelo educativo (Modelo consignado en el documento maestro como postura de programa a partir del cual se establecen las concepciones, roles y funciones docente, el

- conocimiento acorde con la modalidad – podría ser basado en competencias en modalidad virtual o presencial, etc).....¡Error! Marcador no definido.
- 4.3.....Enfoque curricular (Perspectiva consignada en el documento maestro como postura institucional y de programa a partir del cual se establecen las define el diseño curricular de este – podría ser por competencias) .....¡Error! Marcador no definido.
- 4.4..... Apuesta didáctica según nivel de formación y modalidad del programa (Perspectiva consignada en el documento maestro como postura institucional y de programa correspondientes con las metodologías activas, de construcción de conocimiento y la respectiva propuesta de evaluación).....¡Error! Marcador no definido.
- 4.5.... Estructura curricular del programa (componentes, porcentajes y ciclos propedéuticos si aplica).....¡Error! Marcador no definido.
- 4.5.1.Malla curricular (Red gráfica de cursos x semestres, componentes y CR)¡Error! Marcador no definido.
- 4.5.2.Plan de estudios formato MEN (Estructura organizativa que, a manera de tabla, señala por semestre: el nombre de los cursos, créditos, tipo de cursos -teórico, teórico práctico o práctico- número total de horas, horas de trabajo directo, horas de trabajo independiente, carácter -obligatorio, electivo o propedéutico- y componente -de acuerdo con los manejados en cada caso- tal y como fueron presentados/aprobados por el ministerio).....¡Error! Marcador no definido.
- 4.5.3. .... Distribución de créditos y porcentaje por componente (Tabla de acuerdo con lo presentado/aprobado por el MEN.....¡Error! Marcador no definido.
- 4.6. Docentes del programa .....¡Error! Marcador no definido.
- 4.6.1.Perfiles .....¡Error! Marcador no definido.
- 4.6.2.Estructura docente .....¡Error! Marcador no definido.
- 4.6.3.Tipo de vinculación y funciones (labores sustantivas que apoya: formativas, académicas, docentes, científicas, culturales y de extensión).....¡Error! Marcador no definido.
- 4.6.4.Ejes de desarrollo docente.....¡Error! Marcador no definido.
5. Investigación en el programa..... ¡Error! Marcador no definido.
- 5.1.Líneas y sublíneas de investigación que alimenta el programa .....¡Error! Marcador no definido.
- 5.3.Grupos de investigación soporte del programa .....¡Error! Marcador no definido.
- 5.4.Semilleros de investigación en que participa el programa¡Error! Marcador no definido.
- 5.4.1.Formas de participación de docentes del programa .¡Error! Marcador no definido.
- 5.4.2.Formas de participación de estudiantes del programa¡Error! Marcador no definido.
- 5.5.Investigación formativa y aplicada en el programa.....¡Error! Marcador no definido.
- 5.6.Participación en el Comité de investigaciones ..¡Error! Marcador no definido.
- 5.7.Visibilidad local, regional, nacional e internacional .....¡Error! Marcador no definido.

- 5.8.Productos de investigación del programa (histórico) .....** ¡Error! Marcador no definido.
- 6. La Extensión y relacionamiento con el Sector externo desde el programa** ¡Error! Marcador no definido.
- 7. Procesos académico-administrativos en el programa.....** ¡Error! Marcador no definido.
- 7.1.Orientados a docentes .....** ¡Error! Marcador no definido.
- 7.1.1.Actividades para vinculación e inducción al programa..** ¡Error! Marcador no definido.
- 7.1.2. Acciones del programa para desarrollo docente .....** ¡Error! Marcador no definido.
- 7.1.4. Mecanismos de seguimiento y mejoramiento docente** ¡Error! Marcador no definido.
- 7.2.Orientados a estudiantes .....** ¡Error! Marcador no definido.
- 7.1.1.Actividades de admisión e inducción de estudiantes ....** ¡Error! Marcador no definido.
- 7.1.2.Acciones de bienestar a estudiantes del programa.....** ¡Error! Marcador no definido.
- 7.1.3.Acciones de permanencia de estudiantes implementadas por el programa .....** ¡Error! Marcador no definido.
- 7.1.4. Acciones conducentes a mejorar la graduación de estudiantes .....** ¡Error! Marcador no definido.
- 7.3.Orientados a egresados .....**
- 7.3.1.Mecanismos y estrategias para integración y vinculación de los graduados al fortalecimiento y realimentación del programa .....**
- 7.3.2.Mecanismos y estrategias para seguimiento a graduados** ¡Error! Marcador no definido.
- 7.4.Orientados a Autoevaluación y autorregulación del programa .....** ¡Error! Marcador no definido.
- 7.1.1. Proceso de autoevaluación curricular con fines de mejoramiento** ¡Error! Marcador no definido.
- 7.1.2.Proceso de autoevaluación curricular con fines de renovación de registro calificado o de acreditación de alta calidad (Plan a dos años, con fechas y metas, orientado al proceso que corresponda, de acuerdo con lo previsto con la Dirección de Planeación)** ¡Error! Marcador no definido.
- 8. Incorporación de TIC: Planes y estrategias del programa.....** ¡Error! Marcador no definido.
- 9. Otros aspectos particulares del programa**
- 10. Anexos .....** ¡Error! Marcador no definido.

## 1. Presentación

El Proyecto Educativo del Programa (PEP) de Diseño Visual es la carta de navegación que permite insertar la institución educativa dentro del contexto global, de tal manera que las cinco funciones misionales: docencia, investigación, proyección social, relación con el sector productivo y bienestar, constituyen ejes que vitalizan el que hacer de la institución con el propósito de formar profesionales éticos e idóneos, con capacidad de liderazgo y competencias técnicas, tecnológicas y profesionales, ajustadas a las dinámicas sociales del entorno, los criterios de alta calidad de la educación superior y los desarrollos tecnológicos y científicos del mundo actual.

El Modelo Pedagógico se constituye en un referente teórico y metodológico de constante evolución, recuperando lo más valioso del que hacer educativo en el presente, para proyectarlo al futuro. El Proyecto Educativo del Programa PEP, **expresa la misión, visión y lineamientos generales** que han de seguirse para garantizar la calidad educativa en las funciones de docencia, investigación, proyección social, relación con el entorno y bienestar del Programa académico.

El programa de Diseño Visual se plantea como una propuesta innovadora que busca satisfacer las necesidades del mercado y la continua evolución del mundo del diseño para formar profesionales capaces de adaptarse a diferentes ambientes y necesidades en el sector empresarial; trabajando en función de la construcción de la sociedad.

Como uno de los pilares del programa El Proyecto Educativo del Programa (PEP) de Diseño Visual de la Fundación Universitaria Panamericana se actualiza cada año con el ánimo de establecer su funcionamiento en coherencia con las políticas institucionales y su relación con los estudiantes, docentes y directivos; buscando no solo cumplir con una exigencia de la Ley; sino dar respuesta a los tiempos actuales, y constituyéndose en oportunidades de cambio y mejoramiento constante.

El PEP de Diseño Visual, consolida la razón del Programa, define su esencia y proyecta su desarrollo al acoger el modelo pedagógico institucional; todo bajo el principio de una formación integral e interdisciplinaria, con la interacción de todos los actores involucrados tanto en el saber cómo en los diversos escenarios para el desarrollo permanente del conocimiento y la reflexión crítica.

Es por tanto que el presente documento es una mediación pedagógica entre el Proyecto Educativo Institucional y la Autoevaluación del Programa, y al igual que ellos se constituye como el conjunto de lineamientos generales que orientan las funciones sustantivas de docencia, investigación, extensión e internacionalización en el contexto específico del Programa.

El documento muestra los componentes esenciales del Programa: Se presentan los procesos académicos que desde las dimensiones de Docencia, Investigación y Extensión aportan, de forma general, al desarrollo del sector empresarial del país, Componente administrativo: se define el personal necesario para llevar a cabo los objetivos del PEP: Planta docente, administrativa, directiva, y necesidades de infraestructura. Componente pedagógico y curricular: se define el enfoque pedagógico del Programa, metodologías, plan de estudios, atención a poblaciones, entre otros. Componente comunitario: se refiere a la relación de la Institución y de la Carrera con el entorno, con el fin de realizar proyectos que involucren a la comunidad externa. Y Componente Prospectivo: muestra la visión del Programa.

De igual manera, se presenta la autoevaluación del programa como núcleo fundamental del proceso de mejoramiento continuo, para incrementar la calidad de la formación profesional, pues es mediante ella que se logra reconocer fortalezas y debilidades, con el fin de emprender planes de mejoramiento y así subsanar los aspectos deficientes de la Institución y de la Carrera. Es así como este PEP es el resultado de importantes espacios de reflexión con diferentes actores de la comunidad educativa, además, consagra una visión de futuro y registra un esfuerzo más de aportar desde el conocimiento al desarrollo del país.

En síntesis, el presente documento contiene los lineamientos que guían las acciones del Programa, en concordancia con el Proyecto Educativo Institucional y compendie los compromisos establecidos; para la formación integral de personas comprometidas con las soluciones que requiere nuestro país.

## **2. Aspectos Estratégicos del Programa**

### **2.1. Denominación**

La denominación académica del programa de profesional en Diseño Visual en formación virtual y su correspondiente titulación, responden a la naturaleza, duración, nivel y modalidad de formación establecidos para el perfil.

El programa se enmarca en el campo disciplinar de creación, estructuración y ordenamiento de códigos, lenguajes y medios que permitan la legibilidad e interpretación de datos y mensajes gráficos, visuales y multimedia, de conformidad con la Resolución 3463 de 2003, por la cual se definen las características específicas de calidad para la oferta y desarrollo de los programas de formación profesional en el área de diseños.

Desde su concepto, la denominación abarca la idea de referir a un programa que capacita personas en la apropiación y dominio de herramientas de Diseño Visual, con conocimientos y fundamentos básicos de la disciplina, requeridos para prestar servicios en la ejecución y desarrollo de proyectos de diseño, que le permitirán al egresado desempeñarse en el ámbito del Diseño Visual.

Las claves del objeto de estudio se centran en los fundamentos del diseño, los actuales lenguajes digitales de la imagen y la comunicación, las herramientas básicas que incorporan las nuevas tecnologías y su adaptación a diferentes soportes.

El plan de estudios del programa desarrolla los componentes de las áreas de formación fundamentales del hacer y de la práctica que identifican el campo del diseño, en el grado de complejidad requerido para el nivel profesional; tales como: el componente humanístico, el componente de teoría e historia del diseño, el componente proyectual, el componente de expresión y comunicación, el componente tecnológico, el componente funcional-operativo y el componente de gestión.

Desde el punto de vista de la formación presencial, el programa de profesional en Diseño Visual propone un ambiente de aprendizaje muy próximo a la realidad laboral de los diseñadores, cuyas principales funciones se soportan en el uso permanente de tecnologías de la información y la comunicación y del diseño aplicado.

Con lo anterior la Fundación Universitaria Panamericana está interesada en presentar el documento de renovación del programa con base en competencias, por ciclos propedéuticos y bajo la formación presencial, el cual favorecerá la continuación del proceso de formación de los estudiantes; se enmarca en las leyes 30 de 1992 y 749 de 2002, así como en la ley 1188 de 2008, el Decreto 2566 de 2003 y la resolución 3463 de 2003, donde se especifican las características de calidad para los programas de formación profesional de pregrado en el área diseños.

Tabla 1

*Denominación Académica del Programa Profesional en Diseño Visual*

<b>Profesional en Diseño Visual</b>	
Nombre institucional	Fundación Universitaria Panamericana – UNIPANAMERICANA.
Domicilio	Bogotá, DC
Denominación del Programa	Profesional en Diseño Visual
Ciudad donde se ofrece el programa	Bogotá, DC
Ubicación	Avenida Calle 32 No. 17-52
Estado del Programa	Vigente
Título a expedir	Profesional en Diseño Visual
Norma interna de creación	Norma 163. Agosto 10 de 2009
Instancia que la expide	Consejo Directivo
Metodología	Presencial
Nivel de formación	Profesional
Créditos	160
Duración	9 semestres
Periodicidad de Admisión	Semestral
Cupo Primer Semestre	80 estudiantes
Valor de la Matricula	\$ 3.031.200-201902
Adscrito a la Facultad	Comunicación

*Tabla 1. Denominación Académica del Programa Profesional en Diseño Visual*

## **2.2 Historia: Antecedentes, Inicio, Registros Y Renovaciones De Registro Calificado, Historial De Código De Registro SNIES.**

En 1997 nace el programa académico de Tecnología en Diseño Visual en formación presencial, ofertado en siete (7) semestres académicos y 126 créditos académicos. En 2010 nace el programa académico de Diseño Visual por ciclos propedéuticos con las siguientes denominaciones: técnica profesional en producción de piezas multimedia, tecnología en diseño para proyectos web y Diseño Visual. El ciclo técnico con 4 semestres y 66 créditos académicos; el ciclo tecnológico con 6 semestres y 100 créditos académicos y el ciclo profesional con 9 semestres y 150 créditos académicos.

El programa se presentó a renovación de registro calificado en 2016, obteniendo la renovación por 7 años, el 29 de diciembre de 2017 con las resoluciones 29764, 29765 y 29766 para los ciclos técnico, tecnológico y profesional respectivamente; con las siguientes denominaciones: técnica profesional en producción de piezas multimedia, tecnología en gestión para proyectos web y profesional en Diseño Visual. El ciclo técnico con 4 semestres y 70 créditos académicos y SNIES 90766, el ciclo tecnológico con 6 semestres, 106 semestres académicos y SNIES 106608 y el ciclo profesional con 9 semestres, 160 créditos académicos y SNIES 91160.

## 2.3 Pertinencia Interna Y Externa Del Programa

### 2.3.1 De la profesión

#### 2.3.1.1 Contexto Internacional

En el contexto internacional, el Diseño ha evolucionado de tal manera, que su relación con las perspectivas económicas y sociales en cada uno de los continentes es cada más fuerte. Es así como, se analizan a continuación cada uno de los continentes y su relación con la generación de programas de formación relacionados con el programa de Diseño Visual, que en algunos lugares del mundo cambia de nombre para responder a tendencias y a las realidades particulares del mercado. Gran parte de este análisis es resultado de la generación del estado del arte de la línea de investigación en Diseño Visual, denominada “Diseño y gestión para la comunicación” y que comprende además de un análisis situacional en cada uno de los continentes, la descripción de cada uno de los programas ofertados y su relación con el Diseño Visual de Unipanamericana Fundación Universitaria.

##### 2.3.1.1.1 Europa

Europa gracias a toda su tradición artística y cultural, disfruta de una posición estratégica para exportar al resto del mundo, una amplia gama de actividades relacionadas con el diseño. Se habla del diseño gráfico, industrial y en algunas ocasiones diferenciado de la visual; un indicador de ello es el número de postgrados cada vez mayor que se ofertan en el tema. Sin embargo, el reconocimiento del diseño como una disciplina académica en la cual puede hacerse investigación no es algo nuevo en el viejo continente. Desde mediados de los años setenta surgieron asociaciones dedicadas a la difusión y debate alrededor del tema, como la “Design Research Society”, la “Design History Society”, la “Design Science Society” y la “European Academy of Design” (Rios,2012).

En Europa desde un enfoque social, el estudiante es formado como un actor, en cuyo proceso debe vincular la innovación al desarrollo económico y sostenibilidad de las regiones. Es decir, un diseño para la competitividad. El diseño europeo se enfoca en la primacía de la imagen sobre el texto, ya que es un continente pluricultural y por tanto tiene diversidad en el manejo del lenguaje. Es un diseño pensado en impactar visualmente en una primera lectura al público.

#### Oferta actual de programas profesionales relacionados con Diseño Visual y Gráfico en el continente europeo.

PAÍS	CIUDAD	INSTITUCIÓN	PROGRAMA
Alemania	Munich	European University Munich	Comunicación Audiovisual
Alemania	Wuppertal	Bergische Universität Wuppertal	Comunicación Audiovisual

Alemania	Berlín	European College of Liberal Arts	Artes Visuales
Alemania,	Hamburgo	Christian-Albrechts-Universität zu Kiel	Comunicación Audiovisual
Dinamarca	Aarhus	Escuela de Comunicación Visual en Haderslev	Diseño Gráfico
Dinamarca	Copenhague	Escuela Danesa De Periodismo Y Medios De Comunicación	Diseño Gráfico
España	Madrid	CEI Escuela De Diseño	Diseño Gráfico
España	Madrid	ESNE	Diseño Multimedia y Gráfico
España	Barcelona	IDEP Barcelona	Diseño de Comunicación Gráfica y Audiovisual
España	Mondragón	Universidad de Mondragón	Comunicación Visual
España	Valencia	Universidad Politécnica de Valencia	Comunicación Audiovisual
España	Alcalá	Universidad de Alcalá	Diseño Gráfico
Francia	París	ESMAC École Supérieure Des Métiers Des Arts Appliqués Et De La Culture	Diseño Gráfico
Finlandia	Helsinki	Escuela de Arte y Diseño	Diseño de la Comunicación Visual
Francia	París	Creapole	Comunicación Visual y multimedia
Italia	Florenia	Academia de Diseño de Florenia	Diseño Gráfico
Italia	Florenia	AI Academia Italiana	Licenciatura de Ciencias en Diseño Gráfico
Italia	Florenia	Instituto Internacional de Diseño de Florenia	Diseño Gráfico
Italia	Milán	Instituto Europeo de Diseño IED	Diseño Gráfico
Países bajos	Eindhoven	Universidad Tecnológica de Eindhoven	Diseño Gráfico
Reino U	Londres	University of the Art London	Comunicación Visual
Reino U	Londres	Leeds Metropolitan University accepts IELTS	Artes Gráficas y Diseño
Reino U	Londres	Universidad de Londres	Licenciatura en Diseño Gráfico
Portugal	Leira	Polytechnic Of Leiria	Licenciatura en Diseño Gráfico y Multimedia
Reino Unido	Cambridge	Anglia Ruskin University	Diseño gráfico - BA (Hons)
Rusia	San petersburgo	Universidad estatal de San petersburgo	Diseño Gráfico
Rusia	Moscu	Instituto de Diseño y Publicidad	Diseño Gráfico
Rusia	Moscu	College Of Design	Diseño Gráfico
Rusia	San petersburgo	Ingeniería Gráfica y Diseño	Diseño Gráfico
Suecia	Linköping	Universidad de Linköping	Diseño Gráfico y Comunicación
Suiza	Basilea	Escuela de Diseño de Basilea	Diseño Gráfico

*Tabla 2. Oferta actual de programas profesionales relacionados con Diseño Visual y Gráfico en el continente europeo.*

### 2.3.1.1.2 Asia

Asia en todo lo relacionado con diseño, presenta grandes fortalezas, sobre todo en el desarrollo con centros de diseño e innovación para incrementar la competitividad, pues consideran el diseño como una potente herramienta comercial para el impulso de productos nuevos e innovadores. El diseño en la actualidad forma parte de los programas educativos de las facultades empresariales. Los países que más sobresalen son: Corea, Japón, Singapur, Taiwán, y algunas ciudades como Hong

Kong. Todos estos trabajan hacia una “red de promoción del diseño” para construir colectivamente una política Panasiática. El ingreso a escuelas e institutos de diseño en Asia es alto en comparación al resto del mundo; por ejemplo, cada año se gradúan en China 40.000 estudiantes de diseño. Si hablamos de la industria específicamente del continente encontramos a Corea donde un 60% de las empresas tiene departamento interno de diseño; y en Taiwán 12.000 diseñadores profesionales están vinculados a la industria de alguna manera.

Si bien el Diseño Gráfico y Visual, adquiere gran importancia en Asia, es el Diseño Industrial el que finalmente se lleva todos los créditos; se siguen realizando año tras año ferias que permiten la conocer las últimas tendencias de diseño en este continente, como es el caso de la “Maison & Objet Asia” cuya última versión se realizó en marzo de 2016 (Revista AXXIS,2016).

### Oferta actual de programas profesionales relacionados con Diseño Visual y Gráfico en el continente asiático.

PAÍS	CIUDAD	UNIVERSIDAD	PROGRAMA
Afganistán	Kabul	American University of Afganistán	Comunicación Audiovisual
Afganistán	Herat	Herat University	Departamento Grafico
Australia	Melbourne	Academia Australiana de Diseño	Diseño Gráfico, Artes Visuales
Australia	Melbourne	RMIT University	Graphic and communication desing
Australia	Perth Curtin	University Diseño y publicidad creativa	Diseño Gráfico
China	Beijing	Tsinghua University	Diseño de Comunicación Audiovisual
China	Beijing	CAFA China Central Academy of Arts	Diseño gráfico
China	Heilongjiang	Harbin Engineering University	Diseño de Comunicación Audiovisual
China	Hong Kong	Polytechnic University Diseño Gráfico	Comunicación Visual
China	Hunan	Changsha University of Science & Technology	Comunicación Audiovisual
China	Shanghai	Shanghai University	Comunicación Audiovisual
China	Shanghai	Tongji University	Comunicación Audiovisual
China	Tianjin	Tianjin University of Tecnology	Comunicación Audiovisual
Emiratos Árabes Unidos	Abu Dhabi	Zayed University	Comunicación Audiovisual
Emiratos Árabes Unidos	Dubai	American University in Dubai	Diseño Gráfico y Comunicación Audiovisual
Hong Kong	Hong Kong	The Chinese University of Hong Kong	Comunicación Visual
Hong Kong	Sham Shui Po	SCAD The Savannah College Of Art And Design	Diseño gráfico y la comunicación visual
Hong Kong	Hong Kong	Lingnan University: Overseas Student Scholarships	Cultura Visual
Hong Kong	Kowloon	HK Polyu School Of Design	Diseño gráfico
India	Gujarat	Instituto Nacional de Diseño (NID)	Diseño Gráfico
India	Maharashtra	MIT, Instituto of Design	Diseño Gráfico
Japón	Kyoto	Kyoto Seyka University	Diseño de comunicación visual
Japón	Tokio	Musashino Art University	Diseño y comunicación visual
Taiwán	Tainam	ICID National Cheng Kung University	Instituto de la Industria Creativa Diseño
Taiwán	Taiwán	National Taiwán University (NTU)	Diseño Gráfico

Tabla 3. Oferta actual de programas profesionales relacionados con Diseño Visual y Gráfico en el continente asiático.

#### 2.3.1.1.3 América

El diseño en América ha sido vinculado a programas de cooperación técnica internacional, para el desarrollo de la pequeña y mediana industria, como una disciplina para aumentar la calidad en diseño e innovación tanto para el mercado interno como externo.

El diseño gráfico estadounidense a diferencia del Europeo, afronta a partir de los años setenta un proceso de constante renovación, y es cuando aparece la célebre frase ya famosa por cierto “ I love

New York”, que surge en 1975 gracias a Milton Glaser y que se convierte en una clara representación de la gráfica comercial norteamericana (Ríos, 2012).

Con la implantación de Internet, el diseño de páginas web abre un nuevo territorio donde la creatividad gráfica constituye uno de los elementos fundamentales, al menos en el entorno estadounidense.

Pero, aunque el panorama plantea interesantes alternativas de desarrollo derivadas del diseño; en Brasil, por ejemplo, tienen más de 20 cursos técnicos universitarios con alrededor de 500 docentes que preparan a miles y miles de graduados, que después de terminar sus estudios, en su mayoría no trabajan en el área para la cual han sido preparados. Similar explosión demográfica de cursos de diseño se puede registrar en México.

### 2.3.1.1.3.1 América del Norte

Oferta actual de programas profesionales relacionados con Diseño Visual y Gráfico en América del Norte.

PAÍS	CIUDAD	UNIVERSIDAD	PROGRAMA
California	Pasadena	Art Center College of Design	Diseño Gráfico
Canadá	Victoria	PacificDesignAcademy	Diseño Gráfico de Medios
Cánada	Toronto	Academy of Design	Diseño gráfico Medios interactivos
Canadá	Athabasca	Athabasca University	Diseño Gráfico
Canadá	Ontario	DeVry Institute of Technology	Diseño Gráfico
Canadá	Ontario	Ryerson University	Diseño Gráfico Industrial
Estados Unidos	New York	Pratt	Diseño Gráfico
Estados Unidos	Massachusetts	American InterContinental University Los Ángeles	Diseño Gráfico
Estados Unidos	Kansas City	Avila University	Diseño Gráfico
Estados Unidos	Minnesota	Universidad de Minnesota	Diseño Gráfico
Estados Unidos	Pensylvania	La Universidad Estatal de Pensilvania	Diseño Gráfico
Estados Unidos	Indiana	Universidad de Purdue	Diseño Gráfico
Estados Unidos	Illinois	Universidad de Illinois de Urbana-Champaign	Diseño Gráfico
Estados Unidos	New Haven	Yale University	Diseño Gráfico
Estados Unidos	Baltimore	Maryland Institute College of Art	Diseño Gráfico
Estados Unidos	Pittsburgh	Universidad de Carnegie mellon	Diseño Gráfico
Estados Unidos	Richmond	Virginia Commonwealth University	Diseño Gráfico
Estados Unidos	Nueva York	Nueva Secular - Parsons School of Design	Diseño Gráfico
Estados Unidos	Minneapolis	Minneapolis College of Art y Diseño	Diseño Gráfico
Estados Unidos	Washington	American University	Diseño Gráfico

Tabla 4. Oferta actual de programas profesionales relacionados con Diseño Visual y Gráfico en Norte América.

### 2.3.1.1.3.2 América central

El diseño en América Central, pero sobre todo en México, siempre ha estado influenciado por el arte popular. Con la entrada de los años 70 se crea la carrera de diseño gráfico en la Universidad Iberoamericana, la Escuela Nacional de Artes Plásticas y la Escuela de Diseño y Artesanía. Un hecho sin precedentes que coloca a estas escuelas como pioneras en la educación visual.

En las siguientes dos décadas se transita de la tipografía, serigrafía y el pincel de aire hasta la tecnología digital. Un evento significativo para el Diseño Mexicano fue la realización de los juegos olímpicos de 1968, donde el diseño se convirtió en una carta importante para cambiar la percepción que tenía el mundo entero sobre el país mexicano (Ríos, 2012).

### Oferta actual de programas profesionales relacionados con Diseño Visual y Gráfico en América Central

PAÍS	CIUDAD	UNIVERSIDAD	PROGRAMA
Costa Rica	Rodrigo Facio	Univ. de Costa Rica	Diseño Gráfico
Costa Rica	San Carlos	U. Técnica Nacional UTN	Gestión de la Producción Grafica
Costa Rica	San José	U. Creativa	Diseño Grafico
Costa Rica	San José	Tecnológico de Costa Rica TEC	Técnico en Diseño Grafico
Guatemala	Ciudad de Guatemala	Universidad Mesoamericana	Diseño Gráfico
Guatemala	Ciudad de Guatemala	Universidad Rafael Landivar	Diseño Gráfico
Guatemala	Ciudad de Guatemala	Universidad del Istmo	Diseño Gráfico en comunicación y publicidad
Guatemala	Ciudad de Guatemala	Universidad InterNaciones	Diseño Gráfico
Guatemala	Ciudad de Guatemala	Universidad Galielo	Diseño audiovisual
Guatemala	Ciudad de Guatemala	San carlos de Guatemala	Diseño audiovisual
El Salvador	San Salvador	Univ. Don Bosco	Diseño Gráfico
El Salvador	San Salvador	Univ. Tecnológica	Diseño Gráfico
El Salvador	San Salvador	Jose Matías Delgado	Diseño Gráfico
México	México D.F.	UNAM	Diseño audiovisual
México	Puebla	Universidad Iberoamericana	Diseño de interacción
México	México D.F.	Universidad del Valle	Diseño Gráfico
México	México D.F.	Universidad la Salle	Diseño Gráfico
México	México D.F.	Universidad Anahuac	Diseño Gráfico - Multimedia
México	Azcapotzalco	Metropolitana UAM	Diseño en la comunicación gráfica
México	Guadalajara	Guadalajara	Diseño en la comunicación gráfica
México	Puebla	De las Américas	Diseño de información visual
México	Guadalajara	U. Autonoma de Guadalajara	Diseño Gráfico
México	Aguas Calientes	Universidad Cuauhtémoc	Diseño gráfico
México	Baja California	CETYS Universidad Baja California	Diseño gráfico
México	Cancún	UVG Universidad Valle del Grijalva	Diseño Gráfico
México	Chihuahua	URN Universidad Regional del Norte	Diseño gráfico
México	Colima	Universidad de Colima	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	México D.F	Universidad Anáhuac del Sur, S.C.	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	México D.F	Universidad Chapultepec	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	México D.F	UIC Universidad Intercontinental	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	Benito Juárez	ULA Universidad Latinoamericana	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	México D.F	Universidad Marista	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	México D.F	Universidad Mexicana	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	México D.F	Universidad del Pedregal	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	México D.F	Universidad del Tepeyac	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	México D.F	UVM Universidad del Valle de México	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	Guanajuato	Universidad Latina de México	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	Guanajuato	Universidad de Celaya	Licenciatura en Diseño Gráfico

México	Guanajuato	Universidad de la Salle Bajío	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	Guanajuato	Universidad Iberoamericana León	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	Jalisco	Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	Jalisco	Universidad del Valle de Atemajac	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	Nayarit	UNIVAM Universidad del Valle de Matatipac	Diseño gráfico y visual
México	Nayarit	Universidad Nueva Galicia	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	Nuevo León	Centro Educativo Universitario Panamericano	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	Nuevo León	Universidad de Montemorelos	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	Puebla	Universidad Cuauhtémoc	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	Puebla	Universidad del Desarrollo del Estado de Puebla	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	Sonora	Universidad de Sonora	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	Tabasco	Universidad Mundo Maya	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	Tabasco	Universidad Olmeca	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	Tabasco	Universidad Autónoma de Guadalajara, Campus Tabasco	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	Yucatán	Escuela Modelo, S.C.P.	Licenciatura en Diseño Gráfico
México	Zacatecas	Universidad de Tolosa	Licenciatura en Diseño Gráfico
Panamá	La Chorrera	Universidad Interamericana de Panamá (UIP)	Diseño Gráfico
Panamá	Colon	Universidad Católica Santa María La Antigua	Diseño Gráfico
República Dominicana	Santo Domingo	UNAPEC	Diseño Gráfico

Tabla 5. Oferta actual de programas profesionales relacionados con Diseño Visual y Gráfico en América Central.

### 2.3.1.1.3.3 Programas de Diseño Gráfico y Visual en América del Sur

América del Sur con un crecimiento diferente a lo acontecido en Europa, ha construido su propia historia del diseño. Si bien tuvo una influencia importante de las vanguardias artísticas europeas, fue en América Latina donde lograron proyectarse sus propias vanguardias, influenciando así a una nueva cultura y sociedad.

Es así como particularmente en Argentina y Colombia, se han creado programas relacionados con Diseño Gráfico y Visual, permitiendo un crecimiento acelerado en términos de formación. Las piezas impresas son las más utilizadas por los diseñadores gráficos; publicidad, revistas, gráfica televisiva, cinética, animada, también se han venido instalando en la mente de los diseñadores, convirtiendo estas piezas en las más utilizadas en Suramérica.

#### Oferta actual de programas profesionales relacionados con Diseño Visual y Gráfico en América del Sur

PAÍS	CIUDAD	UNIVERSIDAD	PROGRAMA
Argentina	Buenos Aires	Universidad de Palermo	Diseño Gráfico, Diseño Visual
Argentina	Buenos Aires	Universidad de Palermo	Diseño de imagen y sonido
Argentina	Buenos Aires	Universidad de Buenos Aires	Diseño gráfico, diseño de imagen y sonido

Argentina	Buenos Aires	Universidad Argentina John F. Kennedy	Diseño Gráfico
Argentina	La plata	Universidad Católica de la Plata	Diseño Gráfico
Argentina	Santa Fe	Universidad Católica de Santa Fe	Diseño Gráfico
Bolivia	La Paz	Universidad Católica Bolivariana San Pablo	Diseño Gráfico, Diseño en comunicación visual
Bolivia	Cochabamba	Universidad Privada Boliviana	Diseño Gráfico
Bolivia	Cochabamba	Univ. Mayor de San Andrés	Diseño Gráfico
Bolivia	La Paz	Univ. Mayor de San Simón	Diseño Gráfico
Bolivia	La Paz	Univ. Privada de Santa Cruz	Diseño Gráfico
Brasil	Belo Horizonte	Inap	Diseño Gráfico
Brasil	Blemenau	FURB	Diseño gráfico, Diseño Industrial
Brasil	Rua Marechal Deodoro	Pontificia Universida de Católica de Campinas	Diseño Gráfico
Brasil	Gávea	Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro (PUC – RIO)	Diseño Gráfico
Brasil	Bahía	Universidade do Estado da Bahía – UNEB	Diseño Gráfico
Brasil	Londrina, Paraná	Universidade Estadual de Londrina	Diseño Gráfico
Chile	Santiago	Alpes Escuela de Comunicaciones	Diseño Gráfico, Diseño Y producción gráfica
chile	Valparaiso-San Felipe	Universidad de Playa Ancha	Diseño gráfico
Chile	Providence	DUOCUC	Diseño Gráfico
Chile	Araucanía	Universidad Autónoma de Chile	Artes Visuales
Chile	Santiago de Chile	Universidad Católica del Norte	Diseño Gráfico
Chile	Santiago de Chile	Universidad de Santiago de Chile	Diseño Gráfico
Chile	Valparaíso	Universidad de Valparaíso	Diseño Gráfico
Costa Rica	San José	Universidad Veritas	Diseño, Animación Digital
Cuba	La habana	Instituto Superior de Diseño	Diseño de comunicación visual
Ecuador	Quito	Universidad Católica de Ecuador	Diseño y comunicación visual
Ecuador	Quito	Pontificia Universidad Católica del Ecuador	Diseño Gráfico
Ecuador	Guayaquil	Universidad Espíritu Santo, UEES	Diseño Gráfico
Ecuador	Quito	Universidad Internacional del Ecuador	Diseño Gráfico
Ecuador	Quito	Universidad Internacional SEK	Diseño e Ingeniería Multimedia
México	Guadalajara	Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño	Diseño para la Comunicación gráfica
Uruguay	Montevideo	Universidad ORT	Licenciatura en diseño multimedia

Tabla 6. Oferta actual de programas profesionales relacionados con Diseño Visual y Gráfico en América del Sur.

### 2.3.1.2 Contexto Nacional y Contexto regional

En Colombia el Diseño Gráfico y Editorial siempre ha estado ligado a la producción industrial, sólo hasta hace unos pocos años la brecha entre academia e industria logra disminuirse. Es en la década de los setenta, cuando los primeros diseñadores, gráficos e industriales, formados profesionalmente en el exterior, regresan al país y forman sus propias empresas de diseño e inician una producción particularmente en el campo del Diseño Gráfico.

Cuando se habla de la historia del diseño en Colombia, es necesario referirse al Diseño Gráfico como gran antecedente al Diseño Visual y que solo se establece en Colombia hasta el 22 de mayo de 1990 en la Universidad de Caldas. Pero si de historia se trata, son tres universidades las pioneras en ofertar el programa de Diseño Gráfico: en primera instancia se encuentra a La Universidad Nacional de Colombia, después la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano y la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín (Ríos, 2012).

En el marco de la clasificación de programas en educación superior en Colombia, las carreras técnicas, tecnológicas y profesionales en programas de diseño se encuentran dispersas, lo que quiere decir que existen pocos programas con esta especificación y en las modalidades propuestas aclarando que ninguno es idéntico; como antecedente se pueden mencionar los programas técnicos profesionales y tecnológicos en diseño gráfico, diseño industrial y diseño publicitario que hacen uso de los recursos tecnológicos en su enfoque comunicacional y tienen contenidos comunes.

En la siguiente tabla, se evidencia el surgimiento de nuevos programas denominados Diseño Gráfico, y donde el Diseño Visual sigue siendo una oferta particular de algunas instituciones que le han apostado a nueva denominación.

### Oferta actual de programas profesionales relacionados con Diseño Visual y Gráfico en Colombia

CIUDAD	UNIVERSIDAD	PROGRAMA
Barranquilla	Universidad del Norte	Diseño Gráfico
Barranquilla	Universidad Autónoma del Caribe	Diseño Gráfico
Bogotá	Fundación Universitaria Unipanamericana	Diseño Visual
Bogotá	Universidad del Bosque	Diseño de Comunicación
Bogotá	Institución Universitaria Politécnico Gran colombiano	Diseño Gráfico
Bogotá	Universidad Nacional de Colombia	Diseño Gráfico
Bogotá	Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano	Diseño Gráfico
Bogotá	Universidad Piloto de Colombia	Diseño Gráfico
Bogotá	Fundación Universitaria Los Libertadores	Diseño Gráfico
Bogotá	Fundación Universitaria del Área Andina	Diseño Gráfico
Bogotá	Corporación Unificada de Educación Superior	Diseño Gráfico
Bogotá	UNITEC	Diseño Gráfico
Bucaramanga	UDI	Diseño Gráfico
Cali	Pontificia Universidad Javeriana	Diseño de Comunicación Visual
Cali	Universidad del Valle	Diseño Gráfico
Cali	Universidad Autónoma de Occidente	Diseño de Comunicación Gráfica
Cali	Escuela Departamental de Bellas Artes	Diseño Gráfico
Cartagena	Universidad Jorge Tadeo Lozano	Diseño gráfico
Cúcuta	FESC Fundación de Estudios Superiores	Diseño Gráfico
Manizales	Universidad de Caldas	Diseño Visual
Medellín	Colegiatura Colombiana de Diseño	Diseño Gráfico
Medellín	Luis Amigo Fundación Universitaria	Diseño Gráfico
Medellín	Universidad de Medellín	Diseño Gráfico
Medellín	La Fundación Universitaria de Bellas Artes	Diseño Visual
Medellín	Pontificia Universidad Bolivariana	Diseño Gráfico
Pasto	Universidad de Nariño	Diseño Gráfico
Popayán	Universidad de Cauca	Diseño Gráfico
Soledad	ITSA Institución Universitaria	Diseño Gráfico
Tunja	Universidad de Boyacá	Diseño Gráfico

Tabla 7. Oferta actual de programas profesionales relacionados con Diseño Visual y Gráfico en Colombia

## Oferta actual de programas tecnológicos relacionados con Diseño Visual y Gráfico en Colombia

CIUDAD	INSTITUCIÓN	PROGRAMA
Bogotá	Fundación Universitaria Unipanamericana	Tecnología en Diseño para Proyectos Web
Bogotá	Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN	Tecnología en Diseño Gráfico
Bogotá	CIDE La Corporación Internacional para el desarrollo Educativo	Tecnología en Diseño Gráfico
Bogotá	FABA Universidad de Santander	Tecnología en Diseño Gráfico Publicitario
Bogotá	LaSalle College	Tecnología en Diseño Gráfico, Animación, Multimedia y Páginas Web
Bogotá	LCI	Diseño Gráfico, Animación, Multimedia y Páginas Web
Bogotá	Institución de Educación superior Colombo Germana	Tecnología en Diseño Gráfico Multimedia
Bogotá	San Mateo Educación Superior	Tecnologías de la Información y Comunicación
Bogotá	Universidad Uniminuto	Tecnología en Diseño Gráfico
Bogotá	Corporación Internacional para el Desarrollo Educativo	Tecnología en Diseño Gráfico
Bogotá	Unitec	Tecnología en Diseño Gráfico
Barranquilla	LCI	Diseño Gráfico, Animación, Multimedia y Páginas Web
Bucaramanga	Fundación Universitaria Comfenalco Santander	Tecnología en Diseño de la Comunicación visual
Bucaramanga	Universidad de Santander UDES	Tecnología en Diseño Gráfico Publicitario
Cali	Fundación Tecnológica Autónoma del Pacífico	Tecnología en Diseño Gráfico y Publicitario
Cali	Escuela Superior de Administración y Estudios Tecnológicos	Tecnología en Diseño Gráfico y Multimedial
Cali	Unicatólica	Tecnología en comunicación gráfica
Ibagué	Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN	Tecnología en Diseño Gráfico
Medellín	Institución Universitaria Salazar Herrera	Tecnología En Diseño Gráfico
Medellín	UNIREMINGTONG Corporación Universitaria Remington	Tecnología en Diseño Gráfico y Publicitario
Meta	Corporación universitaria del Meta	Tecnología en Diseño Gráfico
Pereira	Universidad Cooperativa de Colombia	Tecnología en Diseño Gráfico
Santa Marta	Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN	Tecnología en Diseño Gráfico

Tabla 8. Oferta actual de programas tecnológicos relacionados con Diseño Visual y Gráfico en Colombia

## Oferta actual de programas técnicos relacionados con Diseño Visual y Gráfico en Colombia

CIUDAD	INSTITUCIÓN	PROGRAMA
Bogotá	Unipanamericana	Técnico en producción de piezas multimedia
Bogotá	CE-ART Institución de educación Superior	Técnico Profesional en Diseño Gráfico
Bogotá	Corporación Unificada Nacional de Educación Superior	Técnico Profesional en Diseño Gráfico
Bogotá	Instituto De Educación Superior Las Mercedes	Técnico Profesional Arte Gráfico y Publicitario
Bogotá	Taller cinco	Técnico en Diseño Gráfico
Bucaramanga	Universitaria de Investigación y Desarrollo - UDI	Técnico Profesional en Producción Gráfica
Cali	Fundación Academia de Dibujo Profesional	Técnico en Diseño Gráfico
Cali	Instituto de Arte INDEARTE	Técnico en Diseño Gráfico
Manizales	Unitécnica	Técnico en Diseño Gráfico Digital
Medellín	CESDE	Técnico en Diseño Gráfico Digital
Pereira	Unitécnica	Técnico en Diseño Gráfico Digital
Roldanillo Valle	INTEP Institución de Educación Técnica Profesional	Técnica en Producción Gráfica
Santa Marta	Corporación Unificada Nacional de Educación Superior	Técnico Profesional en Diseño Gráfico
Soledad Atlántico	ITSA Institución Universitaria	Técnico en Producción Gráfica y Multimedial

Tabla 9. Oferta actual de programas técnicos relacionados con Diseño Visual y Gráfico en Colombia

En la oferta educativa nacional, se evidencia el crecimiento de programas a nivel profesional, y con ello la aparición de nuevos programas tecnológicos y técnicos; muchos de estos programas están relacionados directamente con la denominación de diseño gráfico, y en algunos casos particulares denominaciones con diseño gráfico digital.

Así mismo se encuentran programas de especialización, maestría y doctorado, los cuales están relacionados directamente con áreas específicas del diseño, y empiezan a ofertarse algunos programas con énfasis en gestión desde el diseño.

### **2.3.2. Del Programa**

En Colombia, a diferencia de continentes como el europeo, la formación y las escuelas del diseño, empiezan a consolidarse a partir de los setenta. Muchos de los profesionales, que habían salido del país a formarse en campos de arte, regresan a Colombia y crean sus propias empresas de diseño gráfico (Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2012).

Es así como la Universidad de Caldas y gracias a los resultados de la investigación denominada “El mundo del Diseño Visual” que tuvo como base la visita a 51 Escuelas y Centros de Enseñanza del Diseño en 14 países de América Latina, Estados Unidos y Europa, crea el programa de Diseño Visual el 22 de mayo de 1990. Desde la perspectiva de las humanidades propias de la Universidad de Caldas, el Diseñador Visual estaría capacitado en áreas del diseño, humanizando la relación hombre – técnica, desde las áreas específicas de la sociedad de la información que se relacionan con la imagen fija, digital, ambiental y móvil (Universidad de Caldas, 2006).

Es así como sustentado en las necesidades del sector productivo, la referencia académica de la Universidad de Caldas y una misión basada en los preceptos de transformar vidas y empresas a través de la innovación y el conocimiento para construir una mejor sociedad, se da apertura en el año 2003 a la Tecnología en Diseño Visual:

Titulo: Tecnólogo en Diseño Visual

Snies: 16766

Modalidad: Presencial

Duración: siete semestres

Creditos: 125

Codigo interno: 322

Este programa al estar adscrito a la Facultad de Comunicación, se enmarca en el campo disciplinar de creación, estructuración y ordenamiento de códigos, lenguajes y medios que permiten la legibilidad e interpretación de datos y mensajes gráficos, visuales y multimedia, dando solución a las necesidades específicas del sector productivo.

En el año 2006 se da aprobación al programa profesional en Diseño Visual, donde se da particular énfasis en el desarrollo de un pensamiento complejo que le permita al profesional: comprender, analizar, proyectar y ejecutar ideas que funcionan.

En 2010, con los acuerdos y compra de Compensar y el convenio con la Universidad De Mondragon de España, se cambia el modelo pedagógico a competencias y son aprobados los tres programas por ciclos propedeuticos:



Ilustración 1. Ciclos propedéuticos del programa en Diseño Visual de Unipanamericana.

### 2.3.2.1 Justificación Del Programa

El programa de Diseño Visual por ciclos propedéuticos de la Fundación Universitaria Unipanamericana, basado en las dimensiones de producción investigativa, docencia, extensión e internacionalización, y a partir de un análisis constante de los cambios propios de la disciplina y las exigencias de las políticas en materia de educación superior, generadas por la institución y parametrizados desde el MEN (Ministerio de Educación Nacional), es un programa que forma profesionales desde la perspectiva de la formación por Ciclos Propedéuticos y sustentada en la Mediación Pedagógica que favorece la interacción entre docente y estudiantes, para construir de manera autónoma y colaborativa el conocimiento.

Así mismo el programa de Diseño Visual, forma profesionales con las competencias y destrezas necesarias, para proponer y ejecutar soluciones visuales directamente aplicadas al contexto, donde las empresas reciben como respuesta a sus necesidades imágenes en los diferentes soportes de la imagen (fija, móvil, digital y ambiental); para esto es necesaria la vinculación con el entorno, donde a partir del análisis según sea el caso, se obtienen soluciones de comunicación visual a problemas reales del contexto. Muchas de estas realidades se evidencian a través del contacto directo del equipo docente con el sector productivo, el ejercicio de la práctica de los estudiantes y los avances en el desarrollo de proyectos de investigación que responden a las necesidades y expectativas del sector.

Algunos de los argumentos que sustentan el programa de Diseño Visual, son los siguientes:

1. El diseño gráfico, y su evolución hacia el Diseño Visual, ha acompañado el desarrollo de una transformación social, en la que la producción de signos y de formas de representación de los distintos grupos humanos y de los diversos proyectos culturales sobre el territorio, han evolucionado de tal manera que es importante la intervención del diseño como herramienta mediadora del proceso. El contexto inmediato del Diseño Visual en Bogotá, requiere con urgencia la intervención del diseño, donde la gran cantidad de mensajes visuales expuestos, no poseen la claridad y la estructura suficiente para ser efectivos.

2. La interdisciplinariedad es un factor determinante en la cualificación de los egresados, donde el impacto positivo que han tenido los proyectos realizados desde su experiencia, han permitido el crecimiento y la evolución del programa.
3. El programa de Diseño Visual, y la relación de sus egresados y practicantes con empresas de arquitectura, diseño, publicidad, industria gráfica, cine y en otras áreas como contabilidad, sector bancario, etc. permite la consolidación del diseño como una disciplina que aporta de manera concreta a la efectividad en la trasmisión de los mensajes, y bajo el concepto de diseño para todos.

A nivel nacional existen cerca de 30 programas relacionados con Diseño Gráfico, de los cuales cuatro de ellos responden a la denominación de Diseño Visual en modalidad presencial: Universidad de Caldas en Manizales, Fundación Universitaria de Bellas Artes en la ciudad de Medellín, Institución universitaria Antonio José Camacho de Cali y la Fundación Universitaria Unipanamericana en Bogotá (Rios, 2015).

En Bogotá las ofertas relacionadas con Diseño Gráfico son casi en un 90% programas con esta misma denominación, le siguen programas de Diseño de la Comunicación y finalmente un único programa en Diseño Visual, ofertado por Unipanamericana. Este programa debido a su trayectoria académica, relación con el sector productivo, formación por ciclos propedéuticos y una evaluación basada en competencias, le proporciona al estudiante no solo posibilidad de acceder a empleos en los diferentes ciclos, ya sea técnico, tecnológico y profesional, sino también, la opción de ingresar al programa ya sea en jornada diurna o nocturna.

Según el observatorio laboral del Ministerio de Educación Nacional del 2014, durante este año se graduaron en Colombia 3.010.882 profesionales. De esta muestra 1.117.912 se graduaron en Bogotá, donde 244.765 pertenecían a carreras relacionadas con ingeniería, arquitectura, urbanismo y afines, dentro de los que se encuentra el diseño (Ministerio de Educación Nacional, 2015). En Unipanamericana el programa de Diseño Visual, en sus ciclos, técnico, tecnología y profesional, se graduaron 106 estudiantes, y en el 2015, 133 estudiantes.

## **2.4 Misión**

Formar líderes integrales capaces de materializar soluciones a necesidades de comunicación visual, en contextos socioculturales y organizacionales, a través de herramientas tecnológicas aplicadas a los diferentes soportes de la imagen y respondiendo a los retos y tendencias del entorno.

## **2.5 Visión**

El programa de Diseño Visual de la Unipanamericana será reconocido en el 2030 por la articulación con el sector productivo, las organizaciones y la sociedad, para la transformación de los procesos de comunicación visual reconociendo al humanismo como fundamento de los escenarios digitales.

## **2.6 Propósito de Formación**

Formar líderes integrales, competentes para brindar diseños de comunicación a las necesidades del contexto; caracterizados por su reconocimiento del humanismo como fundamento de los escenarios digitales, así como por su capacidad creativa, análisis de información, manejo de tecnologías y sus habilidades blandas; lo cual les permite entender los factores socio-culturales y los públicos a los cuales se dirige, teniendo como fin la transformación de los procesos de comunicación visual en las organizaciones, el sector productivo y la sociedad.

## **2.7 Objeto de Estudio**

Diseño visual tiene por objeto de estudio el diseño de la comunicación a través de las imágenes y los procesos perceptivos y cognitivos, aplicados en medios, multiplataformas y tecnologías emergentes

## **2.8 Perfiles**

### **2.8.1 Perfil del Aspirante**

El aspirante al programa Profesional en Diseño Visual por ciclos propedéuticos se perfila a partir de tres categorías, a saber:

**Conocimientos básicos:** en geometría para el manejo elemental de las formas y el espacio. Una aproximación al manejo de herramientas técnicas y tecnológicas. Competencias lecto-escritoras.

**Intereses:** sensibilidad y respeto por las manifestaciones culturales y sociales de las comunidades. Interés por las formas, el arte, el color, la fotografía, el cine, el video y en general de todo lo relacionado con el diseño. Inclinação por la investigación y la continua búsqueda de respuestas a los problemas planteados para trabajar con distintos medios de expresión. Gusto por la comunicación e interpretación y composición de conceptos de manera visual.

**Capacidades, habilidades y aptitudes:** Disposición para trabajar en equipo; Capacidad de análisis e interpretación de información y síntesis visual, además de una personalidad creativa y actitud innovadora. Responsable y con un alto sentido de la ética.

### **2.8.2 Perfil Profesional**

El programa Profesional en Diseño Visual de Unipanamericana se orienta a la formación de profesionales capaces de resolver y generalizar piezas de Diseño visual, utilizando herramientas análogas y digitales para generar piezas visuales, proyectos editoriales, sitios, páginas Web y diseño aplicado en las cuales se mezclan texto, imágenes 2D y 3D, gráficos, sonido, video. En la elaboración del diseño aplicado, el profesional en Diseño Visual utiliza diferentes saberes que se desarrollan en asignaturas como Diseño de Empaques, Diseño de Señalética, Diseño Corporativo, Diseño Infográfico entre otros.

**El profesional de Unipanamericana destaca por:**

- Aplicar los fundamentos teóricos, metodológicos, técnicos y tecnológicos del Diseño Visual en la creación de mensajes visuales, mediante el uso racional y responsable de los recursos disponibles.
- Investigar, analizar e interpretar la información proveniente de la necesidad específica, con el fin de diseñar proyectos que se ajusten a las necesidades de la comunidad, a partir de una amplia lectura del contexto.
- Diseñar mensajes visuales y productos pertinentes, según los soportes de la imagen fija, móvil, digital y ambiental, y aquellos soportes experimentales y multimedia.
- Adaptarse y responder a los avances científico-tecnológicos y a las transformaciones del campo laboral.
- Proyectar y organizar sistemas de información visual y multimedia, de acuerdo con los requerimientos del cliente.
- Diseñar y desarrollar ambientes multimedia y proyectos Web, de acuerdo con requerimientos del cliente y especificaciones del producto o servicio.
- Asesorar y dirigir estrategias comunicativas en el contexto organizacional y productivo.
- Crear, administrar y gestionar proyectos de diseño visual y multimedia o de emprendimiento.

### **2.8.3 Perfil Ocupacional**

Para definir el perfil ocupacional de los técnicos, tecnólogos y profesionales en Diseño Visual, se toman como referencia fuentes de información tales como: el observatorio laboral y ocupacional del Sena, el catálogo nacional de cualificaciones del Ministerio de Educación Nacional, y el documento “Cultura a la medida” del Ministerio de Cultura.

Dentro de este análisis se describen las ocupaciones en cada nivel, y se genera una aproximación desde los sectores en los que Colombia particularmente ha venido creciendo, y que emplean frecuentemente a Diseñadores Visuales. En ese sentido es el sector audiovisual, aquel que ha cobrado importancia en términos de talento creativo y de producción. La causa de esto es, dinamismo del sector, las tecnologías emergentes, la creatividad y cabe mencionar el crecimiento de escuelas en Diseño Gráfico y Visual.

Es importante aclarar que, aunque se habla específicamente de ocupaciones, tanto el Sena, como el Ministerio de Cultura y el Ministerio de Educación, se identifican sectores que coinciden en todas las fuentes; sectores como el editorial, producción gráfica, audiovisual y digital.

#### **2.8.3.1 Perfiles ocupaciones según el Observatorio laboral y ocupacional del Sena, del año 2015.**

### 2.8.3.1.1 Perfil ocupacional ciclo técnico (Técnico en Producción de Piezas Multimedia).

Perfiles ocupacionales según clasificación nacional de ocupaciones SENA 2015		
Perfil ocupacional ciclo 1 (Técnico)		
Código	Ocupación	Función
5223	Técnicos en Diseño y Arte Gráfico	Apoyan al Diseñador Gráfico en la producción gráfica de una idea basándose en un concepto de diseño sugerido, interpretando órdenes de producción; hacen montajes y arte-finalización para medios impresos y audiovisuales. Están empleados por editoriales, empresas de publicidad e impresión y de producción de cine y Televisión
9241	Impresores de Artes Gráficas	Preparan y operan diversos tipos de máquinas impresoras para imprimir textos, ilustraciones, empaques, impresiones de seguridad, diseños sobre papel, plástico, metal y otros materiales. Están empleados en empresas de impresión comercial, periódicos, revistas y en empresas públicas y privadas que cuentan con departamentos de publicaciones.
9242	Pre-prensistas de Artes Gráficas	Ejecuta tareas especializadas como preparar los materiales convenientes antes de que estos entren a prensa, es decir a impresión. Como también aplica sus conocimientos en control de calidad y genera órdenes de trabajo. Están empleados por empresas de impresión comercial, periódicos, revistas y establecimientos del sector público y privado que cuentan con departamentos de impresión.
9398	Auxiliares de Producción Gráfica	Presta apoyo en los diferentes procesos de la producción gráfica como en calidad, acabados, despachos, revisión de impresos, reportes del almacén, bodega, inventario de insumos y archivo de planchas. Están empleados por encuadernadoras, empresas comerciales de impresión, periódicos, revistas y otras empresas de publicaciones y establecimientos tanto del sector público como del privado con departamentos de impresión y encuadernación.
5224	Técnicos en Transmisión de Radio y Televisión	Operan consolas de control y otro equipo de radiodifusión para canalizar y monitorear transmisiones de radio y televisión a través de emisoras y cadenas. Están empleados por cadenas y estaciones de difusión de radio y televisión.
2252	Dibujantes Técnicos	Preparan diseños de ingeniería, planos o bocetos técnicos en apoyo a ingenieros, arquitectos y diseñadores industriales. Están empleados por compañías de consultoría y construcción, empresas manufactureras.
5243	Diseñadores de Teatro, Moda, Exhibición, y Otros Diseñadores Creativos	Proyectan y producen diseños para decoración de escenarios para cine, televisión, teatro y vídeo, diseño de ropa y textiles, joyas y vitrinas. Están empleados por compañías de televisión, empresas de textiles y confecciones, comercios o pueden trabajar en forma independiente.
1352	Auxiliares de Publicaciones y Afines	Redactan correspondencia de rutina y corrigen material para publicación y realizan otras labores relacionadas con la edición y publicación. Están empleados por periódicos, revistas, departamentos de publicaciones del sector público y privado.

Tabla 10. Perfil ocupacional ciclo técnico (Técnico en Producción de Piezas Multimedia). Observatorio laboral y ocupacional. SENA (2015)

### 2.8.3.1.2 Perfil ocupacional ciclo tecnológico (Tecnología en Diseño Para Proyectos Web).

Perfiles ocupacionales según clasificación nacional de ocupaciones SENA 2015		
Perfil ocupacional ciclo 2 (Tecnológico)		
Código	Ocupación	Función
8425	Tipógrafos	Componen tipos y disponen textos para su impresión con prensas manuales o equipo tipográfico. Pueden trabajar en forma independiente, o ser empleados por empresas comerciales de impresión y tipografías.
9243	Operarios de Terminados y Acabados de Artes Gráficas	Preparan, operan o atienden máquinas, equipo o unidades computarizadas que encuadernan y dan acabado al material impreso. Están empleados por encuadernadoras, empresas comerciales de impresión, periódicos, revistas y otras empresas de publicaciones y establecimientos tanto del sector público como del privado con departamentos de impresión y encuadernación
5226	Otras Ocupaciones Técnicas en Cine, Televisión y Artes Escénicas n.c.a.	Incluye técnicos y supervisores que coordinan y realizan actividades específicas en la producción de cine, televisión, radio, transmisión de noticias y teatro. Están empleados por estaciones y cadenas de radio y televisión, estudios de grabación, compañías de producción de cine y teatro.
9226	Supervisores, Impresión y ocupaciones Relacionadas	Supervisan y coordinan las actividades de los operadores de pre-prensa, impresión y acabado de producto. Están empleados por compañías especializadas en impresión comercial, acabados, reproducción a color, compañías de publicidad e impresión, periódicos y revistas, en empresas públicas o privadas que cuenten con departamento de impresión.
9374	Procesadores Fotográficos y de Películas	Procesan y retocan películas fotográficas y cinematográficas. Están empleados en laboratorios de procesamiento de películas y establecimientos de revelado fotográfico.
9372	Grabadores y Otras Ocupaciones de Pre impresión	Grabán, procesan, imprimen y se ocupan de actividades relacionadas con la impresión y los acabados.
9373	Operadores de Máquinas de Encuadernación y Acabado	Operan máquinas de encuadernación y acabados para impresión.
5225	Operadores de Audio y Sonido	Operan equipo de audio, edición, mezcla y masterización análogo y digital de sonido para grabar música, diálogos y efectos especiales para películas, videos, programas de radio, televisión y grabaciones. Están empleados por compañías de producción de cine y vídeo, periodismo, grabación de sonido y estaciones de radio y televisión.

Tabla 11. Perfil ocupacional ciclo tecnológico (Tecnología en Diseño Para Proyectos Web). Observatorio laboral y ocupacional. SENA (2015).

### 2.8.3.1.3 Perfil ocupacional ciclo profesional (Profesional en Diseño Visual).

Perfiles ocupacionales según clasificación nacional de ocupaciones SENA 2015		
Perfil ocupacional ciclo 3 (Profesional)		
Código	Ocupación	Función
0015	Directores y Gerentes Generales de Comercio, Medios de Comunicación y Otros Servicios	Planean, organizan, dirigen y controlan, a través de otros directores, empresas de comercio, radio y televisión y otros servicios no clasificados en otra parte. Formulan y definen políticas de estas empresas; generalmente siguen orientación de un órgano directivo.

0511	Gerentes de Biblioteca, Museo y Galería de Arte	Planean, organizan, dirigen y controlan las actividades de bibliotecas, museos, galerías de arte o departamentos dentro de dichas instituciones. Están empleados por bibliotecas, museos y galerías de arte.
0512	Gerentes de Medios de Comunicación y Artes Escénicas	Planean, organizan, dirigen y controlan actividades de empresas editoriales, de teatro, cine y medios de comunicación. Están empleados por empresas de radio y televisión, periódicos, editoriales y compañías de cine, teatro y grabación.
5122	Editores y Redactores	Revisan, corrigen, redactan y editan manuscritos, artículos, reportes de noticias y otro material para publicación o difusión; coordinan actividades de escritores, periodistas y otro personal; montan componentes, materiales de post-producción, color y finalización de las producciones audiovisuales, Están empleados por firmas editoriales, revistas, periódicos, estaciones de radio y televisión, por empresas y departamentos del gobierno que producen publicaciones como boletines y manuales, producciones audiovisuales o pueden trabajar en forma independiente.
5131	Productores, Directores Artísticos, Coreógrafos y Ocupaciones Relacionadas	Dirigen y controlan aspectos ejecutivos, presupuestales, técnicos y artísticos de cine, televisión, radio y de la producción de danzas y teatro. Están empleados por compañías productoras de películas, de radio y televisión, estudios de grabación de sonido, o pueden trabajar en forma independiente.
5141	Diseñadores Gráficos	Proyectan y producen diseños, ilustraciones, bocetos e imágenes visuales con el fin de comunicar eficazmente ideas, conceptos o mensajes para publicaciones, propaganda, películas, afiches, avisos, medios digitales, páginas web, editorial y audiovisuales. Están empleados por empresas de diseño gráfico y publicidad, por otras entidades con departamentos de publicidad y productoras audiovisuales. Se incluyen los diseñadores gráficos y artísticos que también son supervisores, jefes de proyectos o consultores.
5211	Ocupaciones Técnicas Relacionadas con Museos y Galerías	Clasifican y catalogan las piezas de museo y galería, preparan y montan exposiciones, restauran, mantienen y preservan colecciones de museos y galerías, enmarcan trabajos artísticos, guían visitantes y llevan a cabo otras funciones en apoyo a los curadores y conservadores. Están empleados por museos y galerías. Los taxidermistas pueden ser empleados en comercios al por menor o trabajar en forma independiente.
5221	Fotógrafos	Toman fotografías con propósitos científicos, industriales, publicitarios, comerciales o cinematográficos. Están empleados por estudios fotográficos, periódicos, revistas, agencias de publicidad y de comunicación digital, producciones audiovisuales, o pueden trabajar en forma independiente.
5222	Operadores de Cámara de Cine y Televisión	Operan cámaras de cine, televisión y equipo relacionado para la grabación de noticias, eventos, películas, videos y programas de televisión. Están empleados por programadoras de televisión, compañías cinematográficas, productoras de vídeo o pueden trabajar en forma independiente.
5246	Ilustradores	Crean material gráfico a partir de ilustraciones, como herramienta para mejorar la comunicación escrita a través de representaciones visuales para libros, publicidad, periódicos, revistas, páginas web y producciones audiovisuales. Están empleados por empresas editoriales, producción gráfica, prensa y compañías de producción de cine, vídeo y televisión.
5247	Graficadores de Imágenes Computarizadas	Crea imágenes por medio del computador utilizando programas de diseño, renderización y modelación digital. Están empleados por empresas de diseño gráfico y publicidad, por otras entidades con departamentos de publicidad y productoras audiovisuales.
0512	Gerentes de Medios de Comunicación y Artes Escénicas	Planean, organizan, dirigen y controlan actividades de empresas editoriales, de teatro, cine y medios de comunicación. Están empleados por empresas de radio y televisión, periódicos, editoriales y compañías de cine, teatro y grabación.
5136	Pintores, Escultores y Otros Artistas Visuales	Crean pinturas originales, dibujos, esculturas, grabados y otros trabajos artísticos. Usualmente son independientes. Incluye profesores de arte, generalmente empleados por escuelas de bellas artes.

5233	Artistas Creativos e Interpretativos	Dirigen grupos musicales de música popular, componen piezas por medios electrónicos y arreglan composiciones instrumentales y orquestales. Incluyen a músicos instrumentales y cantantes de música popular, actúan con grupos musicales y bandas populares en establecimientos públicos como clubes nocturnos y salas de grabación de audio, cine y televisión.
5243	Diseñadores de Teatro, Moda, Exhibición y Otros Diseñadores Creativos	Proyectan y producen diseños para decoración de escenarios para cine, televisión, teatro y vídeo, diseño de ropa y textiles, joyas y vitrinas. Están empleados por compañías de televisión, empresas de textiles y confecciones, comercios o pueden trabajar en forma independiente.
2173	Programadores de Aplicaciones Informáticas	Desarrollan, prueban y mantienen programas para computador, codificando instrucciones en lenguajes de programación. Son empleados por firmas consultoras, de software, departamentos de sistemas en el sector público y privado.
6236	Administradores de Comunidades Virtuales	Administran y gestionan comunidades virtuales a través de redes sociales, página web y block virtuales, para hacer seguimiento del comportamiento de usuarios frente a marcas o compañías, trabajan en los departamentos de comunicaciones, publicidad o relaciones públicas de las empresas.

**Tabla 12. Perfil ocupacional ciclo profesional (Profesional en Diseño Visual). Observatorio laboral y ocupacional (SENA, 2015).**

## 2.8.4 Perfil de Egreso

Se define como la “descripción de los rasgos y competencias propios de un profesional que se desempeña en el ámbito de la sociedad, en campos que le son propios y enfrentando los problemas, movilizandolos diversos saberes y recursos de redes y contextos, capaz de dar razón y fundamentación de sus decisiones, y haciéndose responsable de sus consecuencias” (Hawes & Troncoso, 2007). Es pertinente tener en cuenta que el perfil de egreso se construye a partir de un perfil profesional previamente investigado y validado en el mundo laboral, teniendo en cuenta el sello del estudiante de la Universidad, sustentado en el Proyecto Educativo Universitario.

Se debe hacer énfasis en las competencias blandas que aseguren la inserción laboral y el éxito en el trabajo de los estudiantes. El egresado del programa de Diseño Visual en Unipanamericana, se fundamenta en los siguientes aspectos:

### Conocimientos

El egresado a partir de su formación estará en la capacidad de conocer los diferentes contextos sociales, culturales, económicos y políticos, que fundamenten y den soporte a las soluciones y productos propuestos. Así mismo el profesional que egrese del programa, conocerá y aplicará las metodologías que emergen del diseño, y que son la base fundamental para encontrar respuestas que permitan reinterpretar la realidad.

El egresado del programa domina y entiende el lenguaje visual, las formas, y las manifestaciones sociales y culturales de las comunidades, con responsabilidad y ética.

### Intereses

- Sensibilidad y respeto por las manifestaciones culturales y sociales de las comunidades.
- Interés por las formas, el arte, el color, la fotografía, el cine, el video, y en general todo lo relacionado con el diseño.

- Inclínación por la investigación y la continua búsqueda de respuestas a los problemas planteados.

### **Habilidades, capacidades y aptitudes**

- Habilidad para comunicar e interpretar conceptos visualmente.
- Disposición para trabajar en equipo y para comprender las necesidades en términos de comunicación visual, a partir del entendimiento de los símbolos y valores culturales y sociales del público específico.
- Capacidad de análisis e interpretación de información y síntesis visual, además de una personalidad creativa y actitud innovadora.
- Responsable y con un alto sentido de la ética.
- Demostrar habilidad para trabajar con distintos medios de expresión (bidimensionales como tridimensionales).

Estos aspectos, son evaluados a través de una entrevista, donde además se determinan las expectativas, y motivaciones del estudiante frente a un programa de formación como Diseño Visual. El estudiante debe demostrar entre otras cosas, su capacidad de resolver problemas, ser autocrítico y reflexivo.

## **2.9 Mapa de Competencias del Programa.**

### **Anexo 1\_Mapas de Competencias Específicas**

## **2.10 Ejes Estratégicos en el Programa.**

Los ejes estratégicos del programa corresponden y entran en sinergia con las apuestas institucionales y su prospectiva respecto de los procesos formativos con incidencia y pertinencia. A continuación, se enuncia el aporte y la articulación del Programa de Diseño Visual por eje.

### **2.10.1 Universidad/Empresa-Organización**

La Fundación Universitaria Panamericana tiene el compromiso de promover y fortalecer las relaciones con su entorno empresarial y social. En este sentido, la práctica se entiende como un aporte efectivo del estudiante con fines de aprendizaje y cualificación profesional por un tiempo limitado, sin relación laboral con la empresa, constituyéndose simultáneamente en una herramienta estratégica para el relacionamiento con el sector productivo, que incorpora el trabajo de estudiantes, docentes y directivos, y permite comprometer resultados útiles para las partes involucradas, como la aplicación y/o revisión de procesos internos. Es así como el programa de Diseño Visual establece bajo el direccionamiento del Departamento de Prácticas y Apoyo Laboral, las diferentes estrategias que permiten ubicar a los estudiantes en los diferentes ciclos propedéuticos y basados en las habilidades y competencias de los estudiantes.

## Prácticas



Ilustración 2. Prácticas en el programa de Diseño Visual

En este esquema los tres actores: empresa, programa y estudiante, se benefician en el ejercicio de la práctica empresarial, dado que se fortalece no solo la relación universidad – empresa, sino también, el crecimiento y fortalecimiento de los procesos productivos de las organizaciones, gracias a los conocimientos proporcionados por los estudiantes, quienes, desde su perspectiva, aportan al desarrollo empresarial, académico, social de la región y del país.

Las empresas a las que los estudiantes se vinculan a través de su práctica empresarial responden generalmente a sectores que no están relacionados directamente con el Diseño Visual, pero que requieren dentro de su equipo de trabajo, estudiantes que fortalezcan su comunicación organizacional, a partir del diseño y desarrollo de productos desde el Diseño Visual.

Es así como en el programa de Diseño Visual, en cada ciclo el número de estudiantes cambia sustancialmente; en el nivel profesional, el número en la jornada nocturna es mayor a la diurna; en el nivel tecnológico y técnico la jornada diurna supera a la nocturna, la razón de este comportamiento claramente está relacionada con la posibilidad que tiene el estudiante en el nivel profesional, de estar vinculado laboralmente.

Así mismo, el programa responde a lo que La Fundación Universitaria Panamericana busca con el ejercicio de la práctica profesional, donde se promueven y se fortalecen las relaciones con el entorno empresarial y social. La universidad y el programa, entiende el aporte del estudiante practicante, como una posibilidad de crecimiento, no solo desde la academia, y desde el sector productivo, sino también, desde las perspectivas de crecimiento personal y profesional del estudiante, donde este último debe responder a una estructura ya definida, donde se dan directrices de trabajo, mecanismos de seguimiento y evaluación, recursos específicos, y en general todos aquellos aspectos que aseguren el éxito de la experiencia.

### 2.10.2 Vinculación con el Entorno

La Proyección Social y Empresarial en la Fundación Universitaria Panamericana es un compromiso institucional de integración de las funciones sustantivas, orientado a entender las necesidades de su comunidad relacionada, e interactuar con ella mediante el desarrollo de acciones consecuentes con su naturaleza educadora y su responsabilidad social. Dichas acciones se ejecutan a través de programas y proyectos de impacto social.

**“La proyección social en la Unipanamericana debe ser Transversal e Integradora”.**

Por ello nuestra política de Proyección Social y Empresarial no se refleja en una dependencia de trabajo si no establece la forma como la Unipanamericana evidencia, integra ejerce y proyecta su función social en la comunidad universitaria.

Lo que nos lleva a plantear los siguientes principios orientadores:

**Coherencia institucional:** Cultura institucional de Responsabilidad Social que promueva el sentido de pertenencia, compromiso y disposición de servicio de toda su comunidad, con integración de sus funciones sustantivas.

**Enlace Sistémico:** Alianzas con sectores y actores con capacidad y autoridad de aportar en la construcción de programas y proyectos pertinentes a las necesidades y orientaciones del medio laboral y social, en función del bienestar de la comunidad y la satisfacción de necesidades.

**Continuidad:** Diseño, puesta en marcha y retroalimentación de soluciones aplicables a problemas concretos de la sociedad, a través de la investigación, la generación de conocimiento y la participación en el desarrollo de proyectos de impacto social.

**Congruencia:** Participación activa y fomento al debate sobre el rol estratégico de la universidad en la construcción de sociedad. Análisis de planes locales, nacionales y globales de desarrollo. Impulso y participación en proyectos y programas que contribuyan significativamente al bienestar y solución de las necesidades de las comunidades, en el ámbito social y empresarial.

**Prospección:** Procesos institucionales integrados con elementos que estimulen el desarrollo de la responsabilidad social como un aporte significativo a la construcción de tejido social e impulso a la productividad.

**Equidad y Democratización:** Acceso a servicios de educación inclusivos y reconocimiento de las diferencias. Creación de oportunidades para núcleos sociales relacionados con la institución, con énfasis en aquellos con menores oportunidades.

**Transparencia:** Rendición pública de cuentas sobre las acciones, resultados y limitaciones de la Proyección social y Empresarial.

Además, se definieron las siguientes acciones que nos permitan la vinculación con sector productivo:

**ACCIONES**

- Vincular las actividades inherentes a su naturaleza: Docencia, investigación y Proyección social.
- Desarrollar y mantener una cultura y compromiso Institucional de proyección Social, con participación activa de toda la comunidad Universitaria.
- Integrar el compromiso social a los currículos de la Unipanamericana, como parte fundamental de la formación.
- Participar en el diseño y puesta en marcha de soluciones aplicables a problemas concretos de la sociedad, a través de nuestros programas (Investigación).

Dichas acciones se desarrollarán en 6 ámbitos planteados en nuestra política de Proyección Social y Empresarial.

- **Ámbito de gestionar relacionamiento con el medio externo**

Es la articulación con el sector empresarial y los gremios, se fundamenta en la participación institucional en espacios que contribuyan a conocer y mantener información actualizada sobre aspectos de competitividad, desarrollo socioeconómico y gremial, o priorización de sectores que influyan en la construcción de currículos pertinentes para la vida y el trabajo.

- **Ámbito de desarrollo profesional y prácticas**

La Unipanamericana complementa la formación académica de los estudiantes con acciones de apoyo laboral, a lo largo de la fase de estudio.

- **Ámbito de gestionar proyectos sociales y empresariales**

La Unipanamericana monitorea de manera permanente oportunidades para formular propuestas con la participación de estudiantes y docentes, orientadas al desarrollo de programas sociales que posibiliten la interacción de la entidad con comunidades vulnerables. El propósito es que estos proyectos sean auto sostenibles y que fortalezcan procesos de investigación que contribuyan a la transformación de problemáticas sociales.

- **Ámbito de gestionar responsabilidad social universitaria**

Se desarrolla una actividad permanente de diagnóstico, diseño, ejecución y evaluación de planes de acción que materializan la Responsabilidad Social Universitaria RSU como un componente transversal a la gestión global de la institución, promediado de la dirección de socio humanística de nuestra institución, por ello la responsabilidad social hace parte de todos los currículos académicos y busca fortalecer a los futuros profesionales con una conciencia crítica y autocrítica de los grupos humanos que se relacionan con ella, en concordancia con sus dinámicas sociales y productivas.

- **Ámbito de orientación al emprendimiento**

En la Unipanamericana el emprendimiento es un componente transversal hace parte de todos los currículos académicos, por ello es importante trabajar un plan de vida desde la formación que reciben nuestros estudiantes, que no sea solo la construcción de un plan de negocios, sino también una guía, una carta de navegación que le permita al futuro emprendedor identificar sus fortalezas y debilidades desde su entorno personal y profesional.

- **Ámbito de servicios empresariales**

En la Unipanamericana se establece vínculo con el sector productivo, a través de la oferta de productos y servicios, resultado de un proceso de conocimiento a profundidad de las necesidades de las organizaciones, con el fin de generar soluciones pertinentes y que generen valor para la competitividad de las empresas que depositan su confianza en ella, a través de:

Consultoría

Formación Continuada

Inserción Laboral

Page Break

## **Benefició a la Comunidad**

- **Ámbito de gestionar relacionamiento con el medio externo**

### **Articulación con Comunidad y Gobierno**

Se fundamenta en la participación institucional en espacios que contribuyan a conocer y mantener información actualizada sobre los grupos poblacionales y sectores educativos relacionados con la institución, a partir del contacto permanente y participativo con el Ministerio de Educación Nacional, ASCUN, Observatorio Laboral para la Educación, planes de desarrollo locales,

departamentales y nacionales, – contacto con otras Instituciones de Educación Superior, con entidades de educación básica y media, con el gobierno local, con entidades públicas y privadas a nivel local el SENA, Mesas sectoriales, entre otros, que contribuyan a fortalecer estrategias de cooperación mutua entre la Unipanamericana, el sector estatal, las Instituciones y la comunidad. Se ejecuta a través de los siguientes ejes de intervención:

### **Asuntos comunitarios**

La Unipanamericana se caracteriza por desarrollar acciones de trabajo con la comunidad (incluye los diferentes grupos poblacionales) que circunda su campus universitario, de tal manera que a través de alianzas con el gobierno local se fortalezca el sentido de pertenencia hacia el territorio, se favorezca la sana convivencia y se contribuya a la transformación de las problemáticas sociales.

Los estudiantes, los docentes y los colaboradores suscriben un Acta de convivencia, que les compromete con el cuidado del entorno inmediato de la institución, con acciones como: el despeje del espacio público, el compromiso de no ingerir licores ni otras sustancias psicoactivas en las inmediaciones de la institución, el mantenimiento del aseo y el apoyo a la percepción de seguridad en el entorno.

Institucionalmente se desarrollan y mantienen vínculos con la comunidad del entorno, las autoridades, organizaciones locales y otras IES de, a través de la participación en mesas de trabajo, comités de política social y otros espacios de participación local, en los que la Universitaria puede aportar y retroalimentar su proceso de formación.

### **• Ámbito de desarrollo profesional y prácticas**

#### **Apoyo Laboral**

Provee oportunidades laborales a los estudiantes y egresados, desarrollando espacios propicios para el intercambio con el sector empresarial, entre ellos:

Ferías Labores.

Aplicativo de búsqueda de empleo, con acceso directo para empleadores, estudiantes y egresados. Acciones de capacitación, asesoría y Acompañamiento para la empleabilidad.

### **Desempeño laboral de los egresados y análisis prospectivo del potencial de desempeño**

#### **• Ámbito de gestionar relacionamiento con el medio externo**

Es la articulación con el sector empresarial y los gremios, se fundamenta en la participación institucional en espacios que contribuyan a conocer y mantener información actualizada sobre aspectos de competitividad, desarrollo socioeconómico y gremial, o priorización de sectores que influyan en la construcción de currículos pertinentes para la vida y el trabajo.

La articulación con comunidad y gobierno se fundamenta en la participación institucional en espacios que contribuyan a conocer y mantener información actualizada sobre los grupos poblacionales y sectores educativos relacionados con la institución, a partir del contacto permanente y participativo con el Ministerio de Educación Nacional, ASCUN, Observatorio Laboral para la Educación, planes de desarrollo locales, departamentales y nacionales, – contacto con otras Instituciones de Educación Superior, con entidades de educación básica y media, con el gobierno local, con entidades públicas y privadas a nivel local el SENA, Mesas sectoriales, entre otros, que contribuyan a fortalecer estrategias de cooperación mutua entre la Unipanamericana, el sector estatal, las Instituciones y la comunidad. Se ejecuta a través de los siguientes ejes de intervención:

- Asuntos comunitarios

- Articulación con las Cajas de Compensación Familiar y los Grupos Empresariales
- Articulación con el Sector Educativo
- Egresados

### **Egresados**

El seguimiento a egresados se constituye, en la Unipanamericana, en un componente de fundamental interés para la institución, en tanto sus egresados representan un vínculo directo y permanente con el sector real de la economía, a través del ejercicio profesional de los programas académicos Profesionales, Tecnológicos y Técnicos profesionales.

El programa de seguimiento a egresados se implementa a través de la dirección de bienestar universitario y egresados, convirtiéndose ésta, a su vez, en Observatorio institucional para el desarrollo laboral y personal de los mismos, en concordancia con los requerimientos y orientaciones del Ministerio de Educación Nacional, el Observatorio Laboral para la Educación Superior, y la Vicerrectoría académica a través de la dirección de los programas.

Desde esta dirección se desarrollan actividades que permiten la actualización permanente de los datos de egresados y egresadas, con el propósito de desarrollar estudios de perfiles y pertinencia, de llevar a cabo encuentros que dan lugar a la generación de redes sociales de apoyo y de construir un portafolio de servicios universitarios que den respuesta a sus necesidades de formación, inserción laboral, recreación, esparcimiento y estrategias claras de acercamiento con su formación continua o posgradual en la Unipanamericana o en las instituciones con las que se tengan convenio.

Además de la unidad promoverá la organización de la Asociación de egresados, ofreciéndoles apoyo permanente para su mantenimiento y su dinámica.

### • **Ámbito de desarrollo profesional y prácticas**

La Unipanamericana complementa la formación académica de los estudiantes con acciones de apoyo laboral, a lo largo de la fase de estudio. Para tal efecto, cuenta con los siguientes programas:

- Contacto laboral
- Apoyo laboral
- Contacto Laboral

Proceso de formación laboral complementario a la formación académica, que provee herramientas que facilitan y propician el desempeño laboral de los estudiantes, está constituido por las siguientes actividades.

**Giras empresariales:** Visitas a empresas para conocer los procesos internos.

**Seminarios laborales:** Capacitación para enfrentar la vida laboral.

**Charlas con empresarios:** Experiencias empresariales compartidas.

**Prácticas académicas:** es un ejercicio académico en ambientes reales de desempeño profesional, se constituye en un componente fundamental para el desarrollo de las competencias tanto de carácter transversal como específicas, en los diferentes niveles de formación, Técnico Profesional, Tecnológico y Profesional.

Es un espacio para que el estudiante adquiera fundamentalmente los componentes de comportamiento que exige el mundo laboral, profundice los conocimientos adquiridos, a tiempo de probar sus competencias y aportar sobre aspectos laborales de la vida real. Se realiza en temas estrictamente relacionados con la respectiva disciplina. En las diferentes mallas curriculares se

define el período, el número de créditos y la intensidad horaria que se asigna a la práctica. Como parte integral del currículo de formación, las prácticas se desarrollan bajo la orientación de supervisores académicos y tutores e instructores de la empresa u organización, bajo la coordinación de la dirección de prácticas, con la exigencia de alcanzar objetivos concretos, y participación plena de las circunstancias propias del mundo laboral.

La práctica en la Fundación Universitaria Panamericana tiene el compromiso de promover y fortalecer las relaciones con su entorno empresarial y social. En este sentido, la práctica se entiende como un aporte efectivo del estudiante con fines de aprendizaje y cualificación profesional por un tiempo limitado, sin relación laboral con la empresa, constituyéndose simultáneamente en una herramienta estratégica para el relacionamiento con el sector productivo, que incorpora el trabajo de estudiantes, docentes y directivos, y permite comprometer resultados útiles para las partes involucradas, como la aplicación y/o revisión de procesos internos. En este manual se establecen las directrices de trabajo, mecanismos de seguimiento y evaluación, recursos específicos, y en general todos aquellos aspectos que aseguren el éxito de la experiencia.

La Fundación Universitaria Panamericana a su vez aprovecha este nexo para acopiar y analizar información, la pertinencia de sus programas con relación a las necesidades del sector productivo y su entorno y mejorar sus currículos.

La práctica de los estudiantes de la Fundación Universitaria Panamericana aporta a las empresas u organizaciones que reciben estudiantes:

- Actualización y aplicación de nuevo conocimiento.
- Ejercicio de la responsabilidad Social.
- Innovación en procesos productivos, administrativos, comerciales y sociales.
- Potenciales trabajadores en las diferentes disciplinas académicas.

Brinda a los estudiantes la oportunidad de:

- Aplicar y evaluar la formación académica recibida.
- Auto evaluar su perfil profesional y su capacidad creativa.
- Vivenciar y analizar situaciones reales de ejercicio profesional, suplir necesidades y expectativas de las empresas u organizaciones y realizar aportes aplicables y cuantificables.
- Capitalizar experiencias, nuevo conocimiento, y desarrollo de su competencia laboral.
- Participar en el diseño e implementación de iniciativas, procedimientos y soluciones, aportando a ellas desde su perfil profesional.
- Actualizar y evaluar la formación académica recibida
- Beneficios para la Fundación Universitaria Panamericana:
- Provee retroalimentación permanente, objetiva y oportuna para la evaluación, actualización y pertinencia de sus programas y currículos.
- Brinda oportunidades de conocer las características, tendencias y condiciones del mercado laboral en que se desenvolverán sus egresados, para consolidar elementos de formación profesional y humana.
- Favorece la Imagen de la Fundación Universitaria Panamericana en el sector productivo y en general, en el medio externo.
- Fortalece la relación de la Universidad con su entorno empresarial y social, a partir de la participación del estudiante en la vida de las empresas con su aporte al mejoramiento de la productividad.

La Fundación Universitaria Panamericana concibe la práctica empresarial para las modalidades presencial y virtual como una actividad de carácter académico que asume el estudiante en su proceso de formación integral.

- **INDICADORES ASOCIADOS**

Ver anexo. Proyecto de egresados.

Ver anexo. Manual de prácticas 2016

Ver anexo. Informe de la gestión de prácticas general y por programa.

## **Generación de nuevos conocimientos desde la investigación**

### **Ámbito de servicios empresariales**

En la Unipanamericana **Insight** es la unidad que establece vínculo con el sector productivo, a través de la oferta de productos y servicios, resultado de un proceso de conocimiento a profundidad de las necesidades de las organizaciones, con el fin de generar soluciones pertinentes y que generan valor para la competitividad de las empresas que depositan su confianza en ella, a través de:

**Consultoría: (Insight)** tiene a disposición de las organizaciones un paquete de soluciones enfocadas a apoyar procesos clave de la competitividad empresarial.

**Formación Continuada: (Proyéctese)** son programas de formación orientados a profundizar en áreas de conocimiento especializado en aspectos laborales, académicos o culturales, formar en competencias generales o específicas, calificar en habilidades, entre otros, por medio de cursos, seminarios, talleres y diplomados.

**Inserción Laboral: (Posible)** es un programa de capacitación en inserción laboral que busca la transformación humana mediante ejercicios de formación experiencial.

### **2.10.3 Transformación Digital**

En el caso referente a la Innovación Pedagógica. Se plantea como objetivo institucional el uso y adaptación de nuevas tecnologías en el proceso de la educación, y a nivel programa la capacitación en el uso de TIC's en el equipo de trabajo con el fin de potencializar el conocimiento que es transmitido a los estudiantes.

Para cumplir a cabalidad con esto en cuanto a la innovación tecnológica el uso y adaptación de las nuevas herramientas tecnológicas y el desarrollo de los servicios 100% digitales, se toma como un objetivo institucional que con el apoyo de los procesos institucionales de acuerdo con las necesidades brindaran un mejor apoyo en la labor docente.

Con el fin de obtener los resultados óptimos se propone desde la institución el desarrollar con competencias digitales a todo el personal y desde el programa el desarrollar redes de trabajo que permitan el intercambio de información entre docentes con el fin de fortalecer las habilidades digitales en el equipo de trabajo a partir de una constante capacitación que mantenga a los docentes a la vanguardia del conocimiento en sistemas digitales.

## 2.10.4 Aseguramiento de la Calidad

El sentido de la calidad en la educación es compleja y multidimensional, por lo tanto, no se agota en definiciones ni en prescripciones normativas. La calidad es siempre un proyecto inacabado orientado a su realización cabal. Por tal razón ni el Estado ni la sociedad puede emitir juicios de valor en torno a la calidad, que al ser descontextualizados pongan en riesgo la institucionalidad de las Universidades. Desde esa perspectiva, existen varios actores y puntos de vista que en conjunto permiten un consenso sobre lo que consideran una institución o programa o proceso de calidad, entre ellos cabe citar a:

- La institución misma, los propios autores, en procesos de autoevaluación, con la posibilidad de recurrir a pares internos y pares amigos.
- Los pares académicos que, en uso de su idoneidad y ética profesional, son los llamados a reconocer la calidad a sabiendas de su complejidad y de sus distintas expresiones en diferentes contextos.
- Los organismos académicos establecidos para tal fin, son los encargados de desarrollar una política de estímulo y de reconocimiento que no pierda de vista el protagonismo que tiene la universidad en la definición y evaluación de sus derroteros, es decir CNA, CONACES, ICONTEC entre otros.
- La función del Estado es diseñar y apoyar un modelo que lo haga posible. Un modelo de aseguramiento en el que las instituciones y los pares, en diálogo continuo con la sociedad, lleven el peso de la definición de sus objetivos y de la rigurosidad de sus procesos de evaluación enmarcados en la siguiente reglamentación Sistema Universitario Estatal SUE, Ley 30 de 1992, Acuerdo por lo Superior 2034, Sistema Nacional de Información de la Educación Superior SNIES, Registro Calificado de Programas Académicos Decreto 1295 de 2010, Sistema Nacional de Acreditación de Programas y Acreditación Institucional CNA, Exámenes de Calidad Académica de la Educación Superior ECAES, Ley 30 de 1992, Decreto 1781 de 2003 hoy SABERPRO.

La Oficina de Diseño Curricular y la oficina de Planeación y evaluación de la Unipanamericana siguen la metodología del Consejo Nacional de Acreditación CNA, mediante el Modelo de Autoevaluación y cumple sus funciones a través del **SISTEMA DE ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD**, de acuerdo con los siguientes niveles operativos establecidos en el MIA:

**Nivel Mínimo de Calidad. Condiciones Mínimas de Calidad. Registro Calificado de Programas.** La Oficina de Autoevaluación y Acreditación apoya este proceso con el diseño de los instrumentos para identificar el nivel de cumplimiento de las condiciones de calidad.

### **Mejoramiento Continuo. Autoevaluación Institucional. Evaluación Permanente**

La Universidad define en sus propósitos, el compromiso permanente con la revisión y renovación continua de los programas académicos, como una forma de garantizar la calidad, el mejoramiento continuo y la búsqueda de la excelencia académica. Para tal efecto, el desarrollo curricular se adelantará sobre la base de la promoción de la cultura de la evaluación y autorregulación permanente de las actividades y procesos académicos en el contexto del Modelo de Autoevaluación. La Autoevaluación de los Programas está a cargo de las respectivas Facultades: Consejos de Facultad, Comités de Currículo, con participación de los Comités Asesores de Estudiantes. y las

directrices, líneas y asesorías de oficinas externas como Diseño Curricular y desarrollo profesoral y la oficina de planeación y evaluación. Es de anotar que en los Consejos de Facultad hay representación de estudiantes, docentes y egresados. Incluye la Autoevaluación de Programas Académicos de Pregrado y Posgrado.

La Autoevaluación de Gestión de Dependencias Administrativas, está a cargo de la Oficina de planeación de acuerdo con la norma ISO 9001:2008, integradas en el Sistema de Gestión de la Calidad.

#### **Alto Nivel de Calidad. Acreditación de Programas Académicos y Acreditación Institucional.**

Cuando se autoriza que un Programa Académico inicie el Proceso de Acreditación, se sigue el procedimiento general establecido por el CNA implementado en el Modelo de Autoevaluación, a través del diagnóstico de programas que cumplen requisitos y Autoevaluación con Fines de Acreditación de Programas Académicos.

En los demás programas que no cumplen aún los requisitos, se adelanta la evaluación permanente de los aspectos a evaluar para obtener la acreditación.

*De acuerdo con lo descrito, identifique el o los Niveles Operativos de Calidad que se han cumplido en el Programa.*

*¿Cuáles han sido los resultados? ¿Cuáles los mejoramientos realizados a partir de estos resultados?*

### **2.10.5 Cadena de Formación**

El programa de Diseño Visual se plantea en ciclos propedéuticos, fortaleciendo la educación gracias al diseño de programas por ciclos propedéuticos que permiten el desarrollo de competencias acordes con los requerimientos del sector productivo, consolidando la pertinencia en la educación para poder aportar a la construcción de un mejor país.

Durante el primer ciclo el estudiante se relacionará con la formación técnica, que comprende tareas relacionadas con actividades técnicas que pueden realizarse autónomamente y que serán los pilares del resto de su formación. En el segundo ciclo la formación tecnológica les permitirá desarrollar responsabilidades de concepción, dirección y gestión para finalmente en el tercer ciclo el profesional, desarrollar el ejercicio autónomo de actividades profesionales de alto nivel, e implican el dominio de conocimientos científicos y técnicos avanzados que les acercarán aún más al contexto real de desarrollo de su profesión.

## **3. Objetivos del Programa**

### **3.1 Rasgos Distintivos**

Los rasgos distintivos del Programa de Diseño Visual de la Unipanamericana son seis a saber:

- a. Relación Universidad – Empresa**, en tanto la apuesta institucional hacia una formación por competencias permite en los estudiantes el desarrollo de habilidades que les permite

enfrentarse asertivamente a los desafíos del sector productivo. Otro de los factores diferenciales es el respaldo de Compensar como la segunda Caja de Compensación del país.

**b. Perfil integral:** El cual se expresa a través de la inclusión de importantes ejercicios formativos relacionados con la comunicación organizacional, el periodismo, la comunicación para el cambio social, transversalizados estos elementos por la comunicación digital. Igualmente, el programa cuenta con un importante componente de formación transversal como espíritu y apuesta institucional de cara a la formación integral.

**c. Metodologías activas,** teniendo en cuenta la perspectiva institucional respecto del estudiante como centro y protagonista del aprendizaje, la apuesta por una construcción colectiva del conocimiento (aprendizaje situado, experiencial y colaborativo), la cual facilita, además, la problematización de la realidad y el desarrollo de alternativas de solución ante las mismas. En esta perspectiva, el docente se erige como un mediador – interlocutor quien acompaña y promueve los procesos de enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes.

**d. Programa accesible.** En temas de costo, el valor de la matrícula del Programa de Comunicación Social lo hace muy accesible a diferentes segmentos poblacionales, de este modo, es un programa de calidad a bajo costo, con flexibilidad horaria en aras de materializar el reto institucional de aportar a la democratización de la educación.

**e. Formación integral:** materializada en los componentes transversal y electivo y además en el componente de formación ligado con la comunicación para el cambio social en tanto desafío del campo de la comunicación en aras de la búsqueda permanente del bienestar colectivo.

**f. Emprendimiento:** El programa cuenta con 6 espacios académicos específicos en la formación de emprendimiento en temas como liderazgo, intra-emprendimiento, competencias blandas entre otros. Esta perspectiva formativa propia de la Unipanamericana se constituye en un factor diferencial de nuestros profesionales en tanto los prepara para ser sujetos proactivos, propositivos en la generación de diversas iniciativas de negocio.

### 3.2 Internacionalización y Multiculturalidad en el Programa

En cuanto a los procesos de internacionalización considera como una fortaleza las posibilidades de movilidad nacional e internacional que ofrece la institución, a partir del sistema de créditos. Al igual que la capacidad de indagación y el espíritu investigativo en los estudiantes. Se reconoce la pertinencia del programa en el contexto nacional, regional e internacional.

Los servicios y la calidad de los procesos de bienestar se deben enriquecer para ser adecuados y accesibles, tanto para docentes, estudiantes y personal administrativo del programa.

En cuanto a los procesos de apoyo y acompañamiento que garantizan el aprendizaje del estudiante, los mejor valorados son el liderazgo de la dirección académica del programa, pero a su vez se debe reforzar es acceso a los procesos de comunicación institucional, y el campus virtual.

En cuanto a la infraestructura que garantiza los procesos formativos son aceptables las condiciones, pero con oportunidad de mejora en el acceso, y soporte a la plataforma virtual.

Por último, se busca fortalecer los aspectos relacionados con Bienestar Institucional y visibilidad nacional e internacional de los procesos de internacionalización con los estudiantes para fortalecer el vínculo y apropiación con la institución y el programa.

A partir de los resultados del correspondiente año se planteará un plan de mejoramiento incorporando una metodología de medición, análisis y mejora que colocará al proceso una mayor

rigurosidad a la incorporación y desarrollo de los planes en los diferentes procesos y programas de la institución.

### 3.3 Plan de Desarrollo- Objetivos /Metas

#### Objetivo 2019

**Nuevos programas** Analizar el estado de la profesión con el fin de identificar posibles oportunidades disciplinares relacionados con el programa desarrollando el estado del arte de la evolución de la disciplina y realizando el acercamiento con el sector productivo para identificar las necesidades laborales

**Especialización** Desarrollar un programa de especialización que complemente el programa y desarrollar el documento maestro para el programa de especialización a la vez que se presente el proceso de registro calificado para aprobación del programa y este sea aplicable y replicable en los otros programas que componen la facultad

## 4. Componente Pedagógico, Curricular y de Docencia del Programa

### 4.1 Modelo Pedagógico

El modelo pedagógico definido por la Fundación Universitaria Panamericana está basado en el desarrollo de competencias, desde la teoría cognitiva, las condiciones constructivistas y socioconstructivistas y el aprendizaje significativo. Por lo tanto, el estudiante es protagonista y responsable de su proceso de aprendizaje, mientras el docente se convierte en un mediador e interlocutor, generando una dinámica constante de búsqueda, construcción e intercambio de saberes. Este modelo concibe la educación como un proceso de mediación en los diferentes contextos sociales en los que se genera.

Dentro del modelo expuesto, es muy fuerte su enfoque socio-constructivista, como se expone en el PEI de la institución, donde “reconoce la importancia de la interacción social, de la negociación y construcción conjunta de significado con otros para aprender, para progresar en su aprendizaje” (Vigotsky, 1997). Y expone como estrategias para promover este proceso: el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje orientado a proyectos, el aprendizaje basado en estudios de casos y las simulaciones.

Se concibe el aprendizaje como “un proceso constante y complejo, el cual se desarrolla a partir de la articulación de diversos elementos de carácter interno y externo” (Unipanamericana, 2016). El cual combina las capacidades cognitivas y prácticas para intervenir o interactuar en contexto y generar propuestas y soluciones a situaciones problemáticas.

El aprendizaje concebido desde esta perspectiva exige por parte del docente asumir un rol de seguimiento, acercándose al contexto del estudiante, para generar espacios de socialización y acercamiento a la realidad. Por su parte el estudiante requiere ser autónomo y responsable de su

proceso formativo para responder de forma creativa y propositiva. En el PEI de Unipanamericana se explican los principales procesos de aprendizaje abordados por la institución:

**Aprendizaje significativo:** se define como “el proceso que ocurre en el interior del individuo, donde la actividad perceptiva le permite incorporar nuevas ideas, hechos y circunstancias a su estructura cognoscitiva y a su vez, matizarlas exponiéndolas y evidenciándolas con acciones observables, comprobables y enriquecidas luego de cumplir con las actividades derivadas de las estrategias planificadas por el mediador y/o sus particulares estrategias de aprendizaje” (Ausebel, 1983).

**Aprendizaje autónomo:** es el aprendizaje dirigido a la manera como el estudiante es capaz de elaborar soluciones de manera creativa, lo que le permite desarrollar su independencia y responsabilidad como protagonista y regulador de su propia formación.

**Aprendizaje colaborativo:** se refiere al aprendizaje que se produce en equipo, para el logro de un objetivo común, desarrollando competencias de compromiso y responsabilidad frente a los grupos.

## **4.2 Modelo Educativo**

El programa de Diseño Visual, por ciclos propedéuticos de la Fundación Universitaria Panamericana es una oferta que responde a las nuevas tendencias de la disciplina y de las exigencias de las políticas que en materia de educación superior se generan en la institución, busca responder a los seis pilares estratégicos que se proponen desde el horizonte institucional, como lo son; institución universitaria nacional, sostenibilidad financiera, modelo educativo innovador y aliados estratégicos de las empresas, investigación para la transferencia y cultura compartida que transforma.

Esta propuesta académica está alineada a la misión institucional y propende por presentar una oferta de valor que apoya el crecimiento de los estudiantes en su vida personal y laboral con el propósito de que aporten a la construcción del país a partir de propuestas sostenibles y rentables.

## **4.3 Enfoque Curricular**

La Fundación Universitaria Panamericana ha definido su modelo educativo desde un enfoque basado en competencias, por ciclos propedéuticos con un compromiso del fortalecimiento de la formación técnica profesional y tecnológica; con fundamentos en la teoría cognitiva, las condiciones constructivistas y socio-constructivistas y el aprendizaje significativo que han permitido llevar la formación basada en competencias al aula. Los componentes de integralidad del currículo se evidencian para todos los niveles de formación en la organización curricular, organizadas por áreas de formación. La solicitud de la renovación del registro calificado tiene como fundamento legal los principios de la ley 30/92; la Ley 1188 y el decreto 1075 de 2015 sobre condiciones mínimas de calidad y demás requisitos para el ofrecimiento y desarrollo de programas académicos de educación superior y la regularización del sistema de créditos y el enfoque pedagógico contemplado en el Proyecto Educativo Institucional de La Fundación Universitaria Panamericana.

El enfoque pedagógico se sustenta en una perspectiva integradora que recoge fundamentos de la teoría cognitiva y las concepciones constructivista y socio-constructivista del aprendizaje, así como

en las condiciones requeridas para el aprendizaje significativo. (Fundación Universitaria Panamericana, 2009); P. 26

Dentro del Modelo Educativo la Unipanamericana, parte del Aprendizaje Significativo, el cual involucra la gestión y construcción del conocimiento, en donde la Investigación, el desarrollo humano y el aprender-haciendo cobran sentido en la práctica pedagógica (Díaz, 2002). En dicha concepción, la gestión en el aula compromete el cambio de paradigma de los roles de los actores participantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, en los cuales prima la participación y la intervención en la construcción del conocimiento, siguiendo los planteamientos de Coll (1990).

En esta dinámica el desarrollo curricular implica la planeación didáctica, el diseño de actividades de formación y la implementación a través de estrategias didácticas que fortalezcan el desarrollo de las competencias y el alcance de los resultados de aprendizaje definidos para los diferentes niveles de formación. Lo que conlleva el seguimiento académico a partir de procesos de evaluación en donde se evidencie la intervención de los actores del proceso (auto, co y heteroevaluación), basados en los interrogantes: ¿Qué se evalúa? ¿Quién evalúa? ¿Cuándo se evalúa? ¿Para qué? ¿A quién se evalúa? y ¿Con qué instrumentos y herramientas se realiza dicho proceso? Lo anterior es evidenciable en el documento orientador para la elaboración de guías académicas y el formato de planeación didáctica. Asimismo, el repositorio de Guías Académicas de la institución.

Los procesos pedagógicos de la Fundación Universitaria Panamericana se desarrollan mediante variadas estrategias didácticas flexibles que permiten la apropiación y construcción de conocimiento, logrando que los estudiantes se conviertan en “aprendices” permanentes, autónomos, independientes y autogestores; lo que implica que aprender a aprender se traduce en la capacidad que tiene el estudiante de reflexionar la forma en que aprende y actuar en consecuencia autorregulando su propio proceso de aprendizaje lo que facilita la transferencia y adaptación a nuevas situaciones y nuevos contextos. Para el logro de este aspecto, se ha desarrollado formación docente, las cuales se enuncian en la tabla acciones formativas en el modelo y las metodologías.

Tabla 4.

#### *Acción formativa*

ACCIÓN FORMATIVA	JUSTIFICACIÓN
Diplomado en TIC como herramienta para la implementación de cursos on-line a partir de metodologías activas	Diseño, desarrollo e implementación de cursos on-line, como apoyo al proceso de formación presencial en plataformas LMS desde la panorámica de las metodologías activas, dentro del modelo de formación basado en competencias.
Curso de diseño de guías	Acompañamiento, seguimiento y asesoría metodológica al diseño de guías académicas y planeación didáctica
Diplomado en estrategias de mediación a los procesos de enseñanza-aprendizaje	Desarrollo de competencias en el manejo de diferentes herramientas TIC como apoyo a la presencialidad.

Tabla 13. Acción Formativa. Fuente: Valbuena (2015).

El modelo educativo de la Fundación Universitaria Panamericana se centra en tres aspectos fundamentales a desarrollar:

- Enfoque Curricular: formación basada en competencias.
- Perfil del Egresado: expresado en competencias específicas y transversales que permiten la validación del desempeño en campos ocupacionales.
- Perfil del Docente: docentes con las competencias para hacer generación del aprendizaje.

#### **4.4 Apuesta Didáctica Según Nivel De Formación Y Modalidad Del Programa**

Este componente garantiza la interacción de elementos de varias disciplinas conectadas entre sí, logrando que el estudiante integre y construya conocimientos que le permitan resolver problemas asociados al objeto de estudio que se desarrolla. Permite que profesores y estudiantes extiendan la visión de su propia disciplina o profesión, enriqueciendo su formación y haciéndose competentes para trabajar con personas formadas en otros campos del saber.

Al ser las competencias definidas para el perfil el eje del proceso formativo, desde la concepción del currículo, se garantiza que las asignaturas a desarrollar estén conectadas y contribuyan a la integración de los conocimientos, es así, como para la estructuración de la malla curricular, se toman como base las asignaturas específicas y se fortalecen con las de carácter científico – tecnológico y socio humanístico. Lo anterior facilita la planeación didáctica en torno a situaciones problémicas que se pueden desarrollar con el uso de metodologías activas.

Para lograr lo anterior, la planeación didáctica se realiza con equipos de docentes interdisciplinarios que definen los ejes problémicos y estructuran los casos, simulaciones, y proyectos, que los estudiantes desarrollarán para lograr los resultados de aprendizaje establecidos en cada una de las asignaturas.

Dentro del modelo pedagógico planteado en Unipanamericana, la evaluación se constituye en un proceso que supone tener en cuenta el punto de partida, el de llegada y el cómo de ese proceso de aprendizaje. Tal como se expresa en el PEI “la evaluación del aprendizaje en un modelo basado en competencias debe estar orientada a recoger evidencias que den cuenta no solo de los resultados obtenidos sino también de los logros conseguidos en el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Por tanto, se impone un sistema de evaluación continuo que sea formativo y sumativo”.

De allí que en el proceso evaluativo se tengan en cuenta los criterios de autoevaluación y coevaluación de manera complementaria a la heteroevaluación del docente, en coherencia con el modelo pedagógico centrado en el estudiante y los conceptos ya expuestos sobre el aprendizaje autónomo y colaborativo.

Ahora bien, teniendo en cuenta que el 71% de las asignaturas del Programa de Diseño Visual se consideran teóricas prácticas, de manera específica se plantean como actividades propias para su desarrollo didáctico, las siguientes:

- La realización de talleres de producción en laboratorios (estudio de televisión, radio, fotografía, salas de edición, salas de diseño).

- Las salidas de campo para aprender sobre terreno sobre la realidad comunicativa (visitas a medios, oficinas de comunicación, empresas consultoras).
- Empoderamiento de actividades de comunicación de la Institución (eventos, realización de piezas comunicativas).
- Actividades académicas de investigación y proyección social.
- La formulación de proyectos de investigación
- La consolidación de grupos de semilleros con los estudiantes.
- Participación en los proyectos de proyección social propios del programa.

## **4.5 Estructura Curricular**

La estructura del Plan de Estudios del Programa de Diseño Visual Terminal se realizó a partir de los lineamientos expresados en el PEI, (Proyecto Educativo Institucional), donde se establecen las normas para la incorporación del sistema de créditos académicos a los programas de Unipanamericana. De esta forma, se define al crédito como la unidad de valoración del trabajo académico del estudiante en cada asignatura o actividad, que incluye el tiempo de trabajo en la interacción directa con el docente, en aulas o en prácticas, y el tiempo de trabajo independiente del estudiante. Se entiende como tiempo presencial a la dedicación del estudiante en las actividades de formación con acompañamiento directo del profesor/monitor y de desarrollo a través de la clase magistral, seminario, discusión o asistencia a trabajos dirigidos de talleres, laboratorios o actividades prácticas.

Se entiende por tiempo independiente al período adicional al presencial, que dedica el estudiante al estudio individual como la lectura de materiales de consulta, libros de textos, bases de datos, análisis y solución de problemas, preparación y realización de informes, reportes o ensayos, así como a la preparación para las evaluaciones; teniendo en cuenta que un crédito académico equivale a dos (2) horas de trabajo del estudiante. El período académico será de dieciséis (16) semanas de clase, exceptuando el tiempo necesario para evaluaciones finales y demás situaciones administrativas y operativas.

Siguiendo estos lineamientos institucionales, junto a la consolidación de perfiles y la validación de competencias específicas y transversales, se estructuró el plan general del programa, que consolida su perfil con una distribución en créditos:

- Componente flexible 21%
- Empresarial 7.5%
- Componente Electivo 13.5%
- Componente transversal 23%
- Componente profesional - disciplinar 56%.

### **4.5.1 Malla Curricular**

### **4.5.2 Plan de Estudios Formato MEN**

### 4.5.3 Distribución de Créditos y Porcentaje por Componente

Curso – Módulo - Asignatura	Obligatorio	Electivo	Créditos académicos	Horas de trabajo académico			Áreas o componentes de formación del currículo			Número máximo de estudiantes matriculado
				Horas de trabajo directo	Horas de trabajo independiente	Horas de trabajo totales	Específica	Científica y tecnológica	Socio humanística	
<b>Semestre I</b>										
Diseño Básico 1	X		3	48	96	144	X			
Descriptiva y Perspectiva	X		3	48	96	144	X			
Diseño Digital 1	X		3	48	96	144		X		
Matemática Fundamental	X		3	48	96	144		X		
Historia y Vanguardias del Diseño	X		4	64	128	192			X	
Cátedra Pensar	X		2	32	64	96			X	
<b>Semestre II</b>										
Diseño Básico	X		4	64	128	192	X			
Fundamentos Tipográficos	X		3	48	96	144	X			
Procesos Fotográficos	X		2	32	64	96	X			
Realización Audiovisual	X		3	48	96	144	X			
Teoría del Color	X		2	32	64	96	X			
Diseño Digital 2	X		3	48	96	144		X		
<b>Semestre III</b>										
Animación Digital 2D	X		2	32	64	96	X			
Fotografía Digital	X		2	32	64	96	X			
Edición de Audiovisuales 1	X		3	48	96	144	X			
Producción de Impresos	X		3	48	96	144	X			
Ilustración Análoga	X		3	48	96	144	X			
Teoría de la Imagen Fija y Móvil	X		2	32	64	96			X	
Emprendimiento 1	X		2	32	64	96			X	
<b>Semestre IV</b>										
Modelado 3D	X		3	48	96	144	X			
Edición de Audiovisuales 2	X		3	48	96	144	X			
Ilustración Digital	X		2	32	64	96	X			
Práctica	X		4	64	128	192	X			
Metodología para el Manejo de la Información	X		2	32	64	96		X		
Inglés 1	X		4	64	128	192			X	
<b>Semestre V</b>										
Diseño Web	X		4	64	128	192	X			
Animación 3D	X		3	48	96	144	X			
Diseño Editorial	X		3	48	96	144	X			
Estadística y Probabilidad	X		3	48	96	144		X		

Curso – Módulo - Asignatura	Obligatorio	Electivo	Créditos académicos	Horas de trabajo académico			Áreas o componentes de formación del currículo			Número máximo de estudiantes matriculado
				Horas de trabajo directo	Horas de trabajo independiente	Horas de trabajo totales	Específica	Científica y tecnológica	Socio humanística	
Teoría y Psicología de la Forma	X		2	32	64	96			X	
Inglés 2	X		3	48	96	144			X	
<b>Semestre VI</b>										
Semiótica	X		2	32	64	96	X			
Desarrollo Web	X		4	64	128	192	X			
Tipografía Digital	X		2	32	64	96	X			
Gestión de Proyectos Web	X		2	32	64	96	X			
Práctica	X		4	64	128	192	X			
Emprendimiento 2	X		2	32	64	96			X	
Cátedra de la Paz	X		2	32	64	96			X	
<b>Semestre VII</b>										
Diseño de Empaques	X		3	48	96	144	X			
Diseño de Señalética	X		3	48	96	144	X			
Multimedia Experimental	X		3	48	96	144	X			
Electiva 1		X	3	48	96	144	X			
Factores Culturales	X		2	32	64	96			X	
Inglés 3	X		4	64	128	192			X	
<b>Semestre VIII</b>										
Diseño Corporativo	X		3	48	96	144	X			
Portafolio	X		3	48	96	144	X			
Gestión de la Publicidad	X		3	48	96	144	X			
Electiva 2		X	3	48	96	144	X			
Diseño de la Investigación	X		2	32	64	96		X		
Gestión y Administración en Diseño	X		2	32	64	96			X	
Gestión del Valor Compartido	X		2	32	64	96			X	
<b>Semestre IX</b>										
Diseño Infográfico	X		3	48	96	144	X			
Campañas Publicitarias	X		3	48	96	144	X			
Proyecto fin de Grado	X		3	48	96	144	X			
Práctica	X		4	64	128	192	X			
Electiva 3		X	3	48	96	144	X			
Intervención Espacial	X		2	32	64	96		X		
<b>Total</b>										
Total número de horas	<b>160</b>			<b>256</b>	<b>512</b>	<b>768</b>				
Total porcentaje horas (%)	<b>100%</b>			<b>33.3</b>	<b>66.6</b>	<b>100</b>				
				<b>%</b>	<b>%</b>	<b>%</b>				
Total número de créditos del programa	<b>151</b>	<b>9</b>	<b>160</b>				<b>109</b>	<b>18</b>	<b>33</b>	

Curso – Módulo - Asignatura	Obligatorio	Electivo	Créditos académicos	Horas de trabajo académico			Áreas o componentes de formación del currículo			Número máximo de estudiantes matriculado
				Horas de trabajo directo	Horas de trabajo independiente	Horas de trabajo totales	Específica	Científica y tecnológica	Socio humanística	
Total porcentaje de créditos (%)	94.3 %	5.7 %	100%				68.1%	11.3%	20.6%	

Tabla 14. Estructura Curricular Propuesta. Tecnólogo en Diseño para Proyectos Web. Dirección de Programa de Diseño Visual. 2016

Se relacionan la propuesta de malla del programa profesional en Diseño Visual, a partir del tipo de formación. Inicialmente las asignaturas de primero a cuarto semestre, ciclo técnico; quinto a sexto semestre, ciclo tecnológico; y finalmente séptimo a noveno semestre, ciclo profesional

### Tipos de formación de primero a cuarto semestre

Primero a Cuarto Semestre – Ciclo Técnico		
Área	Asignatura	No. Créditos
<b>Formación Profesional Específica</b>	Diseño Básico 1	3
	Descriptiva y Perspectiva	3
	Diseño Básico 2	4
	Fundamentos Tipográficos	3
	Procesos Fotográficos	2
	Realización Audiovisual	3
	Teoría del Color	2
	Animación Digital 2D	2
	Fotografía Digital	2
	Edición de Audiovisuales 1	3
	Producción de Impresos	3
	Ilustración Análoga	3
	Modelado 3D	3
	Edición de Audiovisuales 2	3
	Ilustración Digital	2
Práctica	4	
<b>Formación Científica - Tecnológica</b>	Diseño Digital 1	3
	Matemática Fundamental	3
	Diseño Digital 2	3

	Metodología para el Manejo de la Información	2
<b>Formación Socio – Humanística</b>	Historia y Vanguardias del Diseño	4
	Cátedra Pensar	2
	Teoría de la Imagen Fija y Móvil	2
	Emprendimiento 1	2
	Ingles 1	4

Tabla 15. Tipos de Formación de Primero a Cuarto Semestre. Dirección de Programa de Diseño Visual

### Tipos de formación de quinto a sexto semestre

Quinto a sexto semestre - Ciclo Tecnológico		
Área	Asignatura	No. de Créditos
<b>Formación Profesional Específica</b>	Diseño Web	4
	Animación 3D	3
	Diseño Editorial	3
	Desarrollo Web	4
	Tipografía Digital	2
	Gestión de Proyectos Web	2
	Práctica	4
<b>Formación Científica - Tecnológica</b>	Estadística y Probabilidad	3
<b>Formación Socio - Humanística</b>	Teoría y Psicología de la Forma	2
	Ingles 2	2
	Emprendimiento 2	2
	Cátedra de la Paz	2

Tabla 16. Tipos de formación quinto a sexto semestre. Dirección de Programa de Diseño Visual, 2016

### Tipos de formación de séptimo a noveno semestre

Séptimo a Noveno Semestres – Ciclo Profesional		
Área	Asignatura	No. Créditos
<b>Formación Profesional Específica</b>	Aerografía	3
	Diseño de Empaques	3
	Diseño de Señalética	3
	Electiva 1	2
	Diseño Corporativo	3
	Portafolio	3
	Electiva 2	3
	Diseño Infográfico	3
	Proyecto fin de Grado	2
	Práctica	6
<b>Formación Científica - Tecnológica</b>	Produccion de Impresos	2
	Diseño de Investigacion	1

	Intervención Espacial	3
<b>Formación Socio – Humanística</b>	Ingles V	1
	Teoría y Psicología de la Forma	2
	Ingles 6	2
	Emprendimiento 3	2
	Factores Culturales	2
	Gestión y Administración en Diseño	3
	Desarrollo Sustentable	1

Tabla 17. Tipos de formación de séptimo a noveno semestre. Dirección de programa Diseño Visual. 2016

## Estructura de los créditos

### Estructura de créditos ciclo profesional

CICLO	No. De semestres	Créditos por semestre	Créditos de Prácticas en la empresa	Créditos Totales del Ciclo
Primer Ciclo	4	18 - 17 -17- 18	4	70
Segundo Ciclo	6	18 - 18	4	106
Tercer Ciclo	9	18 - 18- 18	6	160

Tabla 18. Estructura de créditos ciclo tecnológico. Dirección de Programa Diseño Visual, 2016

Los porcentajes en cada una de las áreas formación para el programa de Profesional en Diseño Visual se ven expresados en la siguiente tabla.

### Porcentajes en cada área de formación

ASIGNATURAS		CRÉDITOS	PORCENTAJE
FORMACIÓN PROFESIONAL ESPECÍFICA	Específicas	95	62.5 %
	Propedéuticas	5	
FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA	Específicas	12	11.3 %
	Transversales	6	
FORMACIÓN SOCIO HUMANÍSTICA	Específicas	12	20.6 %
	Transversales	21	
ELECTIVAS	Específicas	9	5.6 %
<b>TOTAL</b>		<b>160 Créditos</b>	<b>100%</b>

Tabla 19. Porcentajes en cada área de formación. Profesional en Diseño Visual. Dirección de Programa Diseño Visual, 2016

## 4.6 Docentes del Programa

La Facultad de Comunicación de la Fundación Universitaria Panamericana – Unipanamericana, acorde con su propósito de fortalecer el número y la calidad del personal docente que garantice, de una manera adecuada, las funciones de docencia, investigación y extensión, realiza un proceso permanente de evaluación, selección y formación de los profesores adscritos a su planta de personal.

La Institución cuenta con una Reglamento Docente, aprobado por el Consejo de Gobierno según Resolución No. 211 del 01 de junio de 2015 (ver anexo) y una POL-PPS-001 Política docente, que rige las relaciones funcionales del cuerpo docente de la Institución en todas sus sedes. Además, se señalan las funciones, derechos y deberes de los profesores, las estructuras y características de vinculación, evaluación y promoción. Igualmente, describe el escalafón docente, la formación, la capacitación de profesores y los estímulos.

### 4.6.1 Perfiles

### 4.6.2 Estructura Docente

La Institución a través de su política docente, se encuentra organizada por procesos para el cumplimiento de sus funciones misionales de docencia, investigación y formación continuada con una orientación definida hacia la calidad en la formación académica. Así mismo, la Facultad de Comunicación como unidad estratégica de la Institución, orienta al programa **Profesional en Diseño Visual** para formar profesionales en los campos de la técnica y las humanidades aplicando los principios de libre pensamiento, participación, creatividad, reflexión crítica y el desarrollo de competencias para ofrecer servicios en la construcción de piezas comunicativas en diferentes lenguajes, formatos y plataformas, además de manejar de manera eficiente diferentes sistemas de la información para medios de comunicación masivos, alternativos o corporativos del sector público y privado del país.

### Estructura organizacional de la Facultad de Comunicación

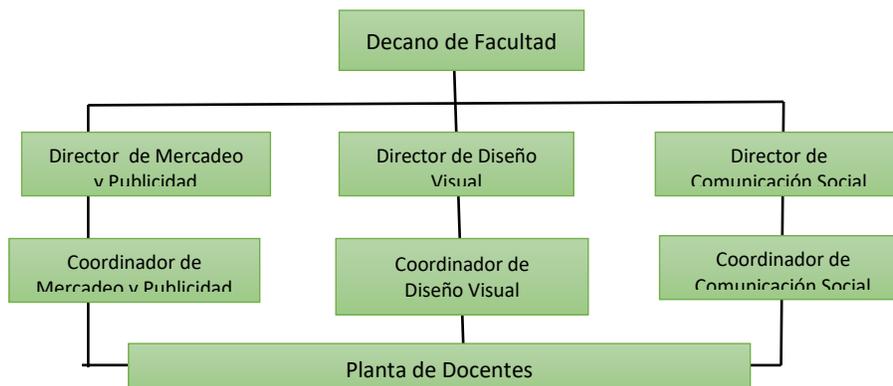


Tabla 20 . Estructura organizacional de la Facultad de Comunicación.

### **4.6.3 Tipo de Vinculación y Funciones**

### **4.6.4 Ejes de Desarrollo Docente**

El Director Académico presenta para aprobación del Consejo Académico, los siguientes cursos de capacitación docente:

- Herramientas Didácticas Virtuales: Estrategias didácticas innovadoras, herramientas digitales de 40 horas, virtual.
- Atlas T.I: Curso práctico de Investigación cualitativa de 30 horas, el cual se realizará virtualmente a través de un programa de un software en investigación cualitativa o análisis de datos cualitativos.
- Inglés: 40 horas por nivel (básico, intermedio, avanzado) conversacional y con fines de publicación académica.
- Redacción de artículos académicos: Artículos académicos – publicación, entre 40 y 60 horas y será teórico – práctico

Con lo anterior, se espera fortalecer las competencias de los docentes y en estos dos aspectos de la didáctica y la pedagogía.

El plan de desarrollo profesoral de Unipanamericana contempla la cualificación y formación de todos sus docentes tanto de tiempo completo, medio tiempo y catedra, teniendo en cuenta el sistema de docencia que se maneja en la institución en donde se articulan procesos como el plan de actividades y la evaluación docente.

## **5. Investigación en el Programa**

### **5.1 Líneas y Sublíneas de Investigación que Alimenta el Programa**

La investigación en la Unipanamericana - Fundación Universitaria, tiene como propósito fomentar en los estudiantes y docentes un pensamiento crítico y autónomo, con un enfoque aplicado, en el que las investigaciones además de responder a líneas temáticas disciplinares, se corresponden con las necesidades específicas del contexto. Desde la Facultad de Comunicación y específicamente desde el Programa de Diseño Visual, se plantean unas líneas de investigación que responden a los soportes de la imagen y a cuestionamientos propios de la evolución del área disciplinar.

#### **5.1.1 Línea Diseño y Gestión Para la Comunicación**

La línea de investigación del programa de Diseño Visual se fundamenta en la aproximación del diseño como proceso, y en una visión transdisciplinar, en la que deben entenderse los factores Socio-culturales, las tendencias estéticas y los hábitos de uso y de consumo asociados a la comprensión y aplicación del diseño desde una visión general. En ese sentido, se proponen

tres sublíneas que atienden a los soportes de la imagen, y a las tendencias y prospectivas de los formatos de la imagen.

#### **5.1.1.1. Diseño empresarial**

Esta sublínea, se relaciona con la gestión y el Diseño Visual para fortalecer la comunicación en las empresas. Busca reconocer en el diseño una alternativa para afianzar los procesos de la empresa desde lo visual, determinando soluciones eficientes a procesos de comunicación empresarial. A partir de esta línea se adquiere una visión de Diseño Estratégico orientado a la empresa y se desarrollan habilidades emprendedoras para facilitar la inserción del diseño en el sector Productivo. En esta línea de investigación relacionada mayormente con la imagen fija, tiene áreas de aplicación con: imagen corporativa, fotografía, ilustración, diseño editorial, administración y gestión del diseño.

#### **5.1.1.2. Diseño multimedia**

La línea de diseño multimedia se define desde la combinación entre el texto, el sonido y la imagen para comunicar un mensaje. Desde esta perspectiva, se integran conceptos básicos de la comunicación, junto a aspectos del diseño de la imagen, en su adaptación a los diferentes soportes. Desde el diseño multimedia, se propone un criterio innovador para desarrollar contenidos apoyados en un dinamismo visual que capte la atención del usuario, y utiliza en su proceso de creación medios de expresión digitales con el fin de comunicar. Esta sublínea está determinada por componentes teóricos, que soportan el desarrollo formal y aspectos asociados al uso de la tecnología para responder a las plataformas digitales actuales. Las áreas de aplicación del diseño multimedia son: el diseño multimedia e interactivo, realidad aumentada, diseño 3D, producción audiovisual, animación, efectos especiales, diseño experimental, video instalación.

#### **5.1.1.3. Diseño ambiental**

La sublínea de diseño ambiental, se refiere al uso de la imagen en el espacio, de tal manera que articula los diferentes componentes que se ocupan de crear un ambiente humano - diseñado. Estos campos incluyen la arquitectura, el planeamiento urbano, la arquitectura del paisaje, el diseño interior y visual, así mismo puede abarcar áreas interdisciplinarias tales como diseño histórico de la preservación y de la iluminación; para tal efecto emplea complejos sistemas de significado cultural, comunicación visual y el uso de herramientas, tecnologías y materiales, a partir de la configuración de las intervenciones físicas, basadas en el comportamiento humano y los procesos ambientales.

A partir de esta sublínea, el diseño crea un espacio idóneo mediante el uso y manejo de formas, texturas, colores, estilos, iluminación elementos y mobiliario. Las áreas de aplicación son: el diseño de espacios, señalética, diseño interior, iluminación, mobiliario, entornos sonoros, intervención espacial, diseño de exposiciones, entre otros.

### **5.3. Grupos de investigación soporte del programa**

El grupo de investigación que soporta el programa, denominado Grupo de Investigación en Comunicación, Medios y Mercadeo, tiene como objetivo desarrollar proyectos que respondan a las

inquietudes conceptuales de las áreas del conocimiento, relacionadas con Comunicación Social, el Mercadeo, la Publicidad, y el Diseño Visual. En esa medida también responden a las necesidades del sector productivo, donde a partir de proyectos generados en las mismas empresas y diagnósticos particulares, se han desarrollado estados del arte, y con ellos, líneas de investigación, que se proyectan como parte de los objetivos estratégicos del grupo. La comunicación organizacional, las nuevas tendencias de la publicidad y el mercadeo, así como la gestión del diseño en las organizaciones, son las rutas hacia donde se busca que la investigación formativa y de transferencia, encuentren un sentido y una justificación.

Para el grupo ICOM, la apropiación social del conocimiento es muy importante, así como el fortalecimiento de sus semilleros, la calidad en sus proyectos de investigación, y la formación integral de sus investigadores. Su misión, es contribuir través de sus investigaciones a la evolución conceptual y práctica de las áreas de la comunicación, el mercadeo, la publicidad y el diseño; dinamizando no solo los procesos comunicativos que giran en torno a la investigación, sino también generando proyectos que respondan a la realidad del sector productivo y disciplinar.

En la actualidad, el grupo ICOM se encuentra reconocido por Colciencias y categorizado en C, a partir de los resultados de la convocatoria realizada desde los resultados analizados del año 2018.

#### **5.4. Semilleros de investigación en que participa el programa**

El programa de Diseño Visual, propone los semilleros de investigación como espacios de experimentación y creación para estudiantes y docentes, y en los que se promueva la crítica académica, la creatividad y la innovación, como aspectos importantes en el ejercicio del diseño. Es entonces como para el programa, los semilleros permiten la participación de los alumnos en la gestión de proyectos de investigación de diferente índole, en la que el estudiante comprende que investigar es un proceso unido a la formación como Diseñador Visual.

##### **5.4.1. Semillero de investigación TECNE**

El Semillero de investigación Tecne, vinculado al programa de Diseño Visual, tiene como objetivo explorar las relaciones existentes entre los procesos y metodologías del diseño, con el uso y aplicación de la tecnología, en ese sentido, busca aproximar a los estudiantes a la resolución de problemas cotidianos, estudiando los componentes teóricos del diseño y las diferentes exploraciones con el entendimiento de los soportes de la imagen.

Entre los proyectos que se han realizado desde el semillero se encuentran: una propuesta de juego que apoye el proyecto de promoción del Museo arqueológico Zenú de Tierra Alta Córdoba., prototipos funcionales de juegos como apoyo didáctico y pedagógico, el cómic como herramienta que contribuye a la recuperación del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Bogotá. Entre las actividades del semillero se encuentran:

- Capacitación a los estudiantes y docentes del semillero en el proceso de investigación, del saber específico del semillero y de administración y gestión de proyectos.
- Manejo conceptual y metodológico de la dinámica de proyectos y de investigación.
- Formulación y ejecución de proyectos interdisciplinarios.
- Divulgación y publicación de los resultados y actividades del semillero.

- Realización de encuentros y jornadas de investigación.
- Participación en eventos institucionales, regionales y nacionales.
- Intercambio de experiencias con pares investigativos, fomentando la realización de proyectos conjuntos.
- Retroalimentación para la construcción permanente del proceso.
- Representar a la Institución en los eventos programados con ética y sentido de pertenencia.

#### **5.4.1. Formas de participación de docentes del programa**

Los docentes del programa de Diseño Visual participan en investigación de las siguientes formas:

##### **5.4.1.1. Docente investigador con asesoría de proyecto de grado**

El docente investigador que tiene bajo su asesoría un proyecto de grado tiene dentro de su rol, responder a los requerimientos institucionales en lo relacionado con el desarrollo del proyecto de investigación, y asesorar a los estudiantes para promover el sentido crítico en su proceso de formación.

**Docente investigador con proyecto asignado:** El docente investigador del programa con horas asignadas para el desarrollo de un proyecto de investigación, debe cumplir con un cronograma establecido y entregar periódicamente informes a la dirección de investigación, para determinar si se está cumpliendo con los objetivos del proyecto, así mismo, el docente investigador debe hacer entrega de los productos de generación de conocimiento relacionados con el proyecto de investigación.

**Docente investigador coordinador de línea de investigación:** El docente investigador coordinador de línea de investigación, además de cumplir con sus actividades como docente investigador, debe coordinar los informes relacionados con la línea de investigación que tiene a su cargo, gestionar el acompañamiento y coordinación de los docentes y estudiantes para proyecto de grado, y proyecto institucional.

**Docente investigador coordinador de semillero:** El docente investigador coordinador del semillero, se encarga de convocar a los estudiantes, proponer los proyectos de investigación asociados a los semilleros, y gestionar la participación de los estudiantes en proyectos y eventos de investigación. Su misión, es motivar la participación de los estudiantes y asesorar el desarrollo de los proyectos designados.

#### **5.4.2. Formas de participación de estudiantes del programa**

Las formas de participación de los estudiantes del programa en investigación se establecen básicamente desde las siguientes estrategias:

**Semilleros de investigación:** El semillero de investigación como estrategia pedagógica, es la principal estrategia de participación de los estudiantes en investigación, en la que continuamente y a través de una convocatoria se invita a los estudiantes a participar de proyectos en curso, liderados por los docentes investigadores; estos proyectos, relacionados con el Diseño Visual, están orientados a resolver problemáticas cercanas y en las que el principal rol del estudiante es proponer respuestas

a través de la exploración de herramientas y el conocimiento de teorías de diseño. En estos espacios generalmente semanales, el estudiante responde a tareas planteadas en su plan de trabajo, y en el que según su proceso, puede presentarse a eventos de investigación, y con ello generar productos de investigación científica. Es importante puntualizar que en el diseño, además de la presentación de ponencias y artículos de investigación, el estudiante tiene la posibilidad de hacer obra creación, ya reconocida por Colciencias.

**Jóvenes Investigadores:** Los jóvenes investigadores es otra estrategia que busca vincular estudiantes que se destaquen por sus competencias asociadas a la investigación, y en la que en asocio con un docente investigador, puedan desarrollar proyectos que puedan presentarse a convocatorias internas y externas.

## **5.5. Investigación formativa y aplicada en el programa**

Para el programa de Diseño Visual, la investigación formativa se convierte en una estrategia curricular fundamental, para fortalecer el espíritu crítico y de descubrimiento por parte de los estudiantes. Es entonces, como se reconoce a la investigación formativa, más que como una función sustantiva, como un proceso en el que a través de la búsqueda y generación de conocimiento, se obtienen resultados que traen consigo resolver problemas de manera creativa, innovadora, pero sobre todo con rigurosidad y juicio crítico de los pares.

Dentro de las estrategias curriculares implementadas por el programa para fortalecer el programa se encuentran:

### **5.5.1. Investigación en el aula**

Estrategia que promueve la formación investigativa del estudiante a través de la aproximación a procesos y metodologías para la planeación, búsqueda y análisis de información, desde el planteamiento de un cuestionamiento y que puede resolverse desde cualquier asignatura.

### **5.5.2. Semilleros de investigación**

Estrategia que, a partir de un proceso de búsqueda y generación de conocimiento, se da respuesta a inquietudes propias de la disciplina, partiendo de motivaciones y expectativas que conllevan a la resolución de problemas.

### **5.5.3. Proyectos de grado**

Desde el programa de Diseño Visual, se atiende a la política de investigación institucional y se responde a las opciones de grado que se establecen de la siguiente manera:

#### **5.5.3.1. Trabajo de grado**

El trabajo de grado es un requisito que deben cumplir los estudiantes de la Fundación Universitaria Panamericana – Unipanamericana para obtener titulación en cualquiera de los programas académicos de la institución. El trabajo de grado corresponde al resultado de un proceso de investigación, extensión, proyección social o emprendimiento, que genera un trabajo escrito, sometido a evaluación y sustentación.

### **5.5.3.2. Proyecto de investigación**

Proyecto de investigación preferiblemente de carácter aplicado, cuyo objetivo principal es abordar un problema del entorno con soluciones que sigan rigurosamente una metodología y un diseño de la investigación.

### **5.5.3.3. Proyecto de emprendimiento**

Proyecto de emprendimiento, resultado del trabajo de la línea de emprendimiento o de la práctica de emprendimiento Unipanamericana, que se encuentre en fase productiva.

### **5.5.7. Proyecto de consultoría**

Proyecto que contribuye a la solución de problemas reales del sector externo, requerido específicamente por una empresa u otra entidad externa, que dispone recursos económicos en contraprestación de la asesoría/consultoría recibida por parte de Unipanamericana.

### **5.5.8. Proyecto de intervención social**

Proyecto cuyo objetivo principal está orientado a la solución o la satisfacción de necesidades, problemas o situaciones de impacto social.

### **5.5.9. Proyecto de semillero de investigación**

Proyecto de investigación desarrollado en el marco del trabajo de un semillero de investigación legalmente constituido y adscrito a alguno de los grupos de investigación de Unipanamericana.

### **5.5.10. Pasantía de investigación**

Estancia de investigación en una universidad nacional o internacional, en la que se desarrollará un proyecto de investigación en cooperación con grupos de investigación de las universidades anfitrionas.

### **5.5.11. Proyecto aplicado**

Proyecto que contribuye a la solución de problemas teórico -prácticos, desde las áreas de conocimiento específicas de los programas académicos, sin seguir indispensablemente una metodología de investigación. Esta modalidad se lleva a cabo por solicitud expresa de una entidad del sector externo.

### **5.5.12. Curso de profundización**

Curso de perfeccionamiento, fuera del plan de estudios y de duración mínima de 80 horas; ofrecido por Unipanamericana u otra entidad con la que Unipanamericana establezca convenio, para fortalecer el perfil profesional de los estudiantes de los diferentes programas académicos de la institución.

### **5.5.13. Inmersión internacional**

Movilidad internacional con fines académicos, organizada por Unipanamericana, con la que se busca permitir al estudiante la experiencia de contrastar prácticas propias de su campo de formación con el ejercicio real en instituciones extranjeras.

## **Proyecto Integrador por Competencias**

El proyecto Integrador por Competencias en el programa de Diseño Visual, es una estrategia que se basa en la implementación de proyectos que tienen como objetivo el desarrollo de competencias, integrando los conocimientos aprendidos en las diferentes asignaturas del programa; en ese sentido, implica cambiar los paradigmas en los procesos de aprendizaje y los roles en donde el estudiante es el centro del proceso; con ello se deben generar los escenarios adecuados para que el estudiante interactúe de la forma que el mundo demanda. También existe un interés en que el estudiante desarrolle las destrezas para un aprendizaje autónomo, que se integre a equipos de trabajo y que así mismo, pueda desarrollar sus habilidades de negociación, planeación y monitoreo de proyectos basados en problemas.

Es entonces, como el PIC promueve la responsabilidad, la crítica y la investigación como ejes fundamentales en el desarrollo de un profesional; donde además de responder a las exigencias temáticas, el estudiante define y desarrolla una metodología capaz de contribuir en la generación de un producto de calidad y que responda a las exigencias académicas y de la empresa, según sea el caso. El proyecto interdisciplinario reúne distintos elementos que se conjugan para propiciar ejercicios de investigación formativa, que potencia las competencias de los distintos programas académicos apuntando siempre a fortalecer la relación con el medio y el ejercicio laborales futuro de los estudiantes.

El PIC viene implementándose en el programa de Diseño Visual desde el año 2012, en los cinco primeros semestres, y en donde el estudiante además de resolver problemáticas propuestas puede acceder a los siguientes recursos de información:

1. Documento guía.
2. Cronograma de actividades.
3. Videos sobre la temática sugerida.
4. Objetos Virtuales de Aprendizaje.
5. Videos tutoriales.
6. Imágenes de productos similares o anteriores.
7. Recursos de información, referencias y documentos.
8. Foro de inscripción de los proyectos.
9. Foro de productos para realimentación y evidencias.

Así mismo dentro de los temas plantados se encuentran:

### **5.6. Participación en el Comité de investigaciones**

La participación en el comité de investigaciones desde el Programa de Diseño Visual se realiza de la siguiente manera:

Participación comité investigación del programa: Desde el Programa de Diseño Visual, se realiza un comité de investigaciones de manera mensual; en este comité se discuten entre otros temas, el avance de los proyectos generados desde el programa, el seguimiento a los proyectos de los estudiantes, y de los semilleros, y las posibles participaciones en eventos académicos por parte de estudiantes y docentes.

Participación comité de investigación de la Facultad de Comunicación: Desde la Facultad de Comunicación y concretamente desde el grupo ICOM, se genera un comité mensual, en donde los investigadores deben dar cuenta del cumplimiento a su plan de trabajo, así como el planteamiento de estrategias para posicionar el grupo de investigación. En este comité el Programa de Diseño Visual participa activamente con el docente coordinador de línea de investigación y con los docentes investigadores con proyecto asignado.

Participación comité de investigación de la Institución: Institucionalmente se realiza un comité de investigación mensual, donde se convocan a los directores de grupo; en este comité el programa de Diseño Visual debe entregar los informes requeridos, así como reportar novedades importantes que deban informarse ante la dirección de investigación institucional. Los programas de la Facultad tienen como su representante al director del grupo de investigación ICOM.

### 5.7. Visibilidad local, regional, nacional e internacional

A partir de la actualización constante del estado del arte del programa de Diseño Visual, se han establecido una serie de estrategias que permiten la visibilidad local, regional, nacional e internacional, es así como algunas de las estrategias son:

- A). Participación en eventos académicos y empresariales a nivel nacional e internacional por parte de los docentes investigadores del programa y de los estudiantes que hacen parte del semillero.
- B). Participación en proyectos interinstitucionales en el que se participa colaborativamente en convocatorias de nivel nacional.
- C). Participación en proyectos con instituciones locales, esto se refiere a la vinculación del programa con proyectos de enfoque social, que buscan aprovechar al máximo las competencias de los docentes investigadores y los estudiantes, en la aproximación a problemáticas de la ciudad.
- D). Generación de productos relacionados con Diseño, que responden a convocatorias, licitaciones y concursos, que buscan destacar las competencias de los docentes investigadores y estudiantes.
- E). Participación en redes de conocimiento, que buscan afianzar las relaciones externas en una búsqueda constante por generar alianzas estratégicas que posicionen el programa.

### 5.8. Productos de investigación del programa (histórico)

A continuación, se relacionan los productos de investigación generados desde el programa de Diseño Visual, desde el año 2012.

Entidad	Tipo de producto	Nombre del producto	Lugar	Año	Nombres y Apellidos Investigador
Segundo Simposio De Investigación En La Formación Técnica Profesional Y Tecnológica.	Capítulos de libro	Estado del arte del Diseño Visual.	Colombia	2012	Bibiana Paola Ríos
Segundo Simposio De Investigación En La Formación Técnica Profesional Y Tecnológica.	Ponencia	Estado del arte del Diseño Visual.	Colombia	2012	Bibiana Paola Rios
UXTIC	Signos distintivos	UXTIC	Colombia	2012	Bibiana Paola Ríos
Canal Universitario Nacional Zoom	Producción técnica - Multimedia - Entrevista	Corte Colombiano - Barras Bravas	Colombia	2012	Sergio Andrés Nieto Uribe
Revista Anagramas: Rumbos Y Sentidos De La Comunicación.	Artículo	Más allá del formato. Una mediateca virtual como	Medellín	2015	Bibiana Paola Ríos

		propuesta de emprendimiento cultural para creadores emergentes.			
University At Buffalo	Documento de trabajo (Working Paper)	Interactive Erasures: An ergodic exploration of the spatial politics of knowledge	EE.UU	2016	Sergio Andrés Nieto Uribe
LAURDS	Signos distintivos	LAURDS	Alemania	2017	Bibiana Paola Ríos
Tercer encuentro de saberes de la industria de la comunicación gráfica	Ponencia	Ponencia: Diseño y Creación de marca	Bogotá D.C.	2017	Bibiana Paola Ríos
Unipanamericana	Cursos Corta Duración Docente	Curso Modelo pedagógico Unipanamericana Compensar	Bogotá D.C.	2018	Diana Milena Riaño Cuevas Carlos Mario Gómez Ruiz Gabriel Enrique Contreras Pinzón
Unipanamericana	Producción técnica - Informes de investigación	Fase 1 - Ciudad de Sabores Virtuales - La Máquina de Salores	Bogotá D.C.	2018	Sergio Andrés Nieto Uribe
Congreso ALAIC 2018	Ponencia	Estrategias de publicidad popular en las plazas de mercado de la ciudad de Bogotá	Costa Rica	2018	Bibiana Paola Ríos Cortés Yadira Carolina Vaca Claudia Patricia Valero Jenny Jiménez Cruz
Congreso ALAIC 2018	Memorias de evento	Estrategias de publicidad popular en las plazas de mercado de la ciudad de Bogotá	Costa Rica	2018	Bibiana Paola Ríos Cortés Yadira Carolina Vaca Claudia Patricia Valero Jenny Jiménez Cruz
Ediciones de la U	Capítulos de libro	Proyecto integrador por competencias en estudiantes de Diseño Visual " experiencias en innovación educativa	Bogotá D.C.	2018	Bibiana Paola Ríos - Luis Felipe Sarmiento
Unipanamericana	Informe de investigación	Informe fase 1 Proyecto publicidad popular en la gestión estratégica de la pequeña y mediana empresa	Bogotá D.C.	2018	Bibiana Paola Ríos Cortés Yadira Carolina Vaca Claudia Patricia Valero Jenny Jiménez Cruz
Ediciones de la U	Capítulos de libro	Una "Ékphrasis" entre las Artes y la Comunicación: una crítica teórica a la enseñanza de las artes visuales"	Bogotá D.C.	2018	Sergio Andrés Nieto Uribe
Ediciones de la U	Capítulos de libro	Materiales educativos digitales (MED): una propuesta innovadora para el fortalecimiento de competencias en estudiantes de Diseño Visual, caso animación 3D"	Bogotá D.C.	2018	Carlos Mario Gómez Paulo Cesar Parra Beltrán
Piloto Design Fest	Ponencia	La formación académica en Diseño	Bogotá D.C.	2018	Bibiana Paola Ríos Cortés
Universidad de Popayán	Ponencia	Seminario Internacional de Investigación en Diseño	Popayán	2018	Sergio Andrés Nieto Uribe Car los Hernán Umaña Paulo Cesar Parra Beltrán

Festival Internacional de la Imagen	Ponencia	Foro Académico Internacional	Manizales	2018	Sergio Andrés Nieto Uribe Carlos Hernán Guzmán Umaña
Unipanamericana	Estrategias pedagógicas para el fomento a la CTI	Semillero de Investigación TECHNE	Bogotá D.C.	2019	Sergio Andrés Nieto Uribe
Unipanamericana - UxTIC	Evento	Sintonizando Radios	Bogotá D.C.	2019	Sergio Andrés Nieto Uribe Bibiana Paola Ríos Cortés
Unipanamericana	Producción técnica - Informes de investigación	Fase 1 - Ciudad de Sabores Virtuales - La Máquina de Salores	Bogotá D.C.	2019	Sergio Andrés Nieto Uribe Carlos Hernán Umaña Paulo Cesar Parra Beltrán
Indiebox - Festival de Cine Independiente de Bogotá	Obras o productos	Ciudades Temporales	Bogotá D.C.	2017	Sergio Andrés Nieto Uribe
Sugar City	Obras o productos	Interactive Erasures	EE.UU	2016	Sergio Andrés Nieto Uribe
Media Arts Exhibition ¿Global Snapshot?	Obras o productos	Beau Flux	EE.UU	2015	Sergio Andrés Nieto Uribe
University At Buffalo	Obras o productos	Mental Radio	EE.UU	2015	Sergio Andrés Nieto Uribe

Tabla 23. Proyectos presentados por el semillero ICOM

## 6. La Extensión y relacionamiento con el Sector externo desde el programa.

Se fundamenta en la participación institucional y especialmente de la Facultad de Comunicación y el programa en espacios que contribuyan a conocer y mantener información actualizada sobre aspectos de competitividad, desarrollo socioeconómico y gremial, o priorización de sectores que influyan en la construcción de currículos pertinentes para la vida y el trabajo. Implica el conocimiento de perfiles empresariales, Estudios de pertinencia de la educación, la comunicación y el apoyo a la creación de Comités Asesores de facultad, Desarrollo de jornadas académicas con invitados externos, participación en Foros y eventos que propicien y fortalezcan la relación universidad, Facultad y empresa.

Además de las anteriores acciones, la Unipanamericana está haciendo una apuesta para convertirse en la aliada de los empresarios, los cuales se constituyen en el punto de unión entre las organizaciones, la Facultad y el programa, para la oferta de servicios institucionales.

Adicional estamos afiliados a agremiaciones como Afacom quienes nos permiten estar actualizados con relación al sector empresarial, además de recibir capacitación y formación para nuestro equipo docente.

Directamente con el sector productivo, tenemos cercanía con las empresas afiliadas a Compensar y las compañías de nuestros egresados quienes aportan a la academia a partir de los convenios de prácticas empresariales, asistencia a eventos institucionales, charlas educativas para nuestros estudiantes y constante comunicación para conocer sus requerimientos de acuerdo con su empresa.

## 7. Procesos académico-administrativos en el programa;

### 7.1.Orientados a docentes

### **7.1.1. Actividades para vinculación e inducción al programa;** Error! Marcador no definido.

Este proceso busca vincular al personal más idóneo para el desempeño del cargo con base en criterios unificados como sus años de experiencia, cualidades personales, didácticas e investigativas, formación intelectual, profesional y humanística para cumplir con el perfil de los programas y los sellos institucionales que apoyen el desarrollo y fortalecimiento institucional. Algunos aspectos para considerar son:

- Selección del personal de acuerdo con las políticas establecidas institucionalmente
- Entrevista y prueba académica con el director de programa y la coordinación
- Entrevista con director académico
- Inducción institucional
- Inducción al programa: Dinámicas académicas, trabajo de pares, contexto evaluativo.

### **7.1.2. Acciones del programa para desarrollo docente;** Error! Marcador no definido.

- Eventos Internos, actividades de cualificación y formación
- Eventos externos, actividades de cualificación y formación
- Solicitud Propia
- Investigación y Proyección social
- Cursos de tutorización virtual

### **7.1.4. Mecanismos de seguimiento y mejoramiento docente;** Error! Marcador no definido.

- Evaluación docente
- Visita a grupos por parte del director de programa
- Evaluación de modulo desarrollado el programa y la Faculta

## **7.2. Orientados a estudiantes;** Error! Marcador no definido.

### **7.2.1. Actividades de admisión e inducción de estudiantes;** Error! Marcador no definido.

El proceso de admisiones de la Institución es el mecanismo por medio del cual se dirige y coordina la inscripción y selección de los aspirantes, el proceso es desarrollado por el grupo de admisiones quién publicará en el calendario institucional el itinerario del proceso.

- Inscripción.
- Aprobar el examen de admisión en el programa en que se haya establecido este requisito.
- Haber aportado los documentos de identidad y demás certificaciones que se requieran.
- Acreditar los exámenes del Servicio Nacional de pruebas del ICFES, para el ingreso a programas de pregrado.
- Acreditar a través de los correspondientes certificados el haber cursado y aprobado grado 11, para el ingreso a programas de pregrado.

- Acreditar a través de los correspondientes certificados el haber cursado y aprobado grado 9, para los que opten por el ingreso a programas Técnico profesional y articulación de la media-superior.
- Acreditar título de pregrado para quienes soliciten ingreso a programas de formación post gradual.
- 

### **7.2.2. Acciones de bienestar a estudiantes del programa;** Error! Marcador no definido.

- Espacio Recreativo deportivo: Este espacio busca orientar, motivar y desarrollar espacios de actividad física y el buen uso del tiempo libre, a través de prácticas deportivas y actividades de carácter recreativo y ecológico que permitan el fortalecimiento de capacidades y la sana competencia entre la comunidad universitaria.
- Espacio Social cultural: Dicho espacio busca la promoción del desarrollo de aptitudes artísticas, así como el fortalecimiento hacia las expresiones culturales estimulando y divulgando sus diversas manifestaciones. Por otra parte, desde este espacio formativo también se llevan a cabo actividades y acciones que promueven el buen trato, la sana convivencia, la diversidad e inclusión social y el desarrollo de una cultura institucional.
- Espacio de Desarrollo Humano: Este espacio promueve la participación, el relacionamiento, la comunicación, el desarrollo de potencialidades de la comunidad académica y favorecerá la generación del Sentido de Pertenencia con la Institución, así como la promoción de una cultura ciudadana que permita a los estudiantes y graduados tener herramientas para participar en la construcción de País.
- Espacio de Vida académica: Este espacio orienta su acción a contribuir en la consolidación del proyecto de vida del estudiante y lograr su permanencia en el proceso académico, a partir de acciones que contribuyan en su formación integral, la adaptación a la vida universitaria, y la identificación de herramientas que favorezcan sus procesos de aprender a aprender.
- Espacio de Salud integral: Este espacio orienta su acción hacia la generación de acciones que favorezcan la salud integral (corporal y mental) de la comunidad universitaria, a través de la promoción de hábitos saludables y del autocuidado, así como la prevención de riesgos que atenten contra la vida.
- Área de promoción socioeconómica: El desarrollo de esta área de Bienestar depende directamente de la Dirección académica en cuanto a estudiantes se refiere, dado que este tipo de promoción se lleva a cabo en la institución a través de la otorgación de Becas a los estudiantes. Ya que son diferentes tipos de Becas (Compensar, Fundadores, Excelencia académica, Patrocinadores, Colaboradores), estas son estudiadas y propuestas por la institución y la aprobación de estas se lleva a cabo en el Comité de Becas, en el cual participa Bienestar Universitario.

### **7.2.3. Acciones de permanencia de estudiantes implementadas por el programa;** Error! Marcador no definido.

- Desarrollo del encuentro anual de egresados en conjunto con el área de bienestar

- Seguimiento y tutorías por parte de los docentes a estudiantes en riesgo de pérdida de materia
- Contacto del director de programa mediante redes sociales con los egresados

#### **7.2.4. Acciones conducentes a mejorar la graduación de estudiantes;** Error! Marcador no definido.

Unipanamericana genera toda la trazabilidad necesaria para que cada estudiante conozca con tiempo suficiente de antelación, el estado de su historial académico y de esta forma saber con exactitud si puede ser incluido en la lista de aspirantes a ceremonia de graduación.

Al interior del proceso de admisiones y registro existe un equipo de trabajo encargado de revisar al detalle toda la información individual de cada estudiante, para posteriormente hacerle saber que le hace falta y los tiempos de los cuales dispone para lograr la obtención de su paz y salvo académico.

La institución y particularmente el proceso de admisiones y registro envía información periódica a todos los estudiantes sobre fechas, horas y sitios en los cuales se llevará a cabo la ceremonia para cada ciclo de formación.

### **7.3. Orientados a egresados**

#### **7.3.1. Mecanismos y estrategias para integración y vinculación de los graduados al fortalecimiento y realimentación del programa.**

##### **· Semana de la Comunicación**

La Facultad de Comunicación de la Unipanamericana y su grupo de investigación en comunicación, medios y mercadeo (ICOM) mediante la sinergia de sus disciplinas integrantes (Comunicación Social, Diseño Visual y Mercadeo y Publicidad) invitan cada año a toda la comunidad académica y educativa para que participe de cada versión de la Semana de la Comunicación.

En este evento se crea una programación académica en la cual se dan presentación de ponencias que evidencien el compromiso social y el interés por la construcción de la cooperación entre miembros de una comunidad, por el mejoramiento de las condiciones de vida de la población, así como por la manera como las estrategias de las ciencias sociales y humanas logran la construcción de dignidad y paz en nuestra sociedad.

Lo estudiantes tienen la oportunidad de participar de estos espacios, bien sea como ponentes o como oyentes a partir de las transmisiones Streaming o Facebook live que se manejan en el desarrollo de la semana de la comunicación

##### **· Emisora Unipanamericana Stereo**

Unipanamericana Estéreo es la emisora que pertenece a la Unipanamericana, Fundación Universitaria Panamericana, creada mediante un proyecto académico de fin de grado de los programas de Mercadeo y Publicidad y de Telecomunicaciones. Este trabajo realizado de manera interdisciplinaria generó la existencia de lo que hoy es el medio de comunicación radial en línea que vincula institucionalmente a toda la comunidad educativa. La emisora tiene como propósito generar contenidos de carácter cultural, Social, institucional, nacional y académico acompañado de un

ambiente juvenil y dinámico, que genera contenidos para fortalecer los saberes y las maneras de hacer de la comunidad universitaria y así transformar vidas y empresas.

#### • **Redes Sociales de Facultad**

Buscando una constante comunicación con toda la comunidad educativa de los programas y facultad, contamos con una página Facebook, un sitio de youtube, un espacio Ustream, en los que constantemente alimentamos con información de la actualidad académica, social, laboral y experiencial de nuestros programas, así como con las novedades pertinentes a nuestros campos disciplinarios en lo organizacional, económico, normativo o social. También se comparten trabajos académicos, espacios culturales de relevancia para enriquecer la vida intelectual y que toda la comunidad institucional permanezca actualizada.

### **7.3.2. Mecanismos y estrategias para seguimiento a graduados**

Para todos los graduados de la Unipanamericana, independientemente del ciclo, programa, modalidad y sede, se llevará a cabo el Seguimiento a su trayectoria profesional en los siguientes momentos definidos por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia:

- Momento 0: antes de titularse.
- Momento 1: un año después de titularse.
- Momento 3: tres años después de titularse.
- Momento 5: cinco años después de titularse.

Cada uno de estos momentos será evaluado a través de un instrumento diseñado para los graduados de la Unipanamericana, pero conservando elementos que permitan generar comparaciones con la información generada directamente desde el Ministerio de Educación Nacional, a través del Observatorio Laboral para la Educación, este proceso es desarrollado por el área de bienestar institucional.

### **7.4. Orientados a Autoevaluación y autorregulación del programa**

#### **7.4.1. Proceso de autoevaluación curricular con fines de mejoramiento** ¡Error! Marcador no definido.

Como resultado del último proceso de autoevaluación se identificaron nueve acciones que impactan a ocho de los diez factores evaluados, a continuación, se mencionan las acciones a desarrollar para el fortalecimiento del programa.

- En el factor estudiantes se plantea la actualización de los tutoriales, aplicativos, material de apoyo utilizados en el aula, con el fin de fortalecer los procesos académicos relacionadas a las necesidades de formación del programa y proponer espacios de intercambio, participación interdisciplinaria en proyectos de estudio, de experimentación o de desarrollo empresarial para una formación integral, académica y cultural de los estudiantes del programa.
- En el factor profesores se plantea consolidar el cuerpo docente con el que cuenta el programa para el fortalecimiento del ejercicio académico.

- En el factor Investigación, innovación y creación artística y cultural se plantea fortalecer la capacidad de indagación y espíritu investigativo en los estudiantes de acuerdo con su naturaleza para generar impacto a nivel regional, nacional e internacional.
- En el factor visibilidad nacional e internacional se propone enriquecer las opciones y oportunidades de participación e intercambio académico a nivel nacional e internacional del programa Mercadeo y Publicidad.
- En el factor bienestar institucional se propone fortalecer la calidad y pertinencia y desarrollar nuevas actividades que impactan el desarrollo personal del programa.
- En el factor organización, administración y gestión se propone consolidar la comunicación de los procesos administrativos desarrollados en la dirección del programa.
- En el factor impacto de los egresados en el medio se propone establecer y consolidar la relación con los egresados del programa y todo el equipo del trabajo que maneja y direcciona el mismo.
- En el factor recursos físicos y financieros se pretende contar con los presupuestos necesarios para el adecuado manejo del programa y el mejoramiento de las instalaciones y la planta física.

**7.4.2. Proceso de autoevaluación curricular con fines de renovación de registro calificado o de acreditación de alta calidad;** Error! Marcador no definido.

## 8. Incorporación de TIC: Planes y Estrategias del Programa

Para el programa de Diseño Visual, se cuenta con soluciones de diseño y edición de video como son la Suite Creative Cloud de Adobe, donde se incluyen herramientas como Illustrator, Photoshop, Premier Pro, After Effects, etc. Así mismo, se cuentan con licencias perpetuas adquirida de versiones anteriores de esta solución de Adobe, conocidas como Máster Collection (las mismas soluciones, solo que en su versión anterior). Para brindar estos servicios, se cuenta con un contrato con por valor de COP 80.900.000, vigente hasta 15 de junio de 2019 (ver ANEXO 5 – CONTRATO ADOBE13)

Además, el programa dispone de su emisora universitaria Unipanamericana Stereo, el estudio de televisión, los laboratorios de fotografía análoga y digital y los talleres de diseño.

## 9. Otros Aspectos Particulares del Programa

*Estudios de la Publicidad popular en las plazas de mercado de la ciudad de Bogotá Colombia* que ha sido desarrollado desde Los programas de Diseño Visual, y Mercadeo y Publicidad de la Facultad de Comunicación de la Fundación Universitaria Unipanamericana en Bogotá, Colombia. En ese sentido, se caracterizan las plazas de mercado: El Restrepo, Fontibón, 20 de Julio, Quirigua y Siete de Agosto, de la ciudad de Bogotá, plazas que, por su tradición cultural y volumen de ventas, ofrecen una dinámica propicia para ser estudiadas. para determinar las acciones de publicidad, desarrolladas por los vendedores, y reconocidas por los compradores habituales de estas plazas de mercado.

Para alcanzar el objetivo, se parte de un diseño de tipo descriptivo en el que se generan categorías de análisis relacionadas con el diseño gráfico y la publicidad, y con la aplicación de técnicas e instrumentos que buscan a través de la etnografía, determinar cómo se manifiesta el fenómeno y su relación con los individuos involucrados. En ese sentido, se analizan variables como los colores, la imagen, la estética y la tipografía, todo como una manifestación de una cultura popular

exteriorizada en costumbres, estilos, y situaciones de vida, que hacen que empíricamente, se desarrollen procesos comunicativos, ligados a la tradición y a la herencia familiar.

Al finalizar el proyecto, se esperan encontrar patrones coincidentes y dispares, asociados a la publicidad popular y estrategias, que sí bien pueden responder a una manifestación del folklore demosófico, son dinámicas que posibilitan la generación de narrativas, ya sean visuales, escritas o relatos publicitarios que pueden aparecer por mera intuición o necesidad.

## **10. Anexos**