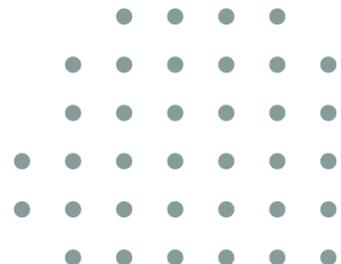


Programa de Diseño Gráfico

Proyecto Educativo

Documento presentado al Ministerio
de Educación Nacional para la
Renovación de Registro Calificado.

Universidad de Nariño
Facultad de Artes
Departamento de Diseño
2020



Programa de Diseño Gráfico

Proyecto Educativo

Documento presentado al Ministerio
de Educación Nacional para la **Renovación
de Registro Calificado.**

Dr. Carlos Solarte Portilla
Rector

Dr. Gerardo Sánchez Delgado
Decano Facultad de Artes

Mg. Elizabeth Polo Villota
Directora Departamento de Diseño

Responsables:

Mg. Omar Franco Cañón
Esp. Jaime Pineda Arteaga
Mg. Jennyfer Alejandra Castellanos
Mg. Kelly Dayana David
Mg. Juan Gabriel Lasso
D.G. Leonardo Hidalgo
Mg. D.I. Adriana Bastidas

Universidad de Nariño
Facultad de Artes
Departamento de Diseño
2020

CONTENIDO

Lista de Tablas

Lista de Anexos

Presentación

1. Aspectos Generales del Programa

- 1.1 Denominación del Programa
- 1.2 Misión del Programa
- 1.3 Visión del Programa
- 1.4 Ficha Técnica del Programa

2. Justificación del Programa

- 2.1 Estado de la educación en el área del Programa
 - 2.1.1 Contexto Universal
 - 2.1.2 Contexto Nacional
 - 2.1.3 Contexto regional
- 2.2 Necesidades del país o de la región con el Programa
- 2.3 Atributos o factores que constituyen los rasgos distintivos del programa
- 2.4 Coherencia del programa con la Misión y el Proyecto Educativo Institucional -PEI- de la Universidad de Nariño

3. Contenidos Curriculares

- 3.1 Fundamentación teórica del Programa
 - 3.1.1 Fundamentos teóricos del Diseño Gráfico
 - 3.1.2 Concepción teórica del Programa
 - 3.1.3 Ejes conceptuales del Programa
 - 3.1.4 Enfoque curricular
- 3.2 Propósitos de Formación
 - 3.2.1 Formación para el desarrollo del ser individual y colectivo.
 - 3.2.2 Formación para el desarrollo de actitudes y competencias básicas
 - 3.2.3 Formación para el desarrollo profesional específico.
- 3.3 Competencias
 - 3.3.1 Competencias Proyectuales
 - 3.3.2 Competencias sociales
- 3.4 Perfiles de ingreso y egreso
 - 3.4.1 Perfil profesional
 - 3.4.2 Perfil del Aspirante
 - 3.4.3 Campos de acción del egresado

- 3.5 Plan General de Estudios
- 3.6 Componente Interdisciplinario del Programa
- 3.7 Estrategias de Flexibilidad para el desarrollo del Programa
- 3.8 Lineamientos pedagógicos y didácticos
 - 3.8.1 Lineamientos institucionales
 - 3.8.2 Lineamientos generales del Programa
 - 3.8.3 Derivaciones pedagógicas de los ejes conceptuales
 - 3.8.4 El taller como experiencia pedagógica
 - 3.8.5 La investigación como eje metodológico
- 3.9 Componentes de Interacción
- 3.10 Ingresos, evaluación y autoregulación
 - 3.10.1 Mecanismos de Evaluación
 - 3.10.2 Requerimientos de Ingreso de estudiantes al programa de Diseño Gráfico
 - 3.10.3 Sistema de Autoevaluación, evaluación docente Acreditación y Certificación

4. Organización de las Actividades Académicas y Proceso Formativo

- 4.1 Descripción de los núcleos problémicos y temáticos del currículo
- 4.2 Descripción de módulos y contenidos sintéticos
 - 4.2.1 Módulos
 - 4.2.2 Talleres
 - 4.2.3 Formación Humanística
 - 4.2.4 Competencias Básicas

5. Investigación, Innovación y Creación

- 5.1 Aspectos generales de la investigación institucional
 - 5.1.1 Principios de la investigación
 - 5.1.2 Propósitos de la investigación
 - 5.1.3 Vicerrectoría de Investigación e Interacción Social de la Universidad de Nariño
 - 5.1.4 Sistema de Investigación e Interacción Social de la Universidad de Nariño
 - 5.1.5 Estrategias Institucionales en torno a la investigación
 - 5.1.6. Centros de Investigación
- 5.2 Investigación en el Programa
 - 5.2.1. La formación del pensamiento innovador
 - 5.2.2 Formación investigativa
 - 5.2.3 Líneas de investigación del Programa
 - 5.2.4 Grupos de Investigación
 - 5.2.5 Convocatorias, redes y eventos de académicos

6. Relación con el Sector Externo

- 6.1 Generalidades
- 6.2 Proyección Social Institucional
 - 6.2.1 Propósitos de Proyección Social
 - 6.2.2 Acciones
 - 6.2.3 Estrategias
 - 6.2.4 Convenios
- 6.3 Proyección social del Programa de Diseño Gráfico
 - 6.3.1 Pasantías, prácticas y salidas académicas
 - 6.3.2 Postgrados
 - 6.3.3 Servicios a la comunidad
 - 6.3.4 Eventos y articulación con investigación

7. Profesores

- 7.1 Selección de los docentes
- 7.2 Relación de profesores de planta y catedráticos
- 7.3 Perfil de los docentes
- 7.4 Evaluación docente
- 7.5 Capacitación docente y política de estímulos

8. Medios Educativos

- 8.1 Aulas de informática y recursos para la educación virtual
 - 8.1.1 Centro de informática
 - 8.1.2 Oficina TIC y COES UDENAR
 - 8.1.3 Recursos de comunicación UDENAR
- 8.2 Recursos Bibliográficos
 - 8.2.1 Organización
 - 8.2.2 Colecciones que integran la Biblioteca
 - 8.2.3 Servicios de la biblioteca
 - 8.2.4 Bases de datos
 - 8.2.5 Material Bibliográfico
- 8.3 Aulas, laboratorios y talleres
- 8.4 Equipos de apoyo docente

9. Infraestructura Física

- 9. 1 Generalidades de la infraestructura Institucional
- 9. 2 Generalidades de la infraestructura del Programa
- 9. 3 Recursos e inversión económica del Programa

LISTA DE TABLAS

Tabla 1:	Ficha Técnica Programa de Diseño Gráfico
Tabla 2:	Créditos académicos por semestre Programa Diseño Gráfico
Tabla 3:	Plan General de Estudios del Programa de Diseño Gráfico representados en Créditos Académicos
Tabla 4:	Equivalencias Programa de Diseño Gráfico – Facultad de Artes.
Tabla 5:	Puntajes mínimos de los Exámenes de Estado para la inscripción
Tabla 6:	Ponderaciones de la prueba ICFES en la inscripción
Tabla 7:	Módulo 1 Plan de Estudios Programa Diseño Gráfico
Tabla 8:	Módulo II Plan de Estudios Programa Diseño Gráfico
Tabla 9:	Módulo IV Plan de Estudios Programa Diseño Gráfico
Tabla 10:	Módulo V Plan de Estudios Programa Diseño Gráfico
Tabla 11:	Módulo VI Plan de Estudios Programa Diseño Gráfico
Tabla 12:	Centros de Investigación Universidad de Nariño
Tabla 13:	Espacios físicos para la investigación Universidad de Nariño
Tabla 14:	Grupos de investigación Departamento de Diseño 2020
Tabla 15:	Semilleros de investigación Departamento de Diseño 2020
Tabla 16:	Eventos de investigación/investigación creación Departamento de Diseño
Tabla 17:	Participación en redes de conocimiento Departamento de Diseño 2020
Tabla 18:	Relación de docentes, tipo de vinculación y apoyo otorgado por la Universidad
Tabla 19:	Relación de docentes, tipo de vinculación y apoyo otorgado por la Universidad
Tabla 20:	Aulas de Informática Universidad de Nariño
Tabla 21:	Reporte del material bibliográfico Universidad de Nariño 2018
Tabla 22:	Reporte del material bibliográfico Universidad de Nariño 2014 -2018
Tabla 23:	Material bibliográfico por área Universidad de Nariño 2014-2018
Tabla 24:	Préstamo material bibliográfico 2014 – 2018
Tabla 25:	Inversión en material bibliográfico Departamento de Diseño
Tabla 26:	Equipo Departamento de Diseño
Tabla 27:	Proyectos de infraestructura Universidad de Nariño
Tabla 28:	Planta Física Facultad de Artes

LISTA DE ANEXOS

- Anexo 1. Proyecto Educativo Institucional UDENAR
- Anexo 2. Plan de Desarrollo 2008- 2020
- Anexo 3. Registro Calificado Diseño Gráfico 2014
- Anexo 4. Decreto 1330 de 2019 del Ministerio de Educacional Nacional
- Anexo 5. Propuesta metodológica para la acreditación de programa de pregrado UDENAR
- Anexo 6. Acuerdo 069-Sistema de Autoevaluación-Acreditación y Certificación.
- Anexo 7. Informe final de autoevaluación DG con fines de acreditación 2018
- Anexo 8. Informe final de autoevaluación Diseño Gráfico 2020
- Anexo 9. Plan de Mejoramiento Programa de Diseño Gráfico
- Anexo 10. Acuerdo 212 de 2016 - Proyecto Currículo y Universidad
- Anexo 11. Propuesta Curricular Diseño Gráfico
- Anexo 12. Comité de Gestión Curricular 2020
- Anexo 13. PEP Programa Diseño Gráfico 2013
- Anexo 14. Labor Académica y Descargas Docentes Diseño Gráfico
- Anexo 15. Participación de Estudiantes DG Programas de Desarrollo Humano
- Anexo 16. Participación de Estudiantes UDENAR en Programas de Desarrollo Humano
- Anexo 17. Reglamento institucional de trabajos de grado
- Anexo 18. Reglamentación Trabajos de Grado Dpto de Diseño
- Anexo 19. Informe Servicio Social de Diseño Gráfico
- Anexo 20. Pasantías Programa Diseño Gráfico
- Anexo 21. Proposición Modificación Trabajos de Grado Diseño
- Anexo 22. Syllabus Diseño Gráfico
- Anexo 23. Actas Comité Curricular 2013-2016
- Anexo 24. Acuerdo Flexibilidad y Equivalencia de Asignaturas
- Anexo 25. Estudio de Flexibilidad Curricular Acuerdo 058 Junio de 2016
- Anexo 26. Seguimiento de Asignaturas Diseño Gráfico
- Anexo 27. Informes finales de Asignatura Diseño Gráfico
- Anexo 28. Estatuto General Universidad de Nariño
- Anexo 29. Estatuto Personal Docente
- Anexo 30. Estatuto del Investigador
- Anexo 31. Grupo de investigación MURU
- Anexo 32. Grupo de investigación Teoría e Historia del Diseño
- Anexo 33. Grupo de Investigación Innova
- Anexo 34. Grupo de Investigación Currículo y Universidad
- Anexo 35. Grupo de investigación CORD
- Anexo 36. Grupo de investigación ARTEFACTO
- Anexo 37. Semillero de Investigación MURU

- Anexo 38. Semillero de Investigación INNOVA
- Anexo 39. Semillero de Investigación CORD
- Anexo 40. Semillero de Investigación ARTEFACTO
- Anexo 41. Plan de Trabajo FABLab
- Anexo 42. Maestría en Diseño para la Innovación Social
- Anexo 43. Especialización en Experiencias Lúdicas
- Anexo 44. Diplomado Diseño Interactivo UX 2017-1
- Anexo 45. Diplomado Diseño Interactivo UX 2017 -2
- Anexo 46. Informe Diplomado Desing Thinking
- Anexo 47. Diplomado en Emprendimiento 2019 - 1
- Anexo 48. Proyectos de Interacción Social MADIS
- Anexo 49. Memorias Diseño Para el Cambio 2014
- Anexo 50. Memorias Homus Diseños II 2015
- Anexo 51. Memorias HD3
- Anexo 52. Informe RAD y Semillero de Investigación SABIC 2019
- Anexo 53. Programación SABIC 2019
- Anexo 54. Presentación Semilleros RAD
- Anexo 55. Programación Semilleros RAD 2019
- Anexo 56. UDENAR Informe de Gestión 2018
- Anexo 57. UDENAR Informe de Gestión 2017
- Anexo 58. UDENAR Informe de Gestión 2016
- Anexo 59. UDENAR Informe de Gestión 2015
- Anexo 60. Convenios Internacionales Vigentes
- Anexo 61. Certificado participación CISNA
- Anexo 62. Certificado participación Feeling
- Anexo 63. Reglamentación Institucional prácticas y pasantías
- Anexo 64. Practicas Académicas Diseño Gráfico
- Anexo 65. Registro calificado Especialización en Experiencias Lúdicas
- Anexo 66. Registro calificado MADIS
- Anexo 67. Reglamento CADPI
- Anexo 68. CAPDI Informe de Actividades 2019
- Anexo 69: Proyectos académicos y de interacción social
- Anexo 70. Reconocimientos a estudiantes y egresados
- Anexo 71. Certificados eventos departamento de diseño
- Anexo 72. Memorias Salón de Diseño 2015 1 y 2
- Anexo 73. Memorias Behance Pasto Mayo 2015
- Anexo 74. Memorias Behance Pasto Octubre 2015
- Anexo 75. Memorias Behance Pasto Octubre 2016
- Anexo 76. MAD 2018-2019
- Anexo 77. Boletín Informativo 2018 - 2019 RAD
- Anexo 78. Boletín Informativo 2017 - 2018 RAD
- Anexo 79. Boletín Informativo 2016 - 2017 RAD



- Anexo 80. Entregas Conjuntas 2017 y 2018
- Anexo 81. Datos Docentes Diseño Gráfico 2020-2016
- Anexo 82. Nivel de formación docente 2020-2015
- Anexo 83. Identificación de los docentes Diseño Gráfico 2020
- Anexo 84. Acuerdos y Resoluciones Nombramientos Docentes y de Dirección.
- Anexo 85. Informe de Aplicación del Sistema de Evaluación Docente
- Anexo 86. Acuerdo 065 Planes de Capacitación Docente
- Anexo 87. Plan de Capacitación Docente Diseño Gráfico
- Anexo 88. Capacitación Docentes Hora Catedra UDENAR
- Anexo 89. Sistemas de Información Centro de Informática
- Anexo 90. Oficina TIC UDENAR
- Anexo 91. COES UDENAR
- Anexo 92. Listado de Material Bibliográfico Diseño Gráfico 2017
- Anexo 93. Biblioteca Alberto Quijano UDENAR
- Anexo 94. Recursos Bibliográficos 2018
- Anexo 95. Recursos Bibliográficos 2017
- Anexo 96. Informe de Gestión 2017 Departamento de Diseño
- Anexo 97. Informe de Gestión 2018 Departamento de Diseño
- Anexo 98. Informe de Gestión 2019 Departamento de Diseño

PRESENTACIÓN

En correspondencia con el Direccionamiento Estratégico de la Universidad de Nariño, el Proyecto Educativo Institucional (anexo 1) y el Plan de Desarrollo 2008- 2020 (anexo 2) el Programa de Diseño Gráfico con Registro Calificado otorgado mediante Resolución 17751 del 22 de octubre de 2014 (anexo 3) presenta en este documento los requerimientos estipulados en el Decreto 1330 de 2019 del Ministerio de Educacional Nacional (anexo 4) relacionado a la solicitud de la Renovación del Registro Calificado del Programa.

Acorde a los lineamientos de la Dependencia de Autoevaluación, Acreditación y Certificación de la Universidad de Nariño (anexo 5 y 6) y el compromiso con la calidad educativa y desarrollo de la región, el Programa de Diseño Gráfico ha generado los procesos de autoevaluación y autorregulación correspondientes favoreciendo el planteamiento y ejecución de planes de mejoramiento (anexo 7 y 8). En este sentido, el Programa ha adelantado diversas acciones a través de las estrategias dispuestas para el fortalecimiento de los aspectos contemplados en los requerimientos de calidad.

Bajo esta perspectiva el Plan de Mejoramiento del Programa de Diseño Gráfico (anexo 9) se constituye mediante 5 proyectos precisos, a saber: Diseño Comunica, Diseño se Actualiza, Diseño se Evalúa, Diseño Investiga, Diseño Egresados y Diseño Saber Pro. Cada una de estas estrategias se han organizado detectando objetivos claros en cuanto a los procesos de comunicación, seguimiento a egresados, participación en redes de conocimiento, entre otros aspectos indispensables para el mejoramiento continuo del Programa. Es importante destacar que, gracias a la gestión y apoyo institucional, se han delegado funciones específicas al equipo docente para el cumplimiento de las metas planteadas, entre las que se destaca la actualización curricular del Programa.

En este orden, a través del proyecto de investigación adelantado por el grupo de Investigación Currículo y Universidad denominado “Análisis curricular de programas de grado de la Facultad de Artes de la Universidad de Nariño con fines de reforma y acreditación. Caso: Diseño Gráfico” (anexo 10 y 11) se logra formular una nueva propuesta curricular con participación de la comunidad académica que en el momento está sujeta a las disposiciones institucionales pertinentes y que cuenta con un Comité de Gestión Curricular para dar cumplimiento a las estrategias planteadas en el Proyecto Diseño se Actualiza (anexo 12).

En consecuencia, el presente documento relaciona el Proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico vigente; razón por la cual se compila la información descrita en el PEP presentado en 2013 (anexo 13) y se complementa con los avances y actualizaciones correspondientes, resultado de los procesos de autoevaluación, planes de mejoramiento y directrices institucionales. De igual forma se relacionan los anexos que corroboran la



organización y accionar del Programa, su impacto en la región y en la comunidad académica, entre otros aspectos relevantes que permiten solicitar la renovación del Registro Calificado para dar continuidad al Programa.

1. ASPECTOS GENERALES DEL PROGRAMA

1.1. Denominación del Programa

El Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño se funda en el año 2000 bajo la denominación de Diseño Gráfico y Multimedial mediante Acuerdo N°020 de febrero 21. En consecuencia, con los requerimientos de la Resolución 3463 del Ministerio de Educación Nacional y las transformaciones y desarrollo de la disciplina, en el 2013 se solicita el cambio de denominación a Diseño Gráfico, considerando las reflexiones fruto del proceso de Autoevaluación con fines de Registro Calificado entre las que se destaca:

La disciplina del Diseño Gráfico no tiene en ningún ámbito académico o profesional una preeminencia de sus aspectos tecnológicos por encima de sus aspectos culturales y comunicacionales, por lo tanto, soportar la denominación del Programa en un aspecto tecnológico no es propicio en tanto desvirtúa la complejidad misma del proceso de comunicación visual como un aspecto de la cultura. Así mismo, el Programa de la Universidad de Nariño desde su concepción, su fundamentación y estructura curricular nunca ha ofrecido una visión tecnológica por encima de la perspectiva comunicacional, por el contrario, ha mantenido el equilibrio necesario de estos aspectos en aras de una formación integral (PEP, 2013, p.17)

De esta manera, a través de la Resolución 17751 del 22 de octubre de 2014 el Programa continua con la denominación de Diseño Gráfico (anexo 3). Esta afirmación permite comprender que el Diseño es una disciplina capaz de construir mensajes dotados de sentido que pueden trascender aspectos culturales a través de códigos, lenguajes y medios para generar un completo proceso de significación. Así, los aspectos tecnológicos se integran con los elementos estéticos y comunicaciones en los circuitos de producción, circulación y recepción en el accionar del diseñador gráfico.

En coherencia con el Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico - Icoagrada, el diseño se define como una “actividad intelectual, técnica y creativa destinada no solamente a la producción de imágenes, sino al análisis, organización y métodos de presentación de soluciones visuales a problemas comunicacionales”. En este sentido es importante resaltar que el Diseño es una disciplina en constante evolución y con gran capacidad para insertarse en diversos contextos, generando nuevas dinámicas a través de la experimentación, la teoría y la práctica.

Bajo este enfoque, el Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño resalta a través de su denominación su compromiso con el desarrollo cultural, ético, social, económico y ecológico de sus entornos de acción, mediante la formación de profesionales

que doten de sentido un conjunto de códigos y lenguajes destinados a la comunicación humana.

1.2 Misión

El Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño se compromete con la formación de personas, que, como ciudadanos responsables, con fundamentos éticos y espíritu crítico contribuyen en la construcción de una sociedad cimentada en principios democráticos a partir del desarrollo de procesos de comunicación visual como actividad humana fundamental de la cultura, desde la filosofía, las ciencias, los saberes, la estética y la tecnología (PEI, p. 17)

1.3 Visión

El programa se proyecta como un referente nacional en la formación de profesionales en Diseño Gráfico cuyo desempeño se destaca por sus altas calidades humanas, su sensibilidad social y cultural, su espíritu científico y creativo y su sólida formación teórico-práctica basada en la comprensión, estudio e investigación constantes de la actualidad del entorno en los campos de la comunicación visual y la práctica social de los lenguajes; así como de los distintos ámbitos de la cultura, las ciencias, el arte y el pensamiento. (PEI, p. 17)

1.4 Ficha Técnica del Programa

Tabla 1: Ficha Técnica Programa de Diseño Gráfico

Nombre de la Institución	Universidad de Nariño
Denominación Actual del Programa	Diseño Gráfico y Multimedial
Título que se Otorga	Diseñador Gráfico
Ubicación del Programa	San Juan de Pasto – Nariño – Colombia
Nivel de Estudios	Pregrado
Carácter	Profesional
Estado del Programa	En funcionamiento
Norma Interna de Creación:	No. 020 de Febrero 21 de 2000
Tipo de norma	Acuerdo
Instancia que la expide	Consejo Superior Universitario



Metodología	Presencial
Duración estimada del programa	10 semestres
Periodicidad de la Admisión	Anual
Cupo máximo	60 Estudiantes
Código SNIES	10432
Registro Calificado	Resolución MEN 17751 del 22 de octubre de 2014
Número de créditos académicos	164
Número de estudiantes en el primer periodo	60
El programa está adscrito a	Facultad de Artes / Departamento de Diseño

Fuente: Proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico

2. JUSTIFICACIÓN

2.1. Estado de la educación en el área del programa

El auge y expansión de Internet, ha generado dentro de la sociedad una conducta de hiperconectividad que, en las actuales circunstancias, se podría considerar como una situación cotidiana y habitual. Esa transformación de una sociedad territorialista a otra donde la virtualidad direcciona muchos de los actos de la realidad, genera una dinámica que poco a poco se ha ido mimetizando en la cultura de la civilización; a tal punto que nuevas estéticas, y concepciones de valor comunicacional de la imagen y sus productos, evolucionan rápidamente.

Los procesos de análisis y reflexión se encaminan a un nuevo contexto, donde la tecnología que permite la virtualidad, fomenta otras perspectivas de interpretación. La adaptabilidad a los cambios constantes establece que la formación, capacitación y actualización conceptual sean un ejercicio de búsqueda recurrente si se pretende ir a la vanguardia de ese progreso. Es aquí donde interviene el Diseño Gráfico, como herramienta generadora de producciones visuales destinadas a una sociedad que exige su aplicabilidad en diversos campos, muchos de ellos novedosos.

2.1.1 Contexto Universal

Los productos gráficos, si bien poseen un alto sentido de la creatividad, también es cierto que tienen un gran nivel de fugacidad y para algunos se transforma, dada su calidad, en arte efímero; de tal manera que no resulta nada extraño encontrar características de cualquier país del mundo en las primeras etapas de los procesos de diseño y demostrando, de esta manera, que las barreras que siempre han existido, poco a poco se van convirtiendo en historia.

Las nuevas generaciones han crecido en un ambiente donde las dimensiones del mundo parecen haberse reducido y las imágenes ocupan la percepción habitual de los elementos de comunicación, los contextos recargados de códigos visuales novedosos y llamativos, han propiciado un nuevo estilo y lenguaje donde la simplificación es el leit motiv de una nueva manera de comprender el contexto global. Esas neo-interpretaciones responden a “tendencias” difundidas por redes sociales que determinan expresiones discursivas y conductas en busca de un mayor número de seguidores y que en algunas oportunidades están por encima de argumentos relacionados con la estética.

De lo anterior se deduce que el devenir humano poco a poco se concentra más en la aceptación dentro de la virtualidad que en la socialización dentro de lo real, ya que la

individualización de los comportamientos se lee en las imágenes cargadas con símbolos y otros elementos visuales que advierten un presente dentro de esas cualidades.

Y la academia no ha sido ajena a esa transformación. Las necesidades de un mercado en crecimiento que parece imparable, obligan a la adecuación y continuidad de mejoramiento en los currículos, que rápidamente parecieran quedar en la obsolescencia. Los contextos exigen creadores de contenidos que se acoplen a esas demandas en todos los campos: desde el educativo, hasta el industrial. Ahora bien, los procesos socioculturales cambiantes se evidencian en estudios concretos sobre los programas de Diseño Gráfico en diferentes lugares del mundo, donde esta disciplina ha tenido un proceso de mayor duración, teniendo en cuenta la industrialización de esas naciones.

Norteamérica

Hay que diferenciar dos contenidos que aparentemente son similares y que constituyen las ofertas académicas generalizadas en esta región: el Diseño Gráfico y la Comunicación Gráfica, cuya formación básica es de cuatro años y con un promedio de 9539 graduados para el año 2017 y una tasa de decrecimiento del 8,12% (DATAUSA, s.f.) .

De acuerdo con AIGA (American Institute of Graphic Arts), en su Censo de Diseño 2019, en Estados Unidos, se requería de un estudio más amplio de lo que se estaba acostumbrado, que incluía una gran cantidad de variables como capacitación técnica en diseño, participación en talleres, lugar de residencia (urbano o rural, costa o centro) y otras de índole personal como etnicidad y género, con el fin de tener una realidad más concreta del Diseño Gráfico. En tal sentido, se destaca que las mujeres constituyen el 61% de los profesionales en diseño frente a un 36% de los hombres y esto está relacionado, con el hecho de una mayor presencia femenina en las escuelas y colegios lo que se ha percibido como una tendencia recurrente de los últimos años.

En cuanto al ejercicio laboral según este estudio: las diseñadoras se encuentran en los campos de la ilustración y en proyectos de impacto social. Mientras que los hombres tienen más probabilidades de trabajar en disciplinas de diseño basadas en tecnología como realidad aumentada, realidad virtual, inteligencia artificial, diseño de video juegos y diseño de interacción.

La formación en diseño también presenta datos interesantes: un 32% de los encuestados tienen un título universitario, y un 0,1% de doctorado por citar solo dos categorías de las once que se incluyeron; y una lectura que hacen los analistas, y sobre todo los empresarios y/o directores de áreas de diseño, es que los cursos de menos de cuatro años o talleres de formación, están graduando personal altamente calificado y que debe ser tenido en cuenta al momento de contratar o requerir de servicios en Diseño Gráfico.

Latinoamérica

Dentro del análisis que se puede elaborar, Chile constituye uno de los referentes más sobresalientes, y en ese sentido existe una información actualizada para el año 2019, de acuerdo con los estudios realizados por el Ministerio de Educación de Chile en cuanto al mercado laboral: la empleabilidad durante el primer año de egresado con relación a los diseñadores gráficos a nivel universitario es del 54,4% y al segundo año de 66,5%; con relación a la duración formal de la capacitación el estudio arroja un promedio de 8 semestres frente a la duración real de 10,9 semestres, definido este como el período que transcurre desde el ingreso a la universidad hasta el instante de la titulación (Ministerio de Educación, Gobierno de Chile, 2019).

En cuanto a países como Argentina, Uruguay y México, se establecen 4 años de formación académica y en algunos casos las universidades dan la posibilidad de continuar un año adicional, donde se perfeccionan algunas particularidades y al final otorgar un título específico dentro de las variedades del ejercicio del diseño que se adecúen a las expectativas de los estudiantes. Ahora bien, la actualización de los contenidos es una premisa fundamental frente a las exigencias del entorno y el avance de la tecnología; y es así como temáticas tan variadas como las que se involucran con la globalización digital son ampliamente estudiadas para ser implementadas en sus procesos formativos.

2.1.2 Contexto Nacional

La historia del Diseño Gráfico en Colombia, demuestra los cambios que se han visto en distintas épocas y bajo diferentes influencias, en un entorno donde Europa generó la tendencia creativa en las primeras décadas del siglo XX, y de Norteamérica a partir de la segunda mitad del mismo siglo. En nuestro país los productos gráficos de ese momento ocuparían un período de nuestra historia cuyo devenir político estuvo ampliamente marcado por la violencia partidista y con influencias de la iconografía popular y la imaginería religiosa. Sin embargo, Argentina se destaca por su industria editorial y junto con España definen los conceptos gráficos de la ilustración en Colombia.

Para los años sesenta surgen los pioneros del Diseño Gráfico y con ellos los programas de formación universitaria en este campo, principalmente en las universidades Nacional y Jorge Tadeo Lozano, constituyéndose en una muestra de los cambios que se estaban gestando en la sociedad colombiana, que no era más que el reflejo de lo que sucedía a nivel mundial.

En estos últimos 20 años, Colombia ha destacado en el renglón gráfico de la región por la calidad de los resultados en cuanto a los procesos industriales en general, y en la creatividad de sus diseñadores en particular. La modernización de las industrias en el devenir económico nacional, así como la fuerza creciente de los medios de comunicación y en particular la televisión, se convierten en punto de partida de los cambios que se gestarían años más tarde con la aparición de la tecnología informática y sistemas de producción

gráfica de mayor eficiencia y calidad en los resultados; de manera que, con el inicio del siglo XXI, y la creciente utilización de herramientas informáticas, la industria gráfica nacional presenta un desarrollo importante, prueba de ello se encuentra en los informes de ANDIGRAF, que demuestran el creciente consumo de insumos propios de la actividad y la aplicación de políticas de sostenibilidad y respeto por el medio ambiente (ANDIGRAF, 2018).

Ahora bien, el vertiginoso avance de la tecnología multimedia, exige nuevos códigos visuales y variedad de lenguajes de interactividad que definen conductas diversas sobre todo en las nuevas generaciones, que son considerados como nativos digitales, dada su profunda interacción con los escenarios virtuales. Es ahí donde los programas de Diseño Gráfico requieren actualizaciones y replanteamientos curriculares que vayan a la par con esas nuevas expresiones.

El Gobierno dentro de sus atribuciones, hace estudios, proyecta escenarios y formula propuestas como por ejemplo la Ley 1834 del 23 de mayo de 2017, para impulsar la economía naranja, que se constituye en una herramienta legal “con el objetivo de fomentar, incentivar y proteger las industrias creativas colombianas y concederles mayor relevancia en la economía nacional” (Grupo Bancolombia, 2020). Dentro de la categorización de las actividades y disciplinas que se incluyen en el ejercicio de la economía naranja, el Diseño Gráfico y sus disciplinas afines se ubican en las categorías 2 y 3; de igual manera el espíritu de la ley explica cuáles son los enfoques conceptuales y las características de los desarrolladores de los procesos creativos (Mantilla, 2018, pp.4-6). En documentos posteriores se especifican los mecanismos procedimentales para desarrollar proyectos de emprendimiento de esta índole adecuados a la estructura de la Economía Naranja.

2.1.3 Contexto Regional

La zona sur occidental de Colombia, particularmente los departamentos de Nariño y Putumayo, han experimentado un crecimiento social y empresarial de cierta importancia dentro del contexto nacional. En consecuencia, las manifestaciones culturales de la región se visibilizan, con el fin de hacer del turismo y la cultura una industria que beneficie a toda la comunidad.

En el año 2000 en la ciudad de Pasto, se crea en la Universidad de Nariño el programa de Diseño Gráfico, que forma parte del Departamento de Diseño, este último adscrito a la Facultad de Artes; de esta manera surge una forma diferente de apreciar y estudiar la imagen regional. La riqueza cultural del entorno determina en la juventud unas aptitudes casi naturales para el desarrollo de actividades encaminadas al arte: música, pintura, escultura; que se manifiestan en el carnaval de Negros y Blancos, evento incluido dentro del listado de Manifestaciones Inmateriales como Patrimonio de la Humanidad de la UNESCO. Frente a esta circunstancia, el turismo, las artesanías y las empresas culturales toman más fuerza, al igual que el consumo de bienes y servicios; sin desconocer la influencia

de Ecuador como una de las variables de influencia regional, ya que la dolarización de su economía ha permitido una interacción más frecuente de consumidores del vecino país.

Se amplía la oferta comercial, y los resultados del trabajo de la Universidad de Nariño, en cuanto a la formación de profesionales que influyan en el desarrollo socioeconómico del departamento, empieza a dar sus frutos. Otras formas de expresión emergen conforme se descubren distintos valores que enriquecen la cultura y la idiosincrasia, y es así como las marcas regionales necesitan ser reconocidas en los ámbitos nacional e internacional, ejercicio creativo en el que el Diseño Gráfico se encuentra en la línea de acción. Con la primera promoción de Diseñadores Gráficos, nuevos talentos se dan a conocer a nivel nacional en disciplinas como la animación, fotografía, tipografía, diseño editorial, diseño de marca y cinematografía entre otros.

De acuerdo con lo anterior ha sido un compromiso de la Universidad de Nariño, el desarrollo de la formación de los estudiantes de Diseño Gráfico que se adapten a los cambios y que sean creativos y promotores de nuevas formas de comunicabilidad visual, y que gracias a la promoción de la investigación, los problemas se perciben más como oportunidades de desarrollo que como obstáculos imposibles de sortear, es así como los propósitos de la universidad de permitir el desarrollo social y económico de la región y por extensión de la nación, no solo se quedan en el planteamiento retórico sino que son una evidencia tangible de su proceder.

Los cambios en formas de comunicación no deben dejarse a un lado, y es este el pretexto para el mejoramiento continuo de la oferta académica, ampliando las competencias de los egresados en áreas como la realidad aumentada, la animación, el desarrollo de aplicaciones para telefonía móvil, entre otras; en razón a que se percibe una necesidad de profesionales que sean consecuentes con esas transformaciones propias de la revolución digital.

2.2. Necesidades del país o de la región con el programa

De acuerdo con SNIES en su boletín de Educación Superior para 2016, siendo éste el más actualizado documento, se registraron 2.234.285 estudiantes de nivel pregrado, discriminado de la siguiente manera: universidades 1.513.288 equivalente al 67,73%; en el nivel tecnológico 638.412 correspondiente a un 28,57% por último, y no menos importante, en el renglón técnico con 82.585 estudiantes que corresponde a un 3,52% (Sistema Nacional de Información de la Educación Superior, 2017, p. 3). De acuerdo con el observatorio laboral del Ministerio de Educación Nacional, en el departamento de Nariño para el año 2018 se registraron 7.507 graduados siendo el 56,29% perteneciente a mujeres y el 43,71% corresponde a hombres. De esta información se concluye que, al hacer una lectura crítica y comparativa con años anteriores, se manifiesta un creciente interés en la formación superior de cualquiera de los tres niveles consignados en el reporte.

En los departamentos de Nariño y Putumayo existen dos instituciones de educación superior que ofrecen el programa de Diseño Gráfico: la Universidad de Nariño de carácter público y la Universidad CESMAG, de tipo privado; siendo nuestra institución la de mayor demanda en la región por parte de los estudiantes que aspiran a ingresar a la carrera.

Las perspectivas para el futuro con relación a la disciplina son altamente positivas, puesto que el uso generalizado de nuevas tecnologías de la información para la comunicación exige de la participación activa de los diseñadores gráficos, en la formulación y/o creación de contenido adecuado para esa clase de productos. El impulso de iniciativas de emprendimiento articuladas con las políticas del gobierno en lo relacionado con las categorías dentro de la ley de Economía Naranja, y la existencia de diversidad de instrumentos de capacitación empresarial y de financiación como el Fondo Emprender, facilita el desarrollo de nuevas empresas culturales que hagan del Diseño Gráfico un valor importante en su proyección y sostenibilidad funcional.

De acuerdo con el Programa de Desarrollo de las Naciones Unidas, “una educación inclusiva y de calidad para todos se basa en la firme convicción de que la educación es uno de los motores más poderosos y probados para garantizar el desarrollo sostenible...” (PNUD, s.f.). Este planteamiento determina que la calidad y la ampliación de la cobertura educativa, desde los niveles más básicos de la formación hasta las etapas de la profesionalización en la educación universitaria, deben ser congruentes con las propuestas para la erradicación de la pobreza planteadas en 2015 por los Estados miembros de la Organización de las Naciones Unidas.

Una de las iniciativas importantes del Ministerio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, es la que se conoce como APPS.COM, cuyo objetivo es: “...promover y potenciar la generación creación y consolidación de negocios a partir del uso de las TIC, haciendo especial énfasis en el desarrollo de aplicaciones móviles, software y contenidos” (APPS.CO, s.f.). La existencia de esta clase de proyectos gubernamentales, implica para el Diseño Gráfico de nuestra región una oportunidad de generación no solo de empresa y empleo, sino de progreso para los departamentos de Nariño y Putumayo, que pueden ver en el campo digital un renglón de adquisición de ingresos económicos.

Según el Índice Departamental de Competitividad (Sistema Nacional de Competitividad e Innovación, s.f.), Nariño ocupa el puesto 17 en un listado de 27 y, si bien es cierto preocupa esa clasificación, también debe ser motivante para que las nuevas generaciones de profesionales del Diseño Gráfico dirijan sus esfuerzos al impulso de ideas de emprendimiento con base en las competencias desarrolladas a lo largo del proceso formativo universitario, y que determinarían un mejoramiento en los índices de formalización empresarial de nuestra región; aunque los indicadores de empleo resaltan otros ítems: en cuanto a la información suministrada por el DANE, la Tasa General de

Participación (TGP), estuvo en el 66% para el 2019, que implica una variación de $\pm 2\%$ en el lapso 2010-2019. Otro de los indicadores incluidos en el boletín, es el de Tasa de Ocupación (TO) cuyo resultado fue de 61,8% que tuvo un incremento interesante (9%), si se analiza ese mismo período y su inicio en 2010 con un 52,8%; pero un decrecimiento paulatino desde 2017 cuando el indicador fue de 65,2%. La última variable de referencia es la Tasa de Desempleo (TD) que en 2010 fue de 22,3% llegando a 2018 con un valor de 6,1% y culminando en 2019 con un 6,3% por debajo del promedio nacional que fue de 10,5% (DANE, s.f., p. 26).

2.3 Atributos o factores que constituyen los rasgos distintivos del programa.

En concordancia con los programas de Diseño Gráfico existentes, la Universidad de Nariño mantiene los lineamientos básicos de las demás ofertas académicas del país. Sin embargo, existen unas particularidades que es necesario resaltar:

- Contextos sociales especiales como empresas emergentes, comunidades en desarrollo y población desplazada, entre otras, tienen en el programa de Diseño Gráfico una propuesta de apoyo importante; ya que se cuenta dentro de la estructura curricular con el Servicio Social del Diseño en noveno semestre como una asignatura de práctica profesional.
- La Universidad de Nariño en general y el programa de Diseño Gráfico en particular se desempeña como uno de los factores dinamizadores del crecimiento de los departamentos de Nariño y Putumayo en ambientes de propuestas sociales y culturales para la zona del Pacífico y la Amazonía.
- El desarrollo socio económico de la región y el crecimiento académico de la institución se evidencia en el ejercicio laboral de sus egresados; quienes al final de su proceso de capacitación recurren a cualquiera de las siguientes modalidades de presentación del trabajo de grado: proyecto de diseño, diplomado, proyecto de investigación, pasantía, y creación de empresa; demostrando así el progreso en áreas como investigación, proyección social y emprendimiento.
- La pasantía como modalidad de trabajo de grado, implica la proyección social de la Universidad en diferentes organizaciones e instituciones y quienes la asuman han sido testigos del fortalecimiento de vínculos y alianzas con el sector productivo regional de carácter oficial y privado.

- Los proyectos de emprendimiento de los estudiantes se pueden llevar a cabo si desarrollan su proyecto de grado dentro de la modalidad de Creación de Empresa, de tal manera que la formulación de Planes de Negocio, tenga posibilidades de financiación y, en consecuencia, la aprobación y la puesta en marcha se convierte en generador de desarrollo económico y creador de industria regional.

2.4 Coherencia del programa con la Misión y el Proyecto Educativo Institucional

De acuerdo con los planteamientos contemplados en el Proyecto Educativo Institucional (anexo 1), la fundamentación del programa de Diseño Gráfico se encuentra enlazada con los principios que dirigen el quehacer de la institución; y en consecuencia el programa es, en sí mismo, el reflejo de la realidad universitaria y sus particularidades.

Los criterios de la misión son claros: la formación integral del estudiante, la actuación interdisciplinaria del profesional y el consecuente ejercicio de su actuar en interacción con el entorno productivo regional y nacional; que, al ser normas registradas en el Proyecto Educativo Institucional, coinciden plenamente con los principios fundacionales del programa.

En este punto hay que destacar el papel del docente, que adquiere el rol de facilitador de los procesos productivos, es el guía que proporciona y dinamiza esos conocimientos gracias a que permite en el estudiante la formulación de problemas y la generación de soluciones como alternativas coherentes con los contextos. Pero, ¿cuál es el papel del estudiante en este proceso? Pues bien, es el protagonista de la enseñanza-aprendizaje, es el punto de inicio y el fin mismo del ejercicio de las complejas metodologías que forman parte de los procesos creativos. Paulatinamente será partícipe de una transformación que se encuentra motivada por la institucionalidad universitaria, a tal punto de generar en él una conducta activa e innovadora.

El “desarrollo alternativo en el acontecimiento mundo” expresado en la misión institucional, se puede dar como respuesta al ejercicio de la investigación formativa, cuyo resultado será, finalmente, el planteamiento de soluciones concretas o alternativas congruentes a los entornos y sus problemáticas. En tal sentido, es necesaria la articulación de relaciones con comunidades científicas, redes académicas, organizaciones gubernamentales, no gubernamentales, gremios y la sociedad civil con el propósito de formular proyectos, destinados al logro de objetivos que conduzcan a mejorar el nivel de vida de la comunidad.

El componente social del Proyecto Educativo Institucional, hace que el programa de Diseño Gráfico encaje perfectamente en él. El hecho de hacer de la tecnología una herramienta de producción, implica que exista una exigencia por la innovación; cualidad esta que va en relación con las políticas gubernamentales de integración Universidad - sociedad - gremios. La industria, las empresas de sectores tan variados como el público, privado o agrícola y pecuario, sin importar su objeto social, al igual que la región, siempre tendrán necesidades que el Diseño Gráfico está en posibilidad de responder de acuerdo a sus competencias y en razón a la dinámica tan cambiante de un mundo globalizado e hiper conectado, y aprovechando, claro está, las ventajas que ofrece este fenómeno, se facilita el desarrollo y el mejoramiento del talento humano en todas sus dimensiones individuales y colectivas.

En el ejercicio de la formación, los estudiantes del programa podrán participar en seminarios, talleres apoyados por la Universidad, ampliando el sentido de pertenencia por el Diseño Gráfico y la Institución; adquiriendo así, el rol protagónico en el dominio de variedad de temas entre los que se puede mencionar: desarrollo de producto, procesos de producción y manufactura, gestión empresarial, innovación, comunicación visual, y una amplia gama de actividades que se generan con los avances sociales e industriales.

La Universidad de Nariño participa activamente en el desarrollo regional, en virtud de esta afirmación, el Diseño Gráfico actúa también para el fortalecimiento de la misión. Su desempeño y operatividad en un mundo globalizado permite la transformación social y la posibilidad de formar parte de estructuras organizacionales públicas y/o privadas.

La Institución ha implementado nuevas políticas, que orientan las acciones y decisiones del programa a la formación por competencias, relacionadas con las dimensiones del saber y del saber-hacer. Esta modalidad determina al aprendizaje como una actividad en constante interpretación, donde situaciones contextualizadas son la base para reflexionar, de un modo sistemático y crítico, sobre el aprendizaje de conocimientos, la praxis de estos y el desarrollo de la capacidad de formulación de juicios con base en argumentos racionales.

Por último, la formación integral contemplada en el PEI, se evidencia en el favorecimiento del crecimiento personal, donde la autonomía del individuo y su posición en la sociedad servirá como insumo de cambios adaptativos a los desafíos del futuro.

3. CONTENIDOS CURRICULARES

3.1 Fundamentación Teórica

El programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño se construye a partir de dos ámbitos de fundamentación teórica: el disciplinar correspondiente al Diseño en su modalidad Gráfica, y el curricular propio del nivel de educación superior universitaria.

En el primer ámbito se advierte en general cómo los acelerados procesos de transformación científica, tecnológica y económica acompañados de fenómenos como el de la globalización, especialmente en su dimensión cultural, han provocado importantes movimientos en el campo teórico orientados a aportar nuevos elementos que permitan una comprensión más holística del diseño como disciplina de esta contemporaneidad; en este sentido, coexisten al interior del Diseño Gráfico explicaciones ya clásicas como las de las ciencias de la comunicación y las teorías de la percepción, junto con argumentaciones derivadas de nuevos desarrollos de la semiología con sus metodologías hermenéutica y de análisis del discurso, de la epistemología a través de cual es posible reconocer al diseño como generador de conocimiento, o de la sociología y la antropología desde las que se generan concepciones culturalistas del diseño, lo que hace de la teoría del diseño un complejo campo de relaciones de variadas áreas cognitivas que contribuyen al discernimiento y fundamentación de esta disciplina.

En el ámbito curricular las apuestas teóricas proceden, una parte de los fundamentos institucionales, y otra de aquellas características devenidas de los diversos contextos legales, sociales, culturales y disciplinares imbricadas en los actuales desarrollos del Diseño Gráfico, de manera que respondan a su carácter dinámico, complejo y multidisciplinario. En esta perspectiva el programa se surte de las teorías, los enfoques y conceptos curriculares que incorporan nociones como la proyectual, la procesual y la de competencias, así como principios alusivos a la flexibilidad, la pertinencia y la integralidad.

3.1.1 Fundamentos Teóricos del Diseño Gráfico

El Diseño Gráfico viene adquiriendo de manera particular desde la última década del siglo XX, nuevas dimensiones conceptuales derivadas de las dinámicas interacciones que, a título de la experiencia individual y colectiva, mantiene con las transformaciones operadas en diversos campos tanto teóricos como prácticos y factuales.

En el nivel de lo teórico y lo epistemológico, la evolución del concepto se ha surtido de teorías como las de la comunicación, la percepción, la semiótica, la cultura, cuyos postulados han abierto importantes debates en torno al ser y al no ser del Diseño Gráfico, a partir de los cuales han sucedido desplazamientos de las responsabilidades sociales, culturales y éticas de los propios diseñadores al concebir sus producciones como hechos sociales lo que presupone hechos culturales y por ende otras relaciones e interacciones del profesional para concebirlo como proveedor de contenidos simbólicos, como participante activo de procesos comunicacionales, o como dinamizador de los variados procesos de comunicación que se gestan en el mundo simbólico.

De modo similar, algunas posturas contemporáneas han permeado el concepto desafiando estilos y creencias estéticas que contemplan ya no solo lo colectivo sino lo individual y la disolución de lo bello y lo feo, como categorías que se definen en la diversidad y en la multiculturalidad más que en la homogeneidad de la cultura como una sola.

Otros factores como el crecimiento de canales y la rápida masificación en el intercambio de la información, el desarrollo de nuevas tecnologías, la economía de la información, la expansión y la diversificación de los medios industriales y de comunicación, han contribuido a la evolución del concepto, a su transformación y a la misma expansión de sus fronteras, en una franca superación de los límites espaciales de lo gráfico y en una inobjetable conquista de nuevos horizontes abiertos a la innovación y el desarrollo de otras alternativas de comunicación en las se implican todas las dimensiones de lo gráfico y lo visual y en las que se incluye además todo aquello que es susceptible de ser visualizado; esto es lo visualizable.

En este sentido, el Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico -ICOGRADA-, desde comienzos de este milenio ha señalado cómo se viene dilatando el campo del Diseño Gráfico desde lo local hacia lo global y desde lo específico hacia lo total, tanto por la variedad como por la complejidad de los problemas que debe afrontar para su solución, lo que afecta su práctica involucrando variables que requieren cada vez más del trabajo colaborativo, interdisciplinario e intermodal puesto que los linderos entre las áreas y modalidades de diseño son cada vez menos relevantes y más franqueables, y dado que el Diseño Gráfico se encuentra en plena expansión hacia un sistema pluridiverso, más abarcante, y más integrado.

A este panorama, el ICOGRADA Design Education Manifesto 2011 le suma la creciente conciencia sobre la sostenibilidad global que hace que el papel del diseño en la solución-creación de deseos para estimular el consumo, cambie de modo crítico. Al respecto el Manifiesto (ICOGRADA: 2011) considera a la comunicación visual (léase también Diseño Gráfico): [...] como una profesión de integración [...] ante la necesidad de un equilibrio más avanzado entre los humanos y el medio ambiente, [...] y del fomento de actitudes de

aprendizaje a través de la auto-reflexión [...] en un esfuerzo por armonizar este y oeste, norte y sur, así como pasado, presente y futuro.”

En el plano de lo académico y lo curricular, campos en los que lo disciplinar constituye uno de los conceptos básicos en tanto que revela un determinado horizonte de formación del que hoy se derivan componentes y competencias, pueden inferirse sentidos del Diseño Gráfico que por lo general han apelado bien a su condición de oficio y técnica para la producción de imágenes (dibujo, fotografía, ilustración, nuevas tecnologías...) que devienen en desempeños profesionales o laborales (dibujante, ilustrador...), bien a los medios de impresión y divulgación (gráficos, visuales o multimediales), o a las vertientes y a sus ámbitos de aplicación (diseño de identidad, editorial...).

En este contexto cabe considerar la definición que hace el Ministerio de Educación Nacional en Colombia para efectos de la formación profesional de diseñadores gráficos en el país, mediante la Resolución 3463, norma que distingue el campo disciplinario del Diseño Gráfico y Visual como aquel que se ocupa de: “La creación, estructuración y ordenamiento de códigos, lenguajes y medios que permitan la legibilidad e interpretación de datos y mensajes gráficos, visuales y multimedia.” (Ministerio de Educación Nacional, 2003, p.2).

Es preciso también reparar aquí en el análisis realizado por el Comité Académico de la Red Académica de Diseño RAD durante los años 2006 y 2007 sobre los Fundamentos del diseño en la universidad colombiana, del que se desprenden, entre otras apreciaciones, la que señala sobre el Diseño Gráfico y Visual, que:

[...] los desarrollos tecnológicos han conmocionado la concepción del [diseño] al permitir nuevas relaciones e interpretaciones asociadas a conceptos como virtualidad, multimedialidad, multidimensionalidad, multisensorialidad [...] En general, el Diseño Gráfico y Visual puede ser entendido como el dominio de las representaciones interactivas, entendiendo por interactivos los sistemas de información y comunicación que relacionan las imágenes, los mensajes, los objetos y los productos con el usuario, a través de medios diversos (hoy, generalmente, tecnológicos). En esta interacción, la estética [...] constituye otro factor que merece considerarse en el presente estudio por cuanto varios de los programas analizados la incorporan en sus propuestas académicas. [...] Así mismo, la interacción presupone siempre un contexto comunicacional, (cultural, social, institucional, académico...) (CARAD, 2008, p. 36-37).

El mismo estudio revela cómo los programas universitarios comprenden dicha interacción en cinco dimensiones: a) con el usuario, b) con las necesidades, problemas y oportunidades, c) con el producto, d) con el contexto, e) con otras disciplinas. En este marco, resultan implicados diversos intereses y perceptivas individuales, sociales y culturales de los

usuarios, así como las múltiples posibilidades de objetivación de los productos: mediante imágenes visuales, mentales o multisensoriales, de tipo bi o multidimensional. Así mismo la investigación recoge en la siguiente conclusión los aspectos recurrentes de los programas analizados:

El Diseño Gráfico y Visual se concibe en general como proceso y como disciplina proyectual que involucra aspectos hermenéuticos y experienciales, materiales y formales, técnicos y tecnológicos, funcionales y comunicacionales, cuya esencia es el estudio y la creación de interacciones y cuya función es básicamente comunicativo-persuasiva, aunque además pueda cumplir otros fines como los didácticos, informativos o lúdicos. En tal sentido la práctica de esta disciplina constituye un proceso que parte de las demandas del contexto las cuales, al ser interpretadas por el diseñador como solicitudes, se convierten en formas visuales de las cuales nace el producto. En tanto proceso, el diseño implica un conjunto de variadas acciones orientadas a estructurar, proyectar, coordinar y seleccionar adecuadamente. (CARAD, 20083, p.8)

Otros rasgos comunes encontrados en los programas se refieren al reconocimiento de la responsabilidad social como un factor relevante dentro de la formación del diseñador, lo que implica su dimensión ética. De igual manera se alude a la construcción de las identidades regionales en los actuales contextos de mundialización de las culturas y el mejoramiento de la calidad de vida como algunos de los determinantes del actual papel del diseño en tanto que se desea la contribución de la disciplina en el desarrollo económico de las regiones. Finalmente, los programas coinciden en que la investigación, la creatividad y la estética, son una respuesta estratégica a los retos contemporáneos del Diseño Gráfico y Visual.

Estas y otras consideraciones señalan en síntesis cómo la disciplina y específicamente el Diseño Gráfico ha entrado en una nueva fase evolutiva en la medida en la que se configuran nuevas realidades y nuevos caminos para su acción que hacen aún más compleja su dinámica y más imprecisos sus límites.

Para el presente proyecto, estos nuevos contextos implican la concepción del Diseño Gráfico desde marcos teóricos disciplinares y curriculares igualmente dinámicos, esto es abiertos, flexibles e integrativos que permitan la formación de una nueva generación de creativos multidisciplinarios competentes para concebir y desarrollar el Diseño en cualquiera de los ámbitos sociales y de los diversos campos que las nuevas industrias le abren.

3.1.2 Concepción Teórica del Programa

Acorde con los desarrollos teóricos descritos, el programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño define esta modalidad como un campo disciplinar teórico/práctico que opera en el ámbito de la cultura y que se desarrolla mediante procesos creativos y colaborativos del carácter proyectual, tendientes a la dinamización, innovación y/o generación de ambientes comunicacionales, así como a la concepción, estudio, análisis, organización, realización, desarrollo y gestión de procesos, proyectos y productos que comprendan todas las dimensiones de lo visual, lo gráfico y lo visualizable, en determinados entornos socio-culturales, recurriendo al amplio espectro de posibilidades teórico-conceptuales, estético-expresivas, metodológicas, técnicas y tecnológicas, materiales y virtuales, multidimensionales y multisensoriales.

Así mismo, el programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño, en consonancia con el Proyecto Institucional Universitario y con la Visión y Misión de la Facultad de Artes, se orienta hacia la formación de personas que al tenor de la concepción teórica planteada y en el marco de los valores universales y de los principios constitucionales, desarrollen sus capacidades crítico-creativas en la perspectiva de asumir el liderazgo cultural que la comunidad de su entorno requiere. Con esta finalidad el programa propicia los espacios curriculares necesarios para la reflexión, la autoconciencia, la construcción de conocimiento, y la práctica social del mismo.

3.1.3 Ejes Conceptuales del Programa

El programa de Diseño Gráfico se estructura con el apoyo de tres supuestos teóricos relativos al objeto de esta disciplina, los cuales actúan como ejes conceptuales cuyas funciones tienen lugar en el ámbito pedagógico y consisten en dinamizar, exhortar y alentar el proceso pedagógico-curricular. Tales ejes son:

- **Creatividad.** Comprendida como la capacidad de generar nuevos lenguajes visuales mediante procesos de sensibilización, proyección imaginativa, elaboración conceptual y materialización plástica. La creatividad le otorga al hecho comunicativo el valor de autenticidad que le compete como parte del mundo simbólico. La capacidad creativa convoca múltiples y complejos procesos propios del constante ejercicio del diseñador como reconstructor icónico de la realidad, del conocimiento y de las necesidades sociales de comunicación, con las cuales él establece una relación activa, distinta, esto es que le permita develar otros sentidos, traspasar las fronteras de la lógica convencional y hacer rupturas productivas; dichos procesos pueden ser entre otros, imaginativos, intuitivos, lúdicos, ensoñativos, constructivos, poéticos.
- **Comunicabilidad.** Entendida como la capacidad que tienen los lenguajes y los objetos, de vincular sentidos y de provocar tanto significados nuevos como

experiencias significativas, en un marco de constante producción de nuevas condiciones pragmáticas, de nuevas sintácticas y nuevas gramáticas. La comunicabilidad se refiere a las posibilidades tanto connotativas como expresivas de los lenguajes y de los objetos asumidos como textos visuales, acudiendo a sus valores perceptivos, sociológicos, psicológicos y estéticos. Como tal es un factor de significación, de intensidad y fuerza que trascienda el valor semántico de objetos, signos e imágenes visuales para convertirse en una cualidad que hace de estos lenguajes agentes activos y conductores de emociones. La comunicabilidad puede comprenderse entonces como la cualificación del hecho comunicativo y en el ámbito del Diseño Gráfico, dado su carácter funcional, ella se orienta desde diversas intencionalidades según sus fines, ya sean persuasivos, recreativos, pedagógicos, informativos, identificativos, autodidácticos o promocionales.

- **Expresividad.** Definida como la capacidad de proyectar sentidos o significaciones a partir de motivaciones individuales y colectivas, con una intencionalidad estético-comunicativa, la expresividad constituye la emotividad en cuanto esteticidad, del hecho comunicativo. La capacidad expresiva de la comunicación visual se define justamente en el logro del equilibrio de las tensiones que se suscitan entre ella y la función comunicativa del diseño, de modo que éste cumpla su misión socio-cultural sin detrimento de la interpretación plástica y del valor estético. Esta capacidad alude a la dimensión plástica de los lenguajes visuales, a la que recurre el diseñador a efecto de encontrar soluciones válidas, desde sus sentidos estéticos, a los problemas de comunicación visual.

3.1.4 Enfoque Curricular

En lo curricular se asume en primera instancia el marco institucional según el cual la Universidad de Nariño entiende de manera general el currículo como un conjunto de concepciones y estrategias orientadas al cumplimiento de su visión, misión, propósitos y objetivos fundamentales. En tal sentido el currículo se define bajo un concepto de excelencia y calidad en las acciones de docencia, investigación y proyección social, unidas al análisis y creación permanente de actitudes y valores humanos para la vida individual, institucional y social.

En este marco el Proyecto Educativo Institucional define una comprensión del currículo como proyecto, en cuya virtud ostenta un carácter activo según el cual su construcción se legitima en la pertinencia con los variados contextos que constituyen el ámbito para el desempeño de su función social y de sus misiones fundacionales y de las que hoy se derivan las cualidades curriculares de los programas académicos que esta Universidad ofrece:

[...] concebir el currículo como proyecto dinámico que se contextualiza en el entorno y se determina con la participación activa y democrática de los diversos sujetos sociales, institucionales y regionales, para hacer posible el desarrollo autónomo de los educandos. [...] los programas académicos se caracterizarán por: la contextualización, la pertinencia, la interdisciplinariedad y la transdisciplinariedad, como atributos de la flexibilidad curricular. [...] Bajo esta concepción humanística, se requiere una formación integral que aborde los fundamentos éticos, estéticos y epistémicos de las diferentes expresiones del ser humano, y que construya nuevas alternativas de vida. Esta concepción, acorde con la flexibilidad, orienta la construcción de los currículos (PEI UDENAR, 2013, p.6).

En el programa de Diseño Gráfico, desde su creación y en los actuales procesos de autoevaluación para el mejoramiento y la reconstrucción de su Proyecto Educativo, se vienen cumpliendo los postulados de pertinencia social, académica y disciplinar, así como los de contextualización en el entorno y construcción participativa, en la medida en que estos procesos parten del reconocimiento y la vinculación activa de los diversos sujetos sociales que determinan, estructuran y desarrollan el currículo, tales como los profesionales de esta modalidad y de otras afines a este campo, el sector productivo, los docentes del programa, los estudiantes y los egresados del mismo, con cuya contribución ha sido posible establecer el estado actual del Diseño Gráfico, su proyección en lo académico, lo disciplinar, y las prácticas emergentes en lo profesional y lo laboral.

En lo relativo a las condiciones de multi e interdisciplinariedad de los currículos, conviene destacar que el Diseño Gráfico contiene en sí mismo la exigencia de una permanente interacción con otros mundos de ciencia, bien a través de las teorías en las que se apoya para la comprensión de su naturaleza y de sus fines, tales como las teorías de la comunicación, la percepción, la cultura, la informática... o bien en el ejercicio práctico de la profesión que requiere asumirse desde una perspectiva interdisciplinaria tal que le permita al diseñador tanto el discernimiento de los conceptos y los conocimientos propios de las realidades que habrá de atender al proyectar sus propuestas, como el trabajo en equipos multi e interdisciplinarios, razón por la cual el proyecto curricular de este programa debe proporcionar una visión y una actitud proclive a la relación con otros saberes y ciencias.

De otra parte, la concepción del Diseño Gráfico como generador de cultura implica a su vez comprender la dimensión humanística de su naturaleza, lo que explica la importancia de los componentes curriculares de este campo.

En consecuencia, este proyecto antes que inscribirse en un único enfoque curricular se identifica con la modalidad ecléctica señalada por Joseph Schwab (1973), teniendo en cuenta que no existe una única teoría que resulte suficiente para concebir y construir los currículos que la realidad de nuestra educación universitaria requiere debido entre otras cosas, a la diversidad de las variables de contexto que ella debe atender: legal, disciplinar,

social, cultural, institucional...cada uno de ellos con disímiles intereses, por lo que se hace necesario recurrir de modo complementario a aquellas teorías y enfoques que orienten una arquitectura curricular coherente con las categorías que cada variable presupone.

En tal sentido, este programa hace acopio de varias teorías, enfoques y modelos curriculares como referentes válidos tanto para la construcción del proyecto, como para la argumentación, comprensión e interpretación de las características establecidas institucionalmente y derivadas de los contextos legales, sociales y disciplinares, siendo éstas:

La Teoría Práctica (Schwab, 1973), por cuanto ella reconoce que las respuestas sobre qué y cómo enseñar surgen en las realidades particulares y concretas de tiempo, lugar, personas y circunstancias, de donde se desprende la necesidad de adaptar la educación a los cambios de cada sociedad; tal premisa nos permite comprender que cada situación específica del aula le plantea a los docentes el reto de la recontextualización del currículo oficialmente planeado, según lo requiera el momento; en esta perspectiva el currículo se convierte en una guía abierta a la capacidad reflexiva, deliberativa y creativa del profesor, quien deberá orientar sus acciones desde su propio entendimiento y generar diversas alternativas de gestión curricular en la práctica, algo que ocurre sin duda en el campo de la enseñanza del diseño habida cuenta de la particularidad de sus procesos y de la singularidad de sus aprendizajes. De otra parte, esta teoría promueve algunos principios procedimentales acordes con los postulados institucionales y legales, tales como: la evaluación continua, de las proposiciones y los procesos curriculares, la interacción en el proceso de aprendizaje, el trabajo en equipo y la investigación colaborativa.

La Teoría Investigativa (Stenhouse:1991,1993) en razón del sentido investigativo que le confiere al currículo advirtiendo que los currículos tienen de una parte una dimensión de proyecto, lo que les proporciona calidad de hipótesis que admite por tanto la perfectibilidad como condición natural y la flexibilidad como cualidad sine qua non, y de otra un carácter procesual que habilita su estado de continua construcción. En esta medida, los proyectos curriculares deben explicitar los principios y los rasgos curriculares substanciales para su desarrollo, tales como los supuestos teóricos, las concepciones disciplinares, curriculares y pedagógicas desde las cuales se orientan, el contexto de su pertinencia, las fuentes de su construcción, los perfiles y roles de sus docentes, y en general todos aquellos aspectos que faciliten la deliberación, la evaluación y unas relaciones dinámicas y coherentes entre la idealidad y la realidad curricular, particularidades que tradicionalmente parecieran estar implícitas pero que hoy se contemplan en los marcos legales del orden nacional y en los proyectos educativos de orden institucional.

Este enfoque requiere en consecuencia, estructuras curriculares abiertas, flexibles e interdisciplinarias y favorece capacidades como la creatividad, el pensamiento reflexivo y crítico y la búsqueda de respuestas mediante la investigación colaborativa haciendo de ella

un eje fundamental para la construcción y el desarrollo del currículo, asuntos estos que nos competen también desde lo institucional y lo disciplinar.

La Teoría Socio-crítica (Carr W. y Kemmis S, 1988), en tanto devela el papel de los currículos en el establecimiento de las relaciones entre el Estado y la sociedad, lo que resulta particularmente importante para la consideración de los sujetos sociales llamados a participaren la construcción, determinación y estructuración de los currículos en aras de su pertinencia y su contextualización. Al amparo de esta teoría se han desarrollado modelos como los del currículo por proyectos, por núcleos problémicos, por temas emergentes, o los currículos modulares, que se fundamentan en las premisas de interdisciplinariedad e integralidad del conocimiento, rasgos pretendidos por el presente proyecto.

Los postulados de esta teoría orientan también el desarrollo de los supuestos institucionales en la medida en que, centrados en la facultad emancipadora del conocimiento, auspician la autonomía y la libertad en la escogencia y uso de las diversas racionalidades, incluyendo la simbólica que atañe al Diseño Gráfico conceptualizado en este proyecto.

Además de la propuesta de Stenhouse, considerado como uno de los teóricos reconceptualistas del currículo, otros autores han desarrollado un pensamiento que busca superar las limitaciones de las concepciones pragmatistas. Entre ellos se adopta aquí la corriente holística propuesta por William Pinar (1975), en virtud del carácter simbólico que desde una postura contemporánea le transfiere al currículo, en razón del cual éste se explica por su historicidad y su complejidad en la que se integra el conocimiento cultural, la intersubjetividad, el concepto y la práctica de la hermenéutica y la internacionalización entendida como diálogo intercultural que provee un profundo y dilatado sentido de cultura, “[...] un sentido de cultura, local en su origen pero global en sus interconexiones.” (Doll, 1993, p.180), aspectos todos en los que se reconocen las características de pensamiento, conocimiento y actitud, del diseñador que se pretende.

En el marco de estas corrientes también la enseñanza se reconceptualiza y se aviene entonces a la naturaleza epistemológica del diseño, esto es a su enseñabilidad así como a las características de su aprendizaje, en la medida en que equipara el ejercicio de la enseñanza con un arte, en tanto sus resultados se mueven en el ámbito de las incertidumbres, esto es que en ocasiones superan lo previsto o lo previsible, lo que para el desarrollo de las capacidades creativas de las que debe ocuparse el diseño, resulta deseable. Los currículos relativos a estas teorías se distinguen por ser abiertos, flexibles y contextualizados, cualidades expresadas en los lineamientos curriculares de la Universidad de Nariño.

Los enfoques curriculares basados en competencias, por cuanto a través de las normas que regulan la educación superior en Colombia se ha establecido la formación por competencias como indicador de calidad y efectividad de la educación relativa a la pertinencia laboral. De

estos enfoques se opta aquí por el que se formula desde los postulados atinentes a la complejidad de la naturaleza humana como una e integral, dado que en tal concepción se inscriben los principios institucionales de esta Universidad, tales como la visión humanista de la educación, la integralidad y la interdisciplinariedad, sin desatender las perspectivas estatales que exigen un análisis funcional exhaustivo de los desempeños esperados en el desempeño profesional del Diseño Gráfico.

No obstante que el concepto de módulos curriculares ha sido objeto de múltiples interpretaciones, para este proyecto se acogen las derivadas de la teoría socio-crítica como las de la enseñanza modular integrativa (Pansza:1981) cuya premisa epistemológica es la visión totalizadora del conocimiento, en tanto favorecen la formación de la autonomía, la pertinencia holística del currículo, la contextualización en la sociedad, la interdisciplinariedad, la integralidad, la articulación metodológica de la teoría y la práctica, la flexibilidad y el desarrollo curricular por proyectos y competencias.

3.2 Propósitos de Formación

El desarrollo del presente programa, se estructura a partir de tres propósitos formativos generales, a saber: a) Formación para el desarrollo del ser individual y colectivo, b) Formación para el desarrollo de actitudes y competencias básicas, y c) Formación para el desarrollo profesional específico.

3.2.1 Formación para el desarrollo del ser individual y colectivo. Entendida como el proceso educativo que, mediante oportunidades académico-culturales, busca el desarrollo de la persona como individuo, como ciudadano responsable y agente de cambio de la sociedad a la que pertenece, para lo cual se contemplan elementos curriculares tendientes a:

- La formación para la autonomía
- La formación ciudadana: democracia, tolerancia, respeto, solidaridad
- La formación ética y en valores
- La formación para la pertenencia: identidad y multiculturalidad
- La sensibilización y responsabilidad en las relaciones medio-ambientales: culturales y naturales.
- El desarrollo de las potencialidades individuales

3.2.2 Formación para el desarrollo de actitudes y competencias básicas. Definida como procesos educativos orientados a promover la expansión de las capacidades individuales de los estudiantes, tales que faciliten su inserción crítica y creativa en el mundo contemporáneo, que le permitan abordar de manera consciente y proactiva sus propios

problemas y los de su entorno y que expresados curricularmente conjugan las siguientes dimensiones:

- Formación del espíritu científico: pensamiento, actitud y competencias
- investigativas
- Desarrollo de las capacidades intelectuales y de solución de problemas
- Competencias y saberes para la interacción comunicativa:
- Lecto-escritura
- Segunda lengua
- Informática
- Etnolingüística
- Lenguajes analógicos y expresivos

3.2.3 Formación para el desarrollo profesional específico. Concebida como los procesos educativos que, traducidos en hechos curriculares, educa a las personas para su ejercicio como ciudadano profesional comprometido con su superación permanente, con el perfeccionamiento académico y científico de su disciplina, y con el servicio social de su profesión.

- Fundamentación teórico-conceptual:
- Formación como intérpretes de necesidades
- Formación como propiciadores de canales comunicacionales
- Formación para la producción de lenguajes visuales
- Formación para el desarrollo de la creatividad
- Formación técnico-instrumental
- Formación estético-expresiva
- Contextualización espacio-temporal

3.3 Competencias

En el campo específico de la formación profesional el programa procura el desarrollo de competencias propias del Diseño Gráfico a partir de las previstas en la Resolución N° 3463 del Ministerio de Educación Nacional (2003) tales como:

3.3.1 Competencias Proyectuales

- **Estructurar:** Por medio de la búsqueda, organización y análisis de información, construir y estructurar proyectos de Diseño con fundamentación teórica y conceptual en función de comprender, analizar y valorar el contexto y el medio para ofrecer soluciones que respondan a la realidad.
- **Proyectar:** Entendida como la capacidad para interpretar el contexto espacio temporal por

medio del proceso de análisis, síntesis y evaluación de un problema de diseño, determinando el uso adecuado de los elementos signícos y conceptuales para contribuir al mejoramiento de la calidad de vida a través de la comunicación visual.

- **Argumentar:** Sustentar proyectos de Diseño conceptual y formalmente a través del análisis, la crítica y la síntesis en los campos teórico, funcional, tecnológico y estético de la solución planteada.
- **Formalizar:** Es el proceso de experimentación controlada de la forma a partir de los criterios propios del proyecto y su intención comunicativa aplicando los principios de síntesis formal, ritmo, impacto visual, armonía y estructura.
- **Innovar:** Es proponer nuevas interacciones de códigos culturales que orienten el desarrollo y distintas miradas del contexto.
- **Investigativas:** A partir del análisis crítico de las condiciones históricas, sociales y políticas generar conocimiento propio de la disciplina en los aspectos técnico, tecnológico, teórico, y estético.
- **Gestión:** Implica interactuar desde la dimensión del proyecto apropiando y optimizando los recursos y medios en entornos públicos y privados, desde los campos administrativos, económicos, culturales, productivos y de mercado.
- **Conocimiento Tecnológico:** Apropiar y utilizar conocimiento con herramientas de la ciencia y la tecnología.
- **Valoración de resultados:** Es la verificación del cumplimiento y efectividad de las variables planteadas en el proyecto de acuerdo con el impacto social esperado en el medio.

3.3.2 Competencias sociales

- **Contextualizar:** Apropiación e interpretación del entorno histórico y el contexto espacio temporal con compromiso y responsabilidad social para generar respuestas consecuentes a sus necesidades.
- **Impacto:** Sensibilización, comprensión y apreciación del ser humano en sus dimensiones físicas, culturales, éticas, estéticas, sociales y económicas en relación con su entorno.
- **Responsabilidad profesional:** Es la actitud y aptitud de interacción con el entorno y el medio ambiente de manera responsable crítica y ética.

3.4 Perfiles y Campos de Acción

3.4.1 Perfil profesional

El diseñador gráfico de la Universidad de Nariño estará en capacidad de:

- Reconocer, interpretar y responder creativamente a los diversos contextos de la comunicación en la cultura con el fin de incitar procesos de significación a través de códigos, lenguajes y medios, principalmente visuales.
- Propiciar la sensibilización, motivar la acción, promover la inclusión social e incitar experiencias comunicacionales en diversos contextos de la actividad humana.
- Estructurar los elementos teóricos, formales y técnicos de la disciplina, tendientes a la optimización de los procesos de comunicación visual en los sectores público, empresarial, comercial, social y educativo, donde los servicios del diseñador son requeridos.
- Crear empresas que contribuyan al desarrollo y a la construcción de riqueza para la región y el país, bien desde el desempeño independiente de la profesión, bien desde la constitución de negocios de servicios y productos de diseño.
- Participar activamente en la conformación de equipos de diseño que gestionen y/o intervengan en los procesos de comunicación interna y externa de instituciones públicas, privadas o fundaciones sin ánimo de lucro.
- Liderar, emprender, gestionar y ejecutar proyectos culturales e industrias creativas que aportan a la construcción de Región y País
- Desempeñarse como investigador en proyectos y grupos de investigación formal en el cual contribuya a: interpretar los procesos de significación que acontecen en la cultura visual y material del contexto bajo estudio, reestructurar plataformas emergentes de comunicación y liderar proyectos de investigación en educación e inclusión social
- Liderar equipos de diseño y/o departamentos de diseño cumpliendo las funciones de dirección de arte, dirección de proyectos o consultoría profesional en aspectos relacionados con la comunicación visual.
- Desempeñarse como docente en las áreas del diseño y la comunicación visual en ámbitos de formación formal y no formal.
- Liderar o participar en proyectos de diseño o comunicación en cualquiera de las fases de identificación, planeación estratégica, ejecución o evaluación de resultados; como miembro dependiente o independiente de empresas o equipos interdisciplinarios de trabajo.
- Dar continuidad al proceso de auto formación permanente que le permite mantener

una actitud crítica de la sociedad, una posición ética en su desempeño profesional y la actualización constante sobre los procesos técnicos, tecnológicos y conceptuales de la disciplina.

3.4.2 Perfil del Aspirante.

En virtud de las particularidades aptitudinales que la carrera presupone, el aspirante deberá reunir las siguientes capacidades básicas:

- Personalidad creativa expresada en fluidez de ideas, originalidad de respuestas, flexibilidad de pensamiento, inventiva.
- Sensibilidad estética a las formas.
- Habilidad para comunicar, interpretar e integrar visualmente conceptos.
- Capacidad de observación, análisis y síntesis creativa.
- Capacidad expresiva, en especial a partir del dibujo.
- Capacidad reflexiva y crítica.
- Disposición para el manejo de instrumentos y software multimedial.
- Aptitud para la interpretación de opciones comunicativas en el marco social, histórico y actual.

3.4.3 Campos de acción del egresado.

El egresado del Programa podrá desempeñarse en los siguientes campos de actividad profesional:

- Estudios de diseño
- Empresas de medios de comunicación
- Departamentos de diseño o comunicación de empresas de los sectores público, privado o fundaciones sin ánimo de lucro.
- Industria editorial
- Agencias de publicidad
- Empresas de producción audiovisual
- Empresas de producción de contenidos digitales
- Instituciones educativas
- Industrias culturales
- Grupos de investigación formal
- Profesional independiente

En los anteriores campos podrá desarrollar actividades de: creativo, ilustrador, productor de medios (avisos de revista y prensa, carteles, plegables, catálogos, vallas, dispensadores, audiovisuales...), dibujante, diseñador de campañas, diagramador, director de arte, investigador, productor de fotografía y manejo de software especializado.

3.5 Plan General de Estudios

La base de la organización curricular del programa de Diseño Gráfico se constituye a partir de las necesidades de formación identificadas, permitiendo la proposición de un conjunto de temáticas que se expresan en los diferentes componentes de la estructura curricular y se agrupan en diez núcleos: Formación humanística, formación de contextos social, fundamentación gramático-visual, formación expresivo-creativa, comunicación, medios y producción gráfica, tecnologías para la comunicación, fundamentación investigativa, fundamentación crítico-interpretativa, formación para lo contemporáneo.

A partir de los núcleos temático se distinguen 5 componentes que se desarrollan durante diez semestres de profesionalización distribuidos en dos ciclos: un ciclo básico de fundamentación con duración de cinco semestres, y un segundo ciclo de proyectación de sexto a décimo semestre.

- **Componente comunicacional.** Se desarrollará principalmente mediante del Módulo de Fundamentos Semióticos el cual contiene los siguientes bloques programáticos: Teoría de la comunicación, Historia de la comunicación, y Fenomenología de la imagen.
- **Componente específico.** El Diseño Gráfico, tendrá su desarrollo principalmente a partir de los Talleres y del Módulo de Medios y Técnicas expresivas que cuenta con los bloques programáticos de: Medios gráficos e Imagen como texto. Se apoyará adicionalmente en el Módulo de Cualificación ética y empresarial y el de Nuevas tecnologías con su bloque programático de Multimedia.
- **Componente estético-expresivo.** Corresponde básicamente al Módulo de Medios y técnicas expresivas y a su bloque programático de Expresión y creatividad.
- **Componente investigativo.** Cuenta con el Módulo de Dialéctica de la investigación con los siguientes bloques programáticos: Problematización y conocimiento, Introducción a la investigación, Procesos investigativos, Metodologías y procedimientos, Investigación y comunicación visual y Proyecto de grado.
- **Componente humanístico-flexible.** Además de la formación humanística establecida institucionalmente, el Programa de Diseño Gráfico cuenta con un Módulo específico de Entorno social y ecológico con los siguientes bloques programáticos: Dimensión ambiental, Problemas regionales, Problemas contemporáneos y Servicio social del diseño, el que para efectos administrativos se ubica en los talleres de noveno semestre.

Así el currículo se integra mediante seis módulos que no constituyen en sí mismos una estrategia metodológica, sino que definen una concepción curricular integradora que se articula desde unos objetos de transformación determinados, e interactúa con las necesidades y los núcleos de formación. Estos módulos se sirven de variadas estrategias metodológicas (seminarios, talleres, tutorías...) para su desarrollo, las cuales deberán preverse por parte del colectivo de profesores en los períodos iniciales de planeación semestral, considerando para el efecto tanto el objeto de transformación pertinente como los bloques temáticos respectivos.

La característica más importante de los módulos es su integralidad, lo que implica al mismo tiempo un trabajo interdisciplinario de permanente diálogo, desde su planeación hasta su desenvolvimiento total. Cada módulo contará con un coordinador, encargado de velar por su adecuado desarrollo y por la observación del objeto de transformación que le compete. Otra cualidad funcional destacable de los módulos, es su acción facilitadora en la reducción de las distancias entre teoría y práctica, razón por la cual sus responsables habrán de asumir metodológicamente este aspecto con especial atención. La flexibilidad, es también una característica estructural de los módulos, por cuanto su desarrollo y duración puede adecuarse al ritmo, las expectativas y los intereses de los estudiantes.

Los módulos se organizan mediante bloques programáticos cuya organización y distribución temporal será definida por el respectivo equipo de docentes responsables de su implementación. De igual manera, para una apropiada ejecución, los docentes pueden integrar los bloques a partir de problemas, conceptos y/o temas que contribuyan a la formación de contexto. Así, para los respectivos ajustes, la planeación de cada semestre y las reorientaciones que fueren necesarias según la evaluación permanente adelantada por el equipo de docentes, son un aspecto imprescindible.

Es importante destacar que, los módulos y talleres referidos se encuentran desarrollados de manera específica en los syllabus mediante el formato de Programación Temática por Asignaturas, en los que además de los contenidos mínimos aquí relacionados, se incluyen los respectivos créditos, los objetivos, la justificación, los contenidos temáticos, las competencias y la bibliografía de cada uno de ellos (anexo 22), de igual forma los formatos de seguimiento (anexo 26) y los informes finales de asignatura (anexo 27) permiten identificar las fortalezas y oportunidades para la formulación de estrategias en cuanto a actualización e integralidad curricular.

Por otra parte, es importante señalar que debido a que el proceso de ingreso de la Universidad es de periodicidad anual la programación semestral de las actividades se realiza por semestres pares o impares, lo cual representa que de forma simultánea se encuentran en actividad cinco semestres académicos. De la misma forma, los estudiantes en el proceso

de matrícula semestral optan, según sus intereses, por el grupo y el profesor de su elección de una oferta de grupos puestos a disposición a partir del tipo de curso a impartir.

Tabla 2: Créditos académicos por semestre Programa Diseño Gráfico

Organización de Actividades Académicas por semestre										
SISTEMA CREDITOS DISEÑO GRÁFICO - UDENAR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Componente comunicacional (23 créditos - 14%)										
Módulo I: Fundamentos semióticos de la imagen										
Teoría de la comunicación	2	2	2	2	2					
Historia de la comunicación visual	1	1	1	1	1					
Arqueología de la imagen						2				
Crítica de la Imagen						1				
Fenomenología de la imagen							2			
Hermenéutica de la imagen								2		
Poética de la imagen								1		
Componente específico (70 créditos - 42%)										
Talleres (54 créditos - 32%)										
Talleres de alfabetidad visual	5	5								
Talleres de Diseño Gráfico			5	5	5					
Talleres de proyectación						5	5	5		
Servicio Social de Diseño									9	
Taller Trabajo de grado										5
Módulo V: Nuevas tecnologías de la com. (12 créditos - 7%)										
Gráficos de computador		2	2							
Computadores para multimedia				2						
Integración de medios					2	2				
Producción de Video							2			
Módulo III: Cualif. ética y empresarial (4 créditos - 3%)										
Ética de la comunicación visual						2				
Desarrollo empresarial							2			
Componente investigativo (18 créditos - 11%)										
Módulo IV: Dialéctica de la investigación										
Problematización y conocimiento				2						
Introducción a la investigación					2					
Procesos investigativos						2				
Metodologías y procedimientos de investigación							2			
Investigación y comunicación visual								2		
Proyecto de grado									3	5
Componente estético - expresivo (27 créditos - 17%)										
Módulo II: Medios y técnicas expresivas										
Expresión y creatividad	2	2	2	2	2					
Medios gráficos	2	2	2	2	2					
Imagen como texto						4	3			



Componente humanístico - flexible (26 créditos - 16%)										
Módulo VI: Entorno social y ecológico (6 créditos - 4%)										
Dimensión Ambiental						2				
Problemas regionales							2			
Problemas contemporáneos								2		
Programa de formación humanística (8 créditos - 5%)										
Formación en humanismo					2					
Formación en cultura artística y cultura deportiva						2				
Formación ciudadana							2			
Formación en problemáticas de contexto								2		
Módulos de competencias básicas (12 créditos - 7%)										
Lengua extranjera I			4							
Lengua extranjera II				4						
Lectura y producción de textos I	1									
Lectura y producción de textos II	1									
Lenguaje y herramientas informáticas		2								
164 créditos - 100%	14	14	18	20	18	20	20	18	12	10

Fuente: Proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico

Tabla 3: Plan General de Estudios del Programa de Diseño Gráfico representados en Créditos Académicos

PRIMER SEMESTRE

Componente/ Módulos	Horas Presenciales (60 min.)			Horas T.I.E (2)	Créditos (3)	Complejidad (4)
	Teóricas	T.I.A.D. (1)	Total			
MI Fundamentos semióticos (1)	4	0	4	4	3	Media
---Teoría de la comunicación	2	0	2	3	2	Media
---Historia de la comunicación visual	2	0	2	1	1	Media
MII Medios y Técnicas Expresivas (1)	2	2	4	6	4	Media
---Expresión y creatividad	1	1	2	3	2	Media
---Medios gráfico	1	1	2	3	2	Media
Taller 1	3	3	6	6	5	Alta
TOTALES	9	5	14	16	12	

(1). Trabajo Independiente con Acompañamiento Docente, (2). Trabajo Independiente del Estudiante, (3). Créditos = horas presenciales + horas T.I.E x 18 semanas académicas /48, (4). Nivel de dificultad para alcanzar las metas de aprendizaje.

SEGUNDO SEMESTRE

Componente/ Módulos	Horas Presenciales (60 min.)			Horas T.I.E (2)	Créditos (3)	Complejidad (4)
	Teóricas	T.I.A.D. (1)	Total			
MI Fundamentos semióticos (2)	5	0	5	4	3	Media
---Teoría de la comunicación	2	0	2	4	2	Media



---Historia de la comunicación visual	3	0	3	0	1	Media
MII Medios y Técnicas Expresivas (2)	2	4	6	5	4	Media
---Expresión y creatividad	1	2	3	3	2	Media
---Medios gráfico	1	2	3	2	2	Media
Taller 2	3	3	6	6	5	Alta
TOTALES	10	7	17	15	12	

TERCER SEMESTRE

Componente/ Módulos	Horas Presenciales (60 min.)			Horas T.I.E (2)	Créditos (3)	Complejidad (4)
	Teóricas	T.I.A.D. (1)	Total			
MI Fundamentos semióticos (3)	5	0	5	4	3	Media
---Teoría de la comunicación	2	0	2	4	2	Media
---Historia de la comunicación visual	3	0	3	0	1	Media
MII Medios y Técnicas Expresivas (3)	2	2	4	6	4	Media
---Expresión y creatividad	1	1	2	4	2	Media
---Medios gráfico	1	1	2	2	2	Media
MV Nuevas Tecnologías de la Comunicación. (1)	1	2	3	3	2	Media
---Gráfico de computador	1	2	3	3	2	Media
Taller 3	3	3	6	6	5	Alta
TOTALES	11	7	18	19	14	

CUARTO SEMESTRE

Componente/ Módulos	Horas Presenciales (60 min.)			Horas T.I.E (2)	Créditos (3)	Complejidad (4)
	Teóricas	T.I.A.D. (1)	Total			
MI Fundamentos semióticos (4)	5	0	5	4	3	Media
---Teoría de la comunicación	2	0	2	4	2	Media
---Historia de la comunicación visual	3	0	3	0	1	Media
MII Medios y Técnicas Expresivas (4)	2	4	6	5	4	Media
---Expresión y creatividad	1	2	3	3	2	Media
---Medios gráfico	1	2	3	2	2	Media
MV Nuevas tecnologías de la com. (2)	1	3	4	2	2	Media
---Gráfico de computador	1	3	4	2	2	Media
MIV Dialéctica de la investigación (1)	2	0	2	4	2	Alta
---Problematización y conocimiento	2	0	2	4	2	Alta
Taller 4	3	3	6	6	5	Alta
TOTALES	13	10	23	21	16	

QUINTO SEMESTRE

Componente/ Módulos	Horas Presenciales (60 min.)			
---------------------	------------------------------	--	--	--



	Teóricas	T.I.A.D. (1)	Total	Horas T.I.E (2)	Créditos (3)	Complejidad (4)
MI Fundamentos semióticos (5)	5	0	5	4	3	Media
---Teoría de la comunicación	2	0	2	4	2	Media
---Historia de la comunicación visual	3	0	3	0	1	Media
MII Medios y Técnicas Expresivas (5)	2	2	4	6	4	Media
---Expresión y creatividad	1	1	2	4	2	Media
---Medios gráfico	1	1	2	2	2	Media
MV Nuevas tecnologías de la com. (3)	1	2	3	3	2	Media
---Computadores para multimedia	1	2	3	3	2	Media
MIV Dialéctica de la investigación (2)	2	0	2	4	2	Alta
---Introducción a la investigación	2	0	2	4	2	Alta
Taller 5	3	3	6	6	5	Alta
TOTALES	13	7	20	23	16	

SEXTO SEMESTRE

Componente/ Módulos	Horas Presenciales (60 min.)			Horas T.I.E (2)	Créditos (3)	Complejidad (4)
	Teóricas	T.I.A.D. (1)	Total			
MI Fundamentos semióticos (6)	5	0	5	4	3	Media
---Arqueología de la imagen	2	0	2	4	2	Media
---Crítica de la imagen	3	0	3	0	1	Media
MII Medios y Técnicas Expresivas (6)	1	3	4	6	4	Media
---Imagen como texto	1	3	4	6	4	Media
MV Nuevas tecnolog. de la com. (4)	1	2	3	3	2	Media
---Integración de medios	1	2	3	3	2	Media
MVI Entorno social y ecológico (1)	2	0	2	4	2	Media
---Dimensión ambiental	2	0	2	4	2	Media
MIV Dialéctica de la investigación (3)	2	0	2	4	2	Alta
---Procesos investigativos	2	0	2	4	2	Alta
Taller 6	3	3	6	6	5	Alta
TOTALES	14	8	22	27	18	

SÉPTIMO SEMESTRE

Componente/ Módulos	Horas Presenciales (60 min.)			Horas T.I.E (2)	Créditos (3)	Complejidad (4)
	Teóricas	T.I.A.D. (1)	Total			



MI Fundamentos semióticos (7)	3	0	3	3	2	Media
---Fenomenología de la imagen	3	0	3	3	2	Media
MIII Cualificación ética y empresarial (1)	2	0	2	4	2	Media
---Ética de la comunicación visual	2	0	2	4	2	Media
MII Medios y Técnicas Expresivas (7)	1	3	4	5	3	Media
---Imagen como texto	1	3	4	5	3	Media
MV Nuevas tecnologías de la com. (5)	1	2	3	3	2	Media
---Integración de medios	1	2	3	3	2	Media
MVI Entorno social y ecológico (2)	2	0	2	4	2	Media
---Problemas regionales	2	0	2	4	2	Media
MIV Dialéctica de la investigación (4)	2	0	2	4	2	Alta
---Metodologías y procedimientos	2	0	2	4	2	Alta
Taller 7	3	3	6	6	5	Alta
TOTALES	14	8	22	29	18	

OCTAVO SEMESTRE

Componente/ Módulos	Horas Presenciales (60 min.)			Horas T.I.E (2)	Créditos (3)	Complejidad (4)
	Teóricas	T.I.A.D. (1)	Total			
MI Fundamentos semióticos (8)	5	0	5	4	3	Media
---Hermenéutica de la imagen	2	0	2	4	2	Media
---Poética de la imagen	3	0	3	0	1	Media
MIII Cualificación ética y empresarial (2)	2	0	2	4	2	Media
---Desarrollo empresarial	2	0	2	4	2	Media
MV Nuevas tecnologías de la com. (6)	1	2	3	3	2	Media
---Producción de video	1	2	3	3	2	Media
MVI Entorno social y ecológico (3)	2	2	4	2	2	Media
---Problemas contemporáneos	2	2	4	2	2	Media
MIV Dialéctica de la investigación (5)	2	0	2	4	2	Alta
---Investigación y comunicación visual	2	0	2	4	2	Alta
Taller 8	3	3	6	6	5	Alta
TOTALES	15	7	22	23	16	

NOVENO SEMESTRE

Componente/ Módulos	Horas Presenciales (60 min.)			Horas T.I.E (2)	Créditos (3)	Complejidad (4)
	Teóricas	T.I.A.D. (1)	Total			
MIV Dialéctica de la investigación (6)	2	0	2	7	3	Alta
---Seminario Trabajo de Grado	2	0	2	7	3	Alta
Taller Servicio Social de Diseño	4	20	24	0	9	Alta
TOTALES	6	20	26	7	12	

DÉCIMO SEMESTRE

Componente/ Módulos	Horas Presenciales (60 min.)			Horas T.I.E (2)	Créditos (3)	Complejidad (4)
	Teóricas	T.I.A.D. (1)	Total			
MIV Dialéctica de la investigación (7)	3	3	6	6	5	Alta
---Seminario Trabajo de Grado	3	3	6	6	5	Alta
Taller 10	3	3	6	6	5	Alta
TOTALES	6	6	12	12	10	

FORMACIÓN HUMANÍSTICA

Asignatura	Horas sem	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas extra clase	Semestre	Horas	Complejidad
Informática		30	30		previo	2	Media
Lectura y prod. de textos I		15	15	18	previo	1	Media
Lectura y prod. de textos I	2	2		1	primer	1	Media
Lengua extranjera I	6	4	2	6	3 a 8	4	Media
Lengua extranjera II	6	4	2	6	3 a 8	4	Media
Formación humanística I	3	2	1	3	cualquiera	2	Media
Formación humanística I	3	2	1	3	cualquiera	2	Media
Formación humanística I	3	2	1	3	cualquiera	2	Media
Formación humanística I	3	2	1	3	cualquiera	2	Media
TOTALES	26	73	53	47		20	

Fuente: Proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico

3.6 Componente interdisciplinario del Programa

El Programa de Diseño Gráficos en el marco de las determinaciones de cada espacio académico se caracteriza por el desarrollo de actividades y proyectos en diferentes áreas y contextos. En este sentido, la experimentación como parte del proceso de aprendizaje, la creatividad, la comunicabilidad y la expresividad como ejes conceptuales y la investigación como eje metodológico, sugieren articular diferentes disciplinas y saberes para fortalecer los aspectos teórico conceptuales en la formación integral de los estudiantes.

De la misma manera cada semestre el Departamento de Diseño tiene la posibilidad de solicitar labor académica a docentes de los demás programas que integran la Facultad de Artes. De esta forma y de acuerdo con las necesidades de cada periodo académico y con el ánimo de incluir el componente de flexibilidad al interior de los departamentos de la

Facultad de Artes se solicitan docentes de los programas de Diseño Industrial, Arquitectura y Artes Visuales (anexo 14).

El plan de estudios contempla el requisito de cursar asignaturas socio-humanísticas, que permiten en alto grado el desarrollo de la interdisciplinariedad pues se imparten por docentes de otras disciplinas. Los estudiantes deben cursar dentro del Programa de Formación Humanística de manera obligatoria ocho créditos en los siguientes cuatro campos: Formación en humanismo, Formación en cultura artística y cultura física, Formación ciudadana, y Formación en problemáticas de contexto; estos créditos son orientados por docentes de la Facultad de Humanidades de la Universidad de Nariño (anexo 15 y 16)

Por su parte las modalidades de grado (pasantías, proyectos de diseño, monografías, proyectos de emprendimiento y diplomados) promueven el planteamiento, desarrollo y validación de propuestas de comunicación y gestión del diseño que incluyen saberes de otras disciplinas (anexo 17 y 18). De igual forma el Servicio Social de Diseño se constituye en un espacio que busca acercar al estudiante con el entorno laboral a través de la ejecución de proyectos en diversas áreas que por lo general se establecen con la cooperación de diferentes profesionales (anexo 19 y 20).

La estructura flexible del currículo académico del programa permite que los contenidos de las asignaturas sean actualizados de acuerdo a las nuevas circunstancias. Por otra parte, las actividades extra-aula complementan el aprendizaje y la formación y emergen como estrategias que favorecen la interdisciplinariedad, tal es el caso de los semilleros y grupos de investigación, eventos académicos y talleres organizados por el Departamento de Diseño y/o la Universidad en múltiples áreas del conocimiento con participación de profesionales y estudiantes de diversas disciplinas.

3.7 Estrategias de Flexibilización para el Desarrollo del Programa

La flexibilidad es una característica del currículo que permite diversas opciones de cursar el programa de acuerdo con la especificidad temática, disciplinaria, procesal y que, al abrirse tanto a los requerimientos de la comunidad como a los frecuentes avances científicos y tecnológicos, incorpore continuamente renovadas estrategias pedagógicas y nuevos contenidos académicos.

En este sentido, dentro del plan de estudios se contempla el requisito de cursar asignaturas socio-humanísticas, que además de permitir la interdisciplinariedad (se imparten por docentes de otras disciplinas), aseguran la flexibilidad del currículo, pues el estudiante escogerá que asignatura cursar, dentro de una variedad de cátedras de esta área.

La Reglamentación de Trabajos de Grado del Programa, aprobada por el Consejo Académico de la Universidad de Nariño, permite que el estudiante pueda escoger entre cinco modalidades de trabajo de grado como requisito parcial para optar a su título profesional de Diseño Gráfico las cuales son: Proyecto de Diseño Gráfico, Proyecto de Creación de Empresa, Proyecto de Investigación, Proyecto de Pasantía, y Diplomado (anexo 19 y 18). De igual forma se adelanta la proposición para la continuidad de formación pos-graduales como una de las opciones para la titulación (anexo 21).

Durante las primeras clases en cada asignatura, el profesor del espacio académico, luego de presentarse a los estudiantes, concertará con ellos las condiciones en que se impartirá la cátedra. Esto es, el contenido del programa de la asignatura, los métodos que se utilizarán para facilitar la instrucción, y los criterios, mecanismos de evaluación, tanto del aprendizaje de los estudiantes, como de los profesores entre otras, tal como se muestran en el formato de Programación Temática por Asignatura, identificado con el código DSA-FOA-FR-07 para cada asignatura (anexo 22).

La flexibilidad administrativa se observa en el Comité Curricular y de Investigación, que reglamenta para los casos especiales, la posibilidad de cursar asignaturas en los periodos vacacionales y de recesos por fuera del calendario académico regular, de forma que el estudiante tenga la oportunidad de recuperar una asignatura reprobada por medio del desarrollo de cursos especiales, que incluso pueden ser creados durante el semestre académico dependiendo de las circunstancias (anexo 23).

De la misma manera existe un Plan de Equivalencias que agrupa aquellas asignaturas que pueden homologarse en otros programas, generando así el desarrollo y aprendizaje de conocimiento en espacios compartidos con docentes y estudiantes diferentes a los del programa. Es así como el Acuerdo 008 del 7 de febrero de 2017 del Consejo Académico de la Universidad de Nariño (anexo 24), aprueba las asignaturas equivalentes entre los programas adscritos a la de la Facultad de Artes en coherencia con las Políticas Institucionales de Flexibilidad Curricular (anexo 25) de acuerdo a la siguiente relación:

Tabla 4: Equivalencias Programa de Diseño Gráfico – Facultad de Artes.

CODIGO	ASIGNATURA	CRE	SEM	EQUIVALENCIA	PROGRAMA	CRE	SEM
3651	MÓDULO I: FUNDAMENTOS SEMIÓTICOS DE LA IMAGEN 1 - HISTORIA	1	I	EXPERIENCIA DEL ESPACIO	ARQUITECTURA	2	I
				APRECIACIÓN DE LA MUSICA	LIC. MUSICA	2	I
				HISTORIA DEL ARTE 1	ARTES VISUALES	2	II
				HISTORIA DE LAS FORMAS CULTURALES	DISEÑO INDUSTRIAL	1	I
				HISTORIA DEL ARTE 1	ARTES VISUALES	2	II
				HISTORIA DEL ARTE 1	LIC. ARTES VISUALES	2	II

3663	MODULO I: FUNDAMENTOS SEMIOTICOS DE LA IMAGEN 2 - HISTORIA	1	II	HISTORIA DEL ESPACIO ARQUITECTÓNICO	ARQUITECTURA	2	I
				MUSICA TRADICIONAL	LIC. MUSICA	2	VIII
				TEORIA DEL ARTE Y LA CULTURA	ARTES VISUALES	2	VI
				HISTORIA DEL ARTE 2	ARTES VISUALES	2	III
				HISTORIA DEL ARTE 2	LIC. ARTES VISUALES	2	II
				EPISTEMOLOGIA DEL ARTE Y LA PEDAGOGÍA	LIC. ARTES VISUALES	2	II
5077	MODULO III: CUALIFICACIÓN ETICA Y EMPRESARIAL 1	2	VII	GESTION CULTURAL 1	ARTES VISUALES	2	VIII
5084	MODULO III: CUALIFICACION ETICA Y EMPRESARIAL 2	2	VIII	GESTION CULTURAL 2	ARTES VISUALES	2	IX
1462	Taller 1	5	I	TALLER BIDIMENSIONAL	DISEÑO INDUSTRIAL	4	I
				TALLER CENTRAL I	ARTES VISUALES	3	V
				TALLER DE INTRODUCCIÓN, PROYECTO , ESPACIO Y REFUGIO	ARQUITECTURA	6	I
				TALLER DE COMPOSICIÓN ESPACIAL HABITABLE	ARQUITECTURA	6	II
				TALLER TRIDIMENSIONAL	DISEÑO INDUSTRIAL	4	II
				TALLER CENTRAL II	ARTES VISUALES	3	VI
1463	TALLER 2: BIÓNICA	5	II	TALLER DE BIONICA	DISEÑO INDUSTRIAL	4	IV
				TALLER DE EXPERIMENTACION DE MATERIALES	ARTES VISUALES	2	IV
				TALLER DE MATERIALIZACIÓN TECNOLOGICA I	ARQUITECTURA	3	I
				TALLER DE MATERIALIZACIÓN TECNOLOGICA II	ARQUITECTURA	3	II
3652	MEDIOS Y TECNICAS EXPRESIVAS 1 - DIBUJO	2	I	EXPRESION VISUAL 1.	DISEÑO INDUSTRIAL	2	I
				TALLER DE IDEACION Y COMUNICACIÓN I	ARQUITECTURA	3	I
				DIBUJO 1	ARTES VISUALES	3	I
				DIBUJO 1	LIC. ARTES VISUALES	3	I
3652	MEDIOS Y TECNICAS EXPRESIVAS 1 - FOTOGRAFÍA	2	I	MEDIOS VISUALES 1	DISEÑO INDUSTRIAL	2	I
				TALLER DE PRINCIPIOS DE FOTOGRAFIA Y COMPOSICION GRAFICA	ARQUITECTURA	2	IV

				FOTOGRAFÍA BÁSICA	ARTES VISUALES	3	I
				TALLER DE FOTOGRAFIA 1	LIC. ARTES VISUALES	4	IV
5076	MEDIOS Y TECNICAS EXPRESIVAS (4) – ARTES GRÁFICAS	2	IV	GRÁFICA 1	ARTES VISUALES	4	V
5106	NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA LA COMUNICACIÓN (6)	2	VIII	VIDEO 3	ARTES VISUALES	3	VI

Fuente: Facultad de Artes – Dirección Programa Diseño Gráfico

3.8 Lineamientos Pedagógicos y Didácticos

3.8.1 Lineamientos institucionales.

Con el propósito de dinamizar en el aula los fundamentos curriculares hasta aquí descritos, el Programa de Diseño Gráfico hace propios en primer término, los lineamientos pedagógicos expresados así en el Proyecto Educativo Institucional:

La Universidad de Nariño se apropia de la pedagogía fundamentada en el diálogo, en lo humano y en la diversidad conceptual; la asume como la disciplina que reflexiona, re- contextualiza, relaciona y busca la convergencia de los saberes para: comprender, explicar y transformar las prácticas educativas y sociales. En esta perspectiva, la didáctica es el espacio que concreta la enseñanza y el aprendizaje de la ciencia y de su epistemología, a través del proceso de transposición didáctica, entendido como el ejercicio que hace el docente de traducir los conceptos científicos, para ser enseñados y aprendidos. Se preocupa por dar respuesta a interrogantes tales como: qué, cómo, a quién, cuándo, dónde y para qué se construye el conocimiento. Y, aprovecha las potencialidades del ser y del saber para la formación de la persona que transforma la realidad y construye historia en todos los órdenes: humano, científico, político, económico y sociocultural (PEI UDENAR, 2013, p.4).

3.8.2 Lineamientos generales del programa.

De conformidad con lo expuesto en torno a la complejidad del diseño y de su epistemología, y por ende de su enseñanza y su aprendizaje, y haciendo acopio de las experiencias surtidas por los propios docentes en este campo, se reitera el carácter abierto y flexible que en términos pedagógicos debe mantener el currículo de este programa.

En efecto, dada la variedad de los procesos de pensamiento y de acción práctica que se desarrollan en el ejercicio mismo del Diseño Gráfico como actividad proyectual, así como la multiplicidad de competencias a desarrollar para su aprendizaje y la particularidad de los objetos de estudio que subyacen en cada proyecto, toma fuerza la condición reflexiva,

deliberativa y creativa a la que debe apelar cada docente a fin de decidir adecuadamente los supuestos pedagógicos y las estrategias didácticas más expeditas para la enseñanza según cada caso y en cada momento.

En tal virtud, los lineamientos pedagógicos asumen aquí un sentido meramente orientador que enfatiza en lo que procurar pedagógicamente antes que en el cómo hacerlo. En esta perspectiva las acciones docentes deben gestionar procesos de aprendizaje significativo que faciliten el desarrollo de la autonomía; deben así mismo generar ambientes de aprendizaje que estimulen la experimentación como vía para el logro de respuestas creativas, de apuestas innovadoras y de resultados imprevistos.

Es importante también recurrir a entornos pedagógicos y estrategias didácticas que estimulen actitudes epistemológicas como la autogestión del conocimiento, la interacción, la integración de la teoría en la práctica, la interdisciplinariedad, la flexibilidad, y actitudes sociales como la ética, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia y el respeto.

Conviene además promover los aprendizajes colaborativos, reflexivos y contextualizados en la tensión cultural de lo local y lo global, así como provocar aprendizajes que conciten las facultades de observación activa, análisis y síntesis creativas como ejercicio continuo para la evaluación y selección de alternativas y la generación de hipótesis gráficas, visuales o multidimensionales.

Al carácter proyectual del diseño corresponde, por naturaleza, la pedagogía del proyecto, efectiva para el desarrollo de las competencias específicas de esta disciplina y que abarca diversas actividades teórico-prácticas involucrando el desarrollo de capacidades tendientes a la conceptualización y el abordaje de problemas en contexto, la auto organización, la autodisciplina y el desempeño de tareas complejas, el trabajo en equipo, la autoevaluación permanente, la reflexión crítica, la articulación de la teoría y la práctica, la exploración y la experimentación, el desarrollo de productos y su puesta en escena.

Para el abordaje y la comprensión de las dinámicas socio-culturales contemporáneas y de los desplazamientos que en sus fronteras ha vivido el Diseño Gráfico en los últimos tiempos, se requieren marcos pedagógicos y estrategias didácticas orientadas a diluir también los linderos del aula expandiéndolos a los contextos tanto naturales como virtuales que constituyen el mundo contemporáneo.

En este orden de ideas, para este programa la evaluación constituye un momento cumbre de aprendizaje antes que la frustración del mismo, para lo cual no son suficientes ni la evaluación cuantitativa ni la heteroevaluación. Un precepto notable en este sentido es el de la evaluación formativa, caso en el cual la cuantificación de lo aprendido debe acompañarse de la evaluación cualitativa que exprese las razones de lo cuantificado y controle las tendencias subjetivas que en este campo tienen lugar, así como de la

autoevaluación y la coevaluación de modo que se propicie la formación crítica y se contribuya a la determinación y esclarecimiento de los criterios de análisis de resultados como vía para el fortalecimiento de los conceptos y el conocimiento general del diseño.

Interesa también acudir a las experiencias expositivas teórico-prácticas, en el aula y en espacios públicos, por cuanto desarrollan las competencias argumentativas del estudiante y lo familiarizan con prácticas profesionales relativas a la gestión del diseño.

3.8.3 Derivaciones pedagógicas de los ejes conceptuales.

Los ejes conceptuales precisados en páginas anteriores, prefiguran a su vez determinados atributos de índole pedagógica así:

- **Creatividad.** La creatividad plantea particulares exigencias actitudinales de orden pedagógico tales como un claro y definido componente motivacional cognitivo representado en disposiciones como la permanente necesidad de conocimiento, una constante actitud de preguntarse, una intensa curiosidad y especial sensibilidad a los problemas, una apertura vital, gran necesidad de expresarse, atracción por lo nuevo y diferente, autoexigencia, tolerancia a la frustración, persistencia, capacidad analítica, capacidad de síntesis.

A ellas puede accederse mediante una docencia especialmente flexible y tolerante, que respete y promueva lo insólito, que incite la originalidad de las respuestas, que provoque el conflicto de las ideas, que promueva el pensamiento divergente, que anime la problematización del mundo y la autoevaluación constante, que cultive la curiosidad, que ofrezca situaciones problemáticas y complejas, que promueva el constante mejoramiento de las propuestas y de las hipótesis visuales, que provoque la controversia de las ideas, que plantee tareas abiertas.

- **Comunicabilidad.** La comunicabilidad puede traducirse en términos pedagógicos mediante procesos reflexivos y hermenéuticos que contribuyan al desocultamiento de los lenguajes y de sus valores connotativos; requiere así de operaciones y subprocesos como los de observación, profundización, conceptualización, interacción comunicativa.

Desde la docencia puede aportarse a la comunicabilidad de lo visual a partir de la formulación de interrogantes frecuentes acerca del sentido de los lenguajes, de sus contextos, de sus orígenes; o mediante ejercicios como re-interpretación de sentidos, laboratorios experimentales de comunicación y re-creación de sensaciones, emociones,

abstracciones... problemas comunicativos intencionales; o provocando la representación de recuerdos, vivencias, experiencias.

- **Expresividad.** En lo pedagógico la capacidad expresiva encuentra su desarrollo a través de una docencia que promueva la manifestación y comprensión de lo multicultural estético en función de la eficacia comunicativa, que fomente el desarrollo de las potencialidades expresivas de los estudiantes, que promueva el diálogo y la pública exposición de ideas e hipótesis visuales, que proporcione espacios para la experimentación de procesos, medios y técnicas de expresión.

3.8.4 La investigación como eje metodológico

Adoptar este eje metodológico implica asumir la investigación como principio orientador de las acciones y las decisiones curriculares: de sus fundamentos, de su estructura, de sus contenidos, del sentido de la evaluación. De esta manera, se integran diversos recursos y estrategias como la exploración del entorno, la exposición oral del profesor, el trabajo con fuentes primarias y secundarias, los experimentos, los talleres, los laboratorios, etc.

La definición de la investigación como eje metodológico del programa se funda en las teorías pedagógicas que señalan los problemas de conocimiento como el impulso epistémico que se mueve a partir del conflicto entre las preconociones de los estudiantes y su insuficiencia para explicar, argumentar y solucionar los problemas que la realidad le plantea, momento que origina la incertidumbre, situación ésta propicia para el aprendizaje. Se inicia de este modo un proceso de construcción de conocimiento a través del cual el estudiante supuestamente buscará nuevos datos o mejores explicaciones para entender o resolver la situación problémica. El proceso señalado culminará temporalmente, con la reestructuración de ideas, es decir cuando los nuevos conocimientos se asimilen y acomoden en la estructura mental modificándola.

Se trata precisamente de que el educador esboce las experiencias educativas pertinentes, de modo que partiendo de lo que el alumno ya sabe y es capaz de operar, cautive su curiosidad intelectual con un buen interrogante, y le suministre las señales apenas suficientes como acicate y orientación para que el alumno se lance por cuenta propia a la aventura del pensamiento, hasta elevarse por encima de sí mismo a la conquista de nuevos horizontes.

El modelo investigativo como estrategia, parte del trabajo con problemas, en el sentido de proporcionar respuestas más elaboradas a las situaciones que por su novedad, así lo requieren, y porque resulta evidente que la resolución de problemas tiene capital importancia para el conocimiento y para la intervención sobre la realidad. Además, parece ser que una tendencia natural del ser humano es la de buscar la novedad, por lo que se

conjugan la creatividad, la búsqueda de nuevas soluciones y la solución creativa de problemas.

En efecto, “la curiosidad, las conductas exploratorias, la indagación de lo desconocido, están presentes en la acción humana, conformando una actitud activa que nos sitúa continuamente ante situaciones-problema” (García y García: 1993), teniendo en cuenta que las situaciones problema en el ámbito del conocimiento, resultan situaciones-oportunidades en el campo del diseño.

Pero no sólo es importante solucionar los problemas, sino reconocerlos y trabajar con ellos, por lo que se precisan entre otras las siguientes acciones:

- La exploración del entorno
- El reconocimiento de la situación como problema/oportunidad de comunicación visual
- La conceptualización y precisión del mismo
- La puesta en marcha de un conjunto de actividades para resolverlo o para mejorar la situación
- La frecuente reestructuración de las concepciones implicadas
- La construcción de hipótesis gráficas
- La comprobación de la validez de tales hipótesis
- La reorientación o reestructuración de las hipótesis
- La construcción de la propuesta final

En consecuencia, conviene tener presentes tres momentos claves para la programación de actividades:

- Las que se refieren a la búsqueda, reconocimiento, selección y formulación de problemas/oportunidades, que se deben adelantar de manera participativa.
- Las que hacen posible la resolución del problema o el aprovechamiento de la oportunidad de intervención desde el diseño.
- Las que facilitan la recapitulación del trabajo realizado, la elaboración de conclusiones y la expresión de los resultados.

La pregunta, pero aquella pregunta inteligente, no la que busca la respuesta idéntica y memorística, constituye en este caso una apropiada herramienta metodológica; ella ayuda, además, a iniciar y desarrollar procesos de acción comunicativa, procesos interactivos de aprendizaje y de solución de problemas. Con la pregunta, en términos de Freire, nace también la curiosidad y con la curiosidad se incentiva la creatividad.

Identificar la investigación como eje metodológico sugiere propicia al estudiante ambientes y experiencias que promuevan sus habilidades de pensamiento y producción en el campo de los fenómenos objeto de la comunicación visual: habilidades de observación, de análisis, de síntesis, de evaluación y crítica de hipótesis gráficas, emparejadas con las operaciones mentales que requiere el desarrollo de las competencias básicas propias de la formación del espíritu científico.

Para la generación de dichos ambientes se considerarán, entre otros aspectos:

- La valoración y el fomento de la curiosidad, la espontaneidad y la actitud exploradora como elementos importantes en el aprendizaje.
- El reconocimiento de la importancia de los procesos de acciones discursivas en el aprendizaje y la incorporación de ellas a través de actividades como exposición de trabajos y sustentación en el aula.
- La especial consideración de la autonomía y la creatividad.
- La búsqueda y aplicación nueva del conocimiento.
- La particular correspondencia con la educación ambiental, en cuyo marco se desarrolla la investigación del medio en el que se desenvuelve el estudiante, con sus aspectos sociales, culturales, económicos, políticos y sus problemas ecológicos, comunitarios, familiares, urbanos y rurales, etc.
- La articulación de los aspectos conceptuales y procedimentales, para establecer una directa interacción entre la teoría y la práctica.

3.8.5 El taller como experiencia pedagógica

En la enseñanza del arte como en la de las disciplinas proyectuales, el taller ha tenido una importancia y una efectividad histórica tal que se ha reconfigurado en su acepción locativa para convertirse en recurso pedagógico y metodológico que encarna el clásico aprender haciendo que hoy toma la forma de aprender pensando/haciendo o aprender proyectando.

Curricularmente el taller funge como eje de integración (talleres centrales, verticales, integrales, inter o transdisciplinarios) o como organizador de niveles de aprendizaje, de contenidos y de tipos de proyecto (talleres temáticos, talleres de materiales...)

A partir de este reconocimiento, el programa de Diseño Gráfico incorpora el taller como perspectiva metodológica en tanto que pedagógicamente el taller constituye el ámbito

natural del aprendizaje por proyectos y por tanto es una experiencia pedagógica que integra la teoría y la práctica y que conjuga componentes conceptuales, investigativos, prácticos, técnicos, creativos, experimentales, de análisis y síntesis, y de producción, poniendo en juego las variadas competencias que deben desarrollarse al interior de los programas de formación universitaria en esta disciplina.

3.10 Ingresos, evaluación y autorregulación

3.10.1 Mecanismos de Evaluación

Para un adecuado y dinámico desarrollo del currículo tanto teórico como práctico, se prevé un proceso autoevaluativo permanente y participativo que, inspirado en la espiral autorreflexiva, observe crítica y propositivamente la propia práctica curricular a la luz de los fundamentos teóricos y conceptuales del proyecto y en el marco de sus reales posibilidades, con el objeto de redefinir algunos postulados, o de reorientar las acciones curriculares.

De esta manera, los momentos de integración al final de cada desarrollo modular y de los talleres serán aprovechados para la evaluación curricular y los principales parámetros de evaluación serán los mismos fundamentos teóricos y estructurales de este proyecto.

La participación de los diversos actores curriculares (estudiantes, administrativos, profesores, comunidad, sector productivo y egresados), se constituye en un principio de esta perspectiva educativa. La responsabilidad del proceso evaluativo, de su dinámica y su eficacia transformativa, si bien se centra en los coordinadores de módulos y en el equipo administrativo, será un compromiso compartido también por estudiantes y docentes del programa, tanto los adscritos a la Facultad de Artes como los provenientes de otras unidades académicas.

Los métodos, técnicas y estrategias para la evaluación serán acordadas y diseñadas en su oportunidad y según las situaciones que en cada momento se presenten; podrá recurrirse tanto a talleres, foros, seminarios... como a encuestas y observaciones de campo.

Debe existir el pleno convencimiento de que la evaluación curricular, que abarca procesos académicos y curriculares, metodologías, actitudes y relaciones, inconvenientes, limitaciones, posibilidades y logros, y que involucra a administrativos, docentes y estudiantes, así como infraestructura y apoyos logísticos, es elemento fundamental para el buen desenvolvimiento del proyecto.

3.10.2 Requerimientos de Ingreso de estudiantes al programa de Diseño Gráfico

Para el ingreso al programa de Diseño Gráfico en la universidad de Nariño los bachilleres están en la obligación de presentar el resultado del examen de estado SABER 11 aplicadas por el ICFES, el cual tiene una valoración del 70% en relación con la puntuación de ingreso. Por otra parte, presentan un examen específico preparado por el Departamento de Diseño, que mide sus capacidades en expresión gráfica y creatividad, el examen tiene una valoración del 30%. El proceso en su totalidad es coordinado por la Oficina de control y registro académico – OCARA y reglamentado por el Acuerdo 02 de 21/04/2006 del Comité de Admisiones de la Universidad de Nariño.

Tabla 5: Puntajes mínimos de los Exámenes de Estado para la inscripción

Programa	Bio	Mat	Filos	Físi	Hist	Quim	Leng	C.So	Idiom
Diseño gráfico	-	30	30	-	-	-	40	30	-

Fuente: Facultad de Artes – Dirección Programa Diseño Gráfico

Tabla 6: Ponderaciones de la prueba ICFES en la inscripción

Programa	Bio%	Mat%	Filo%	Físi%	Hist %	Qui%	Len%	Geo%	Idio%
Diseño gráfico	-	30	30	-	30	-	40	-	-

Fuente: Facultad de Artes – Dirección Programa Diseño Gráfico

3.10.3 Sistema de Autoevaluación, evaluación docente Acreditación y Certificación

De igual manera el programa cuenta con instrumentos y normativas institucionales que aseguran la calidad en la Universidad de Nariño; de esta manera el currículo cuenta con asistencias institucionales y de aplicación de una política de calidad necesaria para brindar las herramientas que permitan contribuir al mejoramiento continuo en búsqueda permanente del mejor cumplimiento de sus funciones misionales, formación académica, investigación e interacción social.

Este proceso evidenció la necesidad de afianzar una cultura de la autoevaluación institucional y de programas, para lo cual, el Consejo Superior creó el Sistema de autoevaluación; que es definido como el conjunto de instancias, procesos, normas y acciones de autorregulación que desarrolla la Universidad de Nariño en cumplimiento de sus funciones misionales y como garantía de la excelencia en el logro de los fines, metas y propósitos expresados en el PEI y el Plan de Desarrollo.



Son principios del sistema:

- Institucionalidad.
- Participación.
- Integración y sinergia.
- Permanencia y autorreflexión.
- Transversalidad.

En coherencia con lo anterior, el Programa de Diseño Gráfico acogiendo los lineamientos institucionales y con apoyo de la División para la autoevaluación, autoregulación y certificación de la Universidad de Nariño (anexos 5 y 6), ha desarrollado las autoevaluaciones y planes de mejoramiento correspondientes (anexos 8 y 9). En este sentido, se destacan los procesos y estrategias para la actualización curricular y fortalecimiento de la calidad del Programa (anexos 11 y 12)

4. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS

El Plan de Estudios del programa de Diseño Gráfico se desarrolla en un total de diez semestres o niveles académicos de 16 semanas cada uno, las cuales agrupan materias (módulos, talleres y cursos) correspondientes a los cinco (5) componentes del Programa: comunicacional, específico, investigativo, estético – expresivo y humanístico flexible. Los diez semestres académicos se dividen en dos ciclos: un ciclo básico de fundamentación con duración de cinco semestres, y un segundo ciclo de proyectación que se cursará de sexto a décimo semestre.

4.1 Descripción de los núcleos problémicos y temáticos del currículo

El Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño se propone formar personas socialmente sensibles, éticamente responsables y académicamente competentes, capaces de proponer y proyectar soluciones gráficas y visuales a problemas específicos de comunicación visual, mediante el desarrollo de procesos creativos e investigativos que permitan identificar, interpretar, reinterpretar y resolver con sentido estético-funcional y calidad técnica, las necesidades de lenguaje visual propias del entorno en el que se desenvuelvan profesionalmente.

En consecuencia, se pretende brindar a los estudiantes los fundamentos teórico-conceptuales e históricos, técnico-expresivos y de gestión indispensables para la planeación y desarrollo de proyectos de comunicación visual a partir de códigos, medios y lenguajes propios de la disciplina. Ofrecer contextos pedagógicos propios para el autoconocimiento, la reflexión, el debate de las ideas, la formación de una cultura ciudadana, la crítica y la autocrítica. Así mismo desarrollar las competencias necesarias para un desempeño profesional de calidad, para la profundización del conocimiento, su contextualización permanente y la aplicación práctica del mismo.

Bajo la misma línea se busca propiciar el desarrollo de una actitud investigativa tendiente a la comprensión y la interpretación de los contextos en los cuales acontece la comunicación humana, a la vez que posibilite la generación de conocimiento sobre la disciplina.

Es así que en correspondencia con la fundamentación teórica y conceptual del programa se han focalizado los posibles fenómenos comunicacionales a partir de la percepción, interpretación y comprensión de los lenguajes que nos envuelven, de manera que ellos constituyen la base de la organización curricular.

En esta perspectiva se identifican seis problemas básicos que configuran los **núcleos problémicos del currículo** y que vigorizan su desarrollo:

- ¿Qué y cómo comunican los lenguajes a través de los objetos y a través de los conceptos?
- ¿Cómo contribuir a una reinterpretación de lenguajes visuales que conduzcan al desarrollo de las potencialidades individuales y a una nueva cualificación de la formación ciudadana sobre la base de la autonomía de pensamiento, de la multiculturalidad y la responsabilidad frente al medio ambiente?
- ¿Cuáles son los sentidos de las imágenes colectivas y de sus transformaciones?
- ¿Cómo se producen lenguajes visuales?
- ¿Cómo se inserta el profesional del Diseño Gráfico en la realidad socioeconómica del mundo contemporáneo?
- ¿Cómo dialectizar procesos de racionalidad inductivo-deductiva, con los componentes intuitivos y expresivos, para las posibilidades de reflexión y acción en el campo del Diseño Gráfico?

El desarrollo curricular de estos núcleos permitirá avanzar tanto en la comprensión de los fenómenos de la comunicación visual como en la ideación y proyectación de soluciones creativas a los problemas y necesidades que de ella se derivan.

Tanto de los **propósitos de formación** como de los **núcleos problémicos formulados**, se deriva un conjunto de **temáticas básicas** que luego se expresarán en los diversos componentes de la estructura curricular y que se agrupan en diez **núcleos temáticos**:

Formación humanística

- El saber humanístico universal
- La formación cultural universal: el conocimiento de una lengua extranjera, la lectoescritura, el lenguaje informático.
- Las actividades lúdicas de creación y recreación cultural
- Las actividades opcionales en la cultura física y deportiva
- La formación ciudadana
- La formación de contexto

Formación de contexto social

- Lo social remoto: espacial y cronológicamente (universal y local)
- Lo social contemporáneo: universal y local
- Lo cultural: identidad e interculturalidad
- Contexto económico y empresarial

Fundamentación gramático-visual

- Elementos y agentes del lenguaje visual: mínimas estructuras alfabéticas, semántica y sintaxis (grafemas básicos, forma, color, texturas...)

- Sintaxis de la imagen: organización de morfemas y grafemas; dinámicas, conceptualización, intencionalidad, semiología, entre otros.

Formación expresivo-creativa

- Visión activa: captar esencias, potencialidades, percepción, sensibilidad, entre otros.
- Procesos de impresión-expresión, motivación, autenticidad, creatividad, dominio de técnicas, etc.

Comunicación

- Teorías y prácticas comunicativas
- Traducciones: lo oral, lo escritural, lo visual y lo audiovisual.
- Los lenguajes: analógico-metafórico, el referencial y signico (indicativo, señalización...)
- Historia de las comunicaciones

Medios y producción gráfica

- La imagen fija: percepción, interpretación, re-elaboración, secuencialidad, técnicas de recreación de la imagen.
- Imagen en movimiento y sonido: el guion; transparencia, video digitalización; imagen real y animación; procesos de edición de imagen y sonido.
- Procesos, medios y orientaciones comunicacionales: procesos y técnicas; medios activos e interactivos; información, persuasión, didáctica, promoción...

Tecnologías para la comunicación

- Soportes multimediales: informáticos y telemáticos.

Fundamentación investigativa

- Actitud investigativa: deseo, curiosidad y capacidad de asombro, la duda, la observación, la capacidad de problematizarse y problematizar el mundo, la búsqueda y la intuición de respuestas, entre otros
- Investigación formal: Qué, para qué y cómo investigar; tradiciones y rupturas en la investigación científica; racionalidades y reconstrucciones de la ciencia; el rigor y la coherencia.
- Investigación alternativa: investigación y experimentación; investigación y creatividad; investigación y comunicación visual; el proceso del diseño como método investigativo.

Fundamentación crítico-interpretativa

- Categorías interpretativas: comprensión, significación, subjetividad e intersubjetividad.

- Categorías del pensamiento crítico: autorreflexión, transformación, emancipación, revaloración, reorientación.

Formación para lo contemporáneo

- Teorías, políticas y tendencias mundiales y nacionales de mercado y sociedad.
- El cambio: globalización y apertura cultural y económica; competitividad y desarrollo profesional; el mercado y sus comportamientos.
- Apoyo logístico al ejercicio del Diseño Gráfico.
- Lo ecológico

4.2 Descripción de módulos y contenidos sintéticos

4.2.1 Módulos

Tabla 7: Módulo 1 Plan de Estudios Programa Diseño Gráfico

Módulo I: Fundamentos semióticos de la Imagen	
Identidad	Fundamentos semióticos de la imagen visual
Objeto de transformación	Reinterpretar los niveles de lectura de objetos y conceptos mediante el discernimiento de los elementos constitutivos del lenguaje visual: su pragmática, su semántica y su sintáctica.
Componente	Comunicacional
Núcleos problemáticos	A y C
Intensidad Horaria	1, 2, 5 y 9
Duración	I a V semestre
	I y II: Introducción
	III: Profundización
	IV: Redefinición/Introducción
	V a VII: Aplicación/Profundización/Redefinición
Bloques programáticos	
Teoría de la comunicación	Sicología de la comunicación
	Sociología de la comunicación
	Ciudad y ruralidad
Historia de la comunicación	Artes plásticas y teatro
	Diseño Gráfico
	Fotografía y cine
	Animación y video
Fenomenología	Arqueología de la Imagen
	Crítica de la Imagen
	Hermenéutica de la Imagen
	Poética de la Imagen

Fuente: Proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico

Bloques programáticos:

1. Teoría de la comunicación

- **El sentido psicológico de la comunicación:** Semiótica de la imagen y medios de comunicación: Fenómenos de percepción, comprensión e interpretación individual de los lenguajes a partir del mundo de las imágenes visuales y sonoras y considerando las lecturas posibles según las variables de género, etnia, edad, etc.
- **El sentido sociológico de la comunicación:** Semiótica y comunicación. Percepción, comprensión e interpretación social de los lenguajes que circulan en nuestra cultura y que posibilitan nuestra comunicación, persuasión e ideología.
- **Ciudad y ruralidad como lugares de procesos semióticos:** Taller práctico de lectura: análisis polisémicos de orígenes, permanencias y transformaciones comunicacionales.

2. Historia de la comunicación visual

- **Artes plásticas y teatro.** El curso histórico de la imagen plástica: lenguajes, intencionalidades
- creativas y funcionalidad colectiva. Cultura, gestualidad y comunicación.
- **Diseño Gráfico.** Antecedentes del Diseño Gráfico: Marcaje, signos, símbolos, señales, marcas. El
- proceso evolutivo del Diseño Gráfico como disciplina. El Diseño Gráfico en Colombia.
- **Fotografía y cine.** Memoria de la imagen consignada en sus diferentes formatos, desde la
- imagen fija hasta la imagen en movimiento, sobre el soporte de la transparencia.
- **Animación y video.** Secuenciación del movimiento con imágenes creadas en diferentes materiales sobre el soporte de la transparencia en la fase cinematográfica y sobre el soporte electromagnético del video. La imagen en movimiento sobre el soporte electromagnético de forma analógica y de forma digital.

3. Fenomenología de la imagen

- **Arqueología de la Imagen.** El devenir de la imagen visual. Se busca realizar un rastreo contextualizado de la configuración de imágenes como sistemas simbólicos a través de la historia para distinguir las variadas funciones de la imagen. La función social de la imagen: cómo se configura en cuanto referente sociológico, ideológico, político... o como sistema simbólico. Opciones comunicativas y visión holística de medios para la intersubjetividad. Los medios simbólicos –no discursivos- como formas de conocimiento.
- **Crítica de la imagen.** La intencionalidad de la imagen visual. Con apoyo en la historia política de la imagen se pretende satisfacer una necesidad de formación auto

reflexiva en el sentido de develar toda la intencionalidad de poder que subyace en la circulación de la imagen a nivel social más allá de los dominios formales y técnico-funcionales de los medios. La persuasión, la conmoción y otras intenciones. Análisis crítico de la imagen urbana contemporánea: cultura y comunicación visual urbana. La teoría crítica de la imagen como racionalidad alternativa.

- **Hermenéutica de la imagen.** Dimensiones interpretativas de la imagen visual. Lo cultural, lo formal, lo estético... La cultura de la imagen; los imaginarios, la fenomenología de la imagen.
- **Poética de la imagen.** Asociación icónica. Creación metafórica. Contrastes de sentido. Experimentación estética y búsqueda de armonía a través de la imagen. La evocación, la recreación simbólica, el tono lírico de la imagen, variantes dramáticas, la capacidad de abstracción en el marco de la analogía y de la poíesis.

Tabla 8: Módulo II Plan de Estudios Programa Diseño Gráfico

Módulo II: Medios y técnicas expresivas	
Identidad	Medios y técnicas expresivas para la creación de la imagen individual y colectiva
Objeto de transformación	La capacidad expresiva del estudiante
Componente	Estético-expresivo y Específico
Núcleos problemáticos	D
Núcleos temáticos	3, 4, 5, 7 y 10 semestre
Intensidad Horaria semanal	4hs y 6hs
Duración	I a VII semestre
	I y II: Introducción III a VIII: Niveles de complejidad progresiva
Bloques programáticos	
Expresión y creatividad	Dibujo y expresión
	Color, forma y expresión
	El ambiente
Medios gráficos	Fotografía
	Diseño Gráfico
	Serigrafía
	Artes gráficas
Imagen como texto	Iconicidad interpretativa y Diseño editorial
	Ilustración de historietas
	Imagen fantástica
	Taller del humor

Fuente: Proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico

1. Expresión y creatividad

- **Dibujo y expresión.** ¿Qué comunican los objetos y los conceptos? Apropriación de los fundamentos básicos del dibujo a mano alzada como medio de expresión visual, a partir de la lectura, interpretación y representación gráfica de objetos, formas y

conceptos (cotidianos, formas simples y complejas, figura humana...) Nociones de proporción, construcción, perspectiva y composición.

- **Color, forma y expresión.** Apropriación de las propiedades comunicacionales del color asociado a las formas (objetos cotidianos y figura humana), a partir de prácticas de dibujo a mano alzada: lectura, interpretación, experimentación y representación de formas y conceptos. Fundamentos del color y la forma: esquemas armónicos, construcción y proporciones.
- **El ambiente como variable de expresión.** Apropriación de las variables comunicacionales del ambiente, mediante prácticas de expresión y experimentación con aplicación de técnicas mixtas. La figura humana comparada y en ambientación.

2. Medios gráficos

- **Fotografía:** La imagen fotográfica y sus cualidades comunicacionales. Técnica de fotografía básica.
- **Historia de la fotografía,** conocimiento y manejo de la cámara fotográfica. Introducción al laboratorio blanco y negro.
- **Fotografía: El laboratorio como medio de experimentación comunicacional.** Laboratorio fotográfico, materiales fotosensibles. Estudio fotográfico. Técnicas de laboratorio en blanco y negro.
- **Fotografía y color.** Materiales fotosensibles a color, estudio fotográfico, formatos. Aplicación de la fotografía a color y en blanco y negro como medio gráfico. Trabajos de ambientación sencilla y compleja de estudio y laboratorio.
- **Serigrafía.** Fundamentos e historia de la serigrafía. Técnica de la serigrafía, conocimiento y manejo de materiales, materiales fotosensibles.
- **Artes Gráficas.** Fundamentos de las Artes Gráficas y su historia. Estudio y aplicación de todo lo referente a fotomecánica: negativos, positivos, tramas, selección de color. Diferentes sistemas de impresión.

3. Imagen como texto ilustrativo, anecdótico, metafórico, humorístico

- **Iconicidad interpretativa y Diseño editorial.** ¿Qué es ilustrar? La interpretación icónica creativa de textos. Lectura, comprensión e interpretación visual de textos (simples a complejos). Prácticas de diagramación e ilustración de portadas y páginas interiores de géneros variados: novela, cuento, poesía... y de textos académicos y científicos: diarios, revistas, libros, magazines, noticias, plegables, folletos... Nociones básicas: textos y usuarios, partes del libro, diagramación.
- **Técnicas de ilustración:** plumilla, lápiz a color, marcadores, aguadas, aerógrafos... técnicas mixtas.
- **Ilustración de historietas.** Historia y géneros de historietas. Diagramación y flexibilidad compositiva. Tipos de historietas. Documentación y archivo. La

diagramación de la tira cómica, elementos, recursos expresivos y cinéticos, creación de personajes, bocetos y layout. Técnicas de ilustración: acuarelas, vinilos...

- **La Imagen Fantástica.** Historia, surrealismo y arte fantástico. Ciencia-ficción y fantasías. Mitos y leyendas universales y regionales.
- **Técnica de ilustración:** aerografía.
- **El taller del humor.** El humor y lo lúdico como recursos expresivos. El manejo de elementos visuales que desde una opción humorística pueden recrear la imagen con un tono gracioso, irónico, divertido y con el poder de sugerencia y de impacto propios del cómic, el chiste, la sátira, la ocurrencia y la capacidad de proyectar lúdicamente un concepto o una situación a través del humor en sus distintas posibilidades.

Tabla 9: Módulo II Plan de Estudios Programa Diseño Gráfico

Módulo III: Cualificación ética y empresarial		
Identidad	Cualificación ética y empresarial.	
Objeto de transformación	El rol del Diseñador gráfico en la realidad socio-económica contemporánea	
Componente	Específico y Humanístico	
Núcleos problémicos	B y E	
Intensidad Horaria semanal	2hs	
Duración	V a VIII semestre	V: Introducción
		VI a VIII: Profundización/Aplicación/Redefinición
Bloques programáticos		
Ética de la comunicación visual		
Desarrollo empresarial	Formación de líderes	
	Empresa, Contabilidad y costos	
	Marketing	
	Laboratorio empresarial	

Fuente: Proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico

Bloques programáticos:

1. **Ética de la comunicación visual**
 - **El compromiso ciudadano del diseñador visual:** social, cultural y estético en el entorno urbano y rural. Creación de mensajes visuales: responsabilidad civil, respeto por el otro y autenticidad. La democratización de los mensajes. Formación de valores, cultura ciudadana y comunicación visual. Dimensión ambiental y polución visual.

2. Desarrollo empresarial

- **Formación de líderes.** Nociones básicas teórico prácticas dirigidas a la formación de líderes empresariales. Realización de talleres para la formación de líderes.
- **Empresa, contabilidad y costos.** Conceptualización y prácticas en torno a la creación de empresas de comunicación, elaboración de proyectos y ejercicios experimentales alrededor de la idea de empresa, apoyándose en conceptos básicos de la administración de empresas como: modelos organizacionales; contabilidad y costos. **Marketing.** Tipos de mercado, conductas y tendencias de compra/consumo, análisis de fuerzas competitivas y estudios de mercado: métodos de estudio; el marketing directo; políticas de comunicación en el mercado. Ejercicios de aplicación de estudio y marketing al Diseño Gráfico: campañas de productos y servicios.
- **Laboratorio empresarial.** Contacto de los estudiantes (mediante paneles, seminarios, visitas, talleres...) con empresarios y empresas existentes, en la perspectiva de conocer el funcionamiento interno de las iniciativas particulares y de interpretar, tanto las necesidades de tipo comunicacional: visual/multimedial, de las empresas, como las metas, aspiraciones y pensamiento del empresario. Elaboración de proyectos empresariales.

Tabla 10: Módulo IV Plan de Estudios Programa Diseño Gráfico

Módulo IV: Dialéctica de la investigación	
Identidad	Dialéctica entre los fundamentos teórico-metodológicos de la investigación y el componente expresivo-creativo, hacia la formación del espíritu Científico, crítico-creativo.
Objeto de transformación	El sentido de los métodos y su interdisciplinariedad.
Componente	Investigativo
Núcleos problémicos	B y F
Núcleos temáticos:	8 y 9
Intensidad Horaria semanal	2hs
Duración	IV a X semestre
	IV: Introdutorio V a X: Desarrollo en niveles de complejidad progresiva
Bloques programáticos	
Problematización y conocimiento	
Introducción a la investigación	
Procesos investigativos	
Metodologías y procedimientos	
Investigación y comunicación visual	
Proyecto de grado	

Fuente: Proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico

Bloques programáticos:

1. Problematización y conocimiento

Dinámicas y talleres de problematización del mundo; de duda y búsqueda de respuestas; de curiosidad e imaginación. Recuperación del asombro. Investigación y cotidianidad. Investigación y realidades. Conocimiento e investigación.

2. Introducción a la investigación

¿Qué es investigar? Investigación cotidiana. Nociones y reconstrucciones de ciencia, conocimiento y cultura de la imagen. Ciencia y mito. Ciencia y Diseño. El rigor investigativo. Validez interna y externa de la investigación. Paradigmas y enfoques de investigación. Tipos de racionalidad y sus fundamentos teórico-metodológicos.

3. Procesos investigativos

El proceso de investigación en el contexto comunicacional visual. Investigación y procesos creativos-expresivos. Elementos y elaboración de un proyecto. Formulación, planteamiento y análisis de problemas de investigación en comunicación visual. Marcos referenciales.

4. Metodologías y procedimientos

Paradigmas, enfoques y tipos de investigación. Alternativas metodológicas. Nociones población y muestra. Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos. presentación, el análisis y la interpretación de los datos. Las inferencias y conclusiones.

5. Investigación y comunicación visual

Problemas de investigación comunicacional referidos a: Visualidades alternativas a la industria de la imagen (familiares, grafitis). Visualidades populares (mitos, leyendas, costumbres) en el contexto de las necesidades regionales en la comunicación y en la estética de lo visual (polución visual). Procesos de observación y recolección de datos. Las visualidades propias de los procesos de masificación, industrialización y en general de los procesos de oferta y de demanda de la imagen. Análisis, interpretación y presentación de datos.

6. Proyecto de grado

Dividido en dos semestres, en el primero se otorga asesoría individual para la construcción del anteproyecto de trabajo de grado desde la perspectiva de identificación temática, concreción de marcos, construcción metodológica y presentación del anteproyecto. En la segunda parte (x semestre), se da apoyo directo al desarrollo del Trabajo de grado de cada estudiante con el fin de solventar dudas metodológicas y de procedimientos gráficos,

comunicacionales, empresariales, investigativos y demás que se puedan presentar en cada proyecto.

Tabla 11: Módulo V Plan de Estudios Programa Diseño Gráfico

Módulo V: Tecnologías para la comunicación		
Identidad	Tecnologías para la producción y difusión de propuestas comunicativas.	
Objeto de transformación	El manejo de los lenguajes tradicionales en la concepción y producción de la imagen visual y sonora en función comunicativa.	
Componente	Específico	
Núcleos problémicos	B y E	
Núcleos temáticos:	7 y 10	
Intensidad Horaria semanal	3hs y 4hs	
Duración	III a X semestre.	Desarrollo en niveles sucesivos de complejidad.
Bloques programáticos		
Gráficos de computador		
Computadores para multimedia		
Integración de medios		
Producción de video		

Fuente: Proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico

Bloques programáticos:

1. Gráficos por computador.

Propiedades de la luz y el color. Percepción del color. Monitores. Tecnología de exhibición. Gráficos de mapa de bits y vectoriales. Tipos de letra. Herramientas para gráficos de computador. Coordenadas de dos y tres dimensiones. Programas de pintura. Programas de dibujo vectorial. Programas de ilustración. Procesamiento de imágenes. Espacio de color, re muestreo y filtros. Dibujo por computador. Digitalización de imágenes del mundo real. Imágenes escaneadas, retoques, efectos especiales, transformaciones y montajes. Fuentes de luz. Empleo de la perspectiva. Tipografía y títulos tridimensionales. Fundamentos de diseño. Animación aplicada: el movimiento virtual. Concepción y producción de texto e imágenes complejas.

2. Computadores para multimedia.

Animación en dos dimensiones, Motion Graphics, autoedición; concepción y producción de imágenes en movimiento sencillas. Proyectos experimentales: concepción y producción de imágenes multimediales.

3. Integración de medios.

Integración de medios: gráficos, animación, televisión, cine, radio, páginas web. Software para integración de medios, hipertexto e interactividad. La realidad virtual. Aplicación de criterios macromediales con herramientas de diseño que hagan posible la riqueza estética y la diversidad técnica en la transmisión del mensaje. Montaje electrónico para medios impresos: maquetación, armado digital, procesamiento de bitmap y vectorial, gestión de fuentes, salidas, gestión de recursos, imposición, CPT, entre otros.

4. Producción de video.

Captura de video. Manejo de audio. Vínculos e hipervínculos. Interfaces gráficas. Video analógico. Video digital. Cámaras, sensores y formatos. Lentes y composición. Iluminación. Controladores de edición. Conmutadores de video. Efectos digitales. Caracteres. Herramientas computarizadas. Audio: principios del sonido. Acústica. Audio analógico. Producción de video: guion y preproducción. Prácticas de grabación. Realización del guion elaborado durante el semestre anterior. Nociones de edición: estética, cortes, audio, graficación. Herramientas esenciales del trabajo audiovisual. Complementación de audio: audio digital. Programación midi. Muestreadores digitales. Criterios para la complejidad: video y sonido en su fase de edición.

Tabla 12: Módulo VI Plan de Estudios Programa Diseño Gráfico

Módulo VI: Entorno social y ecológico	
Identidad	Entorno social y ecológico: conflictos regionales y contemporáneos.
Objeto de transformación	La dimensión perceptiva de nuestro entorno espacial y temporal.
Componente	Humanístico
Núcleos problémicos	B y E
Núcleos temáticos:	1, 2, 5, 8, 9 y 10
Intensidad Horaria semanal	2hs y 4hs
Duración	VI a IX semestre.
	VI: Introdutorio
	VII y VIII: Desarrollo, integrándose al Taller de Proyectos de esos semestres, dentro de los cuales deberá proponerse una campaña institucional de comunicación visual a partir de un problema específico de dimensión ambiental en la región.
	IX: Servicio Social del Diseño
Bloques programáticos	
Dimensión ambiental	
Problemas regionales	
Problemas contemporáneos	

Fuente: Proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico

Bloques programáticos:

1. Dimensión ambiental

Apropiación de los conceptos, aspectos y factores que, desde el punto de vista científico y ético, son inherentes a las preocupaciones actuales por la supervivencia del planeta y el bienestar de la humanidad. La responsabilidad del Diseñador gráfico frente al entorno ecológico y su actitud crítico propositiva respecto a las relaciones ser humano-naturaleza: intervención del desarrollo socioeconómico a través del tiempo.

2. Problemas regionales

La complejidad socio-económica del suroccidente del país con sus múltiples variantes, los aspectos de la vida social e individual que hacen crisis en nuestro tiempo y que obligan a la comunidad a buscar salidas a partir de la capacidad reflexiva, creadora y comunicativa.

3. Problemas contemporáneos

El momento actual del planeta visto desde sus puntos críticos. Los conflictos más relevantes que involucran al ser humano de este tiempo en sus múltiples dimensiones y que exigen una actitud por parte de quienes se mueven en el mundo de la comunicación.

4.2.2 Talleres

La estructura curricular se complementa con cinco Talleres Básicos o de Fundamentación a desarrollarse durante el primer ciclo con una intensidad horaria de seis (6) horas semanales, y un Taller Central de Proyectos que se desarrollará durante el segundo ciclo o de proyectación, a partir del sexto semestre con una intensidad horaria de seis (6) horas semanales.

Talleres del ciclo de fundamentación

Alfabetidad visual, bi y tridimensional

1. **Taller I:** Gramática y alfabetidad visual. Componentes conceptuales, visuales y de relación de las imágenes bidimensionales como formas comunicacionales. Desarrollo de destrezas y habilidades para la creación y/o recreación de lenguajes gráficos.
2. **Taller II:** Imagen y tridimensionalidad. Realidad y virtualidad espacial. Experimentación y modulación del espacio tridimensional. Lo gráfico en el espacio. Desarrollo de destrezas y habilidades para la aprehensión de lo tridimensional.
3. **Taller III:** Diseño e identidad. Identidad y mismidad. Identidad y pertenencia. Construcción de la identidad visual. Cromatismo e identidad. Elementos de la identidad gráfica. Lo icónico y lo lingüístico. Lo signico y lo simbólico. La letra como

imagen. Los signos de identidad visual. La identidad corporativa. La carpeta de identidad corporativa.

4. **Taller IV:** Diseño de información. Grafismo funcional. Señalética. El lenguaje señalético. Signos y variables del vocabulario señalético. Signos icónicos, lingüísticos y cromáticos. Investigación y señalética. El manual señalético.
5. **Taller V:** Diseño promocional. Grafismo persuasivo. El lenguaje persuasivo. Impresos promocionales: cartel, afiche, plegable, calendario, etiqueta, reportes anuales, parte gráfica de empaques; anuncios publicitarios y medios gráficos: vallas, avisos de prensa y revista. El portafolio del Diseñador.

Talleres de proyectación

Las temáticas de cada uno de estos talleres serán de carácter flexible, según las propias iniciativas de los estudiantes; su complejidad en cuanto a cobertura, técnica y conceptos será progresiva y buscará articularse, en lo posible, con los objetos de transformación de los módulos respectivos.

La planeación del Taller de Proyectos se hará de manera participativa entre profesores y estudiantes, en las dos primeras semanas del semestre. Este taller tendrá un seguimiento y orientación permanente a lo largo de doce (12) semanas y durante las últimas semanas se hará una evaluación conjunta del taller correspondiente. Los módulos apoyarán, en cada semestre, el desarrollo de los proyectos.

El Taller IX tendrá excepcionalmente un bloque programático para su desarrollo: **Servicio Social del Diseño**, a partir de la experiencia y observación lograda por los estudiantes en el laboratorio de desarrollo empresarial, ellos adelantarán una práctica de servicio mediante asesorías o ejecución de proyectos comunitarios en aquellos sectores de la población que lo requieran y orientada a favorecer su formación para la sensibilización y la proyección social, la contrastación, aplicación y reorientación de sus conocimientos y su inserción, tanto en la problemática que atañe a la comunicación social, como en el mercado laboral.

El Taller X corresponde al desarrollo del Trabajo de Grado en alguna de las 5 modalidades estipuladas en la respectiva reglamentación.

4.2.3 Formación Humanística

A partir del Acuerdo 048 de 2003 del Consejo Académico de la Universidad de Nariño, se establece la formación humanística para todos los programas de pregrado de la Universidad. Se hace énfasis en la formación de actitudes y valores humanos, así como, de los valores universales necesarios para la comprensión y la convivencia pacífica. De ahí que los propósitos de las diferentes modalidades de Formación humanística se encaminan a producir reflexiones y acciones que superen lo meramente informativo e instrumental, y

trasciendan hacia la creatividad, la producción de saberes, el pensamiento crítico, científico y tecnológico; convirtiéndose en escenario de expresión, interpretación y comprensión de la complejidad de la condición humana.

Se establecen cuatro modalidades obligatorias:

- **Formación en humanismo:** Se entiende por saber humanístico el conocimiento y reflexión sobre las corrientes que se han generado como propuestas históricas para la construcción de “lo humano”, desde el quehacer artístico, filosófico, científico y técnico, y sus perspectivas, permanencias y proyecciones en la condición del hombre contemporáneo.
- **Formación en cultura artística y cultura física:** Las manifestaciones artísticas constituyen respuestas a las necesidades de la subjetividad vivencial de comunicación, de conocimiento y de integración. En consecuencia, esta modalidad permitirá acceder a la valoración de lo intercultural inmerso en las expresiones artísticas, deportivas y recreativas.
- **Formación ciudadana:** Esta modalidad propicia el conocimiento y reflexión sobre los fundamentos del Estado Colombiano, sobre la sociedad, la política, la educación, la cultura, la ética, y los derechos y deberes que de ellos se derivan para la convivencia social y que contribuyan a la construcción de nación, región y territorio.
- **Formación en problemáticas de contexto:** Esta modalidad se encamina al conocimiento de la problemática regional, nacional y latinoamericana en sus diferentes manifestaciones socio – históricas, políticas, económicas y culturales y sus códigos éticos y estéticos frente a las tendencias mundiales, con el fin de alcanzar una comprensión de lo multicultural.

Los estudiantes de la Universidad de Nariño para optar al título profesional, deberán cumplir con un total de ocho (8) créditos académicos en el programa de formación humanística que se discriminan a partir de la aprobación de una asignatura en cada una de las modalidades.

4.2.4 Competencias Básicas

A través del Acuerdo 057 de 2003 emanado por el Consejo Académico de la Universidad de Nariño, se incorporan los módulos de habilidades y competencias básicas en los programas de pregrado.

- **Lengua extranjera:** El conocimiento de una lengua extranjera implica no sólo el conocimiento lingüístico básico, sino el de otra cultura, de la interculturalidad, de la

internacionalización de las culturas, de la función de los lenguajes en los procesos de globalización y del afianzamiento de la propia cultura como mecanismo para apreciar la cultura extranjera.

- **Lectura y producción de textos:** Se entiende como la interpretación semiótica y producción textos culturales, el desciframiento y generación de sentido a través de lo dicho y lo no dicho, de lo culto, de aquello que va más allá de la grafía. La lectura y producción de textos implica el acceso a los diversos lenguajes que atraviesan el texto verbal, visual, mixto, etc., a la polisemia y a los juegos de sentido que en ellos se inscriben, facilita y potencializa la capacidad reflexiva, el habla, la escucha y, en general, la expresión oral y escrita.
- **Lenguaje y herramientas informáticas:** La informática es el conjunto de conocimientos y técnicas que posibilitan el tratamiento automático de la información a través de medios electrónicos. En los últimos años, este campo de la actividad humana ha tenido especial avance y ha impulsado el desarrollo de la casi totalidad de las ciencias y las tecnologías.

5. INVESTIGACION

5.1 Aspectos generales de la investigación institucional

La Universidad de Nariño, asume la investigación como un proceso sistemático de construcción social del conocimiento científico nuevo y validado por comunidades académicas. Se orienta hacia la comprensión, interpretación, explicación, evaluación y contrastación de problemas, así como también a la aplicación del conocimiento universal para la solución de problemas científicos, sociales y humanos y para la transformación de la sociedad.

De igual manera se busca promover la gestión, la producción, la validación y la difusión del conocimiento; apoyar la creación, consolidación y fortalecimiento de los grupos de investigación institucional y liderar su vinculación con redes del orden institucional, regional, nacional e internacional; consolidar los programas y proyectos de investigación y su articulación a los programas académicos de pregrado y postgrado y a los programas de proyección social. Es una de las herramientas que posibilitará hacer realidad el posicionamiento a nivel nacional e internacional de la Universidad de Nariño en el campo de la investigación y la innovación.

5.1.1 Principios de la investigación

- La Universidad de Nariño concibe la investigación como un proceso de relevancia social que contribuye al enriquecimiento de la cultura, al avance de la ciencia, al fortalecimiento de la identidad nacional, al análisis y solución de los problemas de su entorno regional, nacional y mundial.
- Con base en los principios de libertad, democracia, tolerancia y respeto por la diferencia, la Universidad reconoce la pluralidad conceptual, filosófica y metodológica del quehacer investigativo, en armonía con los postulados propios de la actividad científica.
- La actividad investigativa, en todos sus niveles, será el eje del quehacer universitario y el fundamento para la socialización del conocimiento.
- La investigación en la Universidad girará, fundamentalmente, alrededor de planes, programas y líneas de investigación

5.1.2 Propósitos de la investigación

- Generar cultura investigativa en la institución para propiciar el desarrollo humano.
- Planificar la investigación, con criterios de transparencia, calidad, eficiencia, responsabilidad social y ética, para apoyar la formación en el pregrado y fundamentalmente en los postgrados.
- Gestionar, distribuir y manejar los recursos financieros de manera solidaria y equitativa para la investigación en las diferentes áreas del saber.
- Generar escenarios y condiciones propicias para la divulgación de los resultados de la investigación a través de múltiples medios.
- Proporcionar a los colectivos de investigación, los instrumentos y recursos necesarios para avanzar a un estado cualitativo superior.
- Contribuir al desarrollo regional con un alto sentido público.

5.1.3 Vicerrectoría de Investigación e Interacción Social de la Universidad de Nariño

El Estatuto General de la Universidad de Nariño (anexo 28) describe y destaca la definición y funciones de esta unidad de la siguiente manera:

ARTÍCULO 41. Definición. La Vicerrectoría de Investigación e Interacción Social tiene como ámbito de competencia el desarrollo de los procesos misionales de investigación e interacción social.

ARTÍCULO 42. Composición. La Vicerrectoría de Investigación e Interacción Social está compuesta por las Divisiones de Investigación y de Interacción Social y los Institutos de Investigación. La División de Investigaciones está bajo la dirección del vicerrector quien contará con la asesoría del Consejo de Investigaciones. Por su parte, el funcionamiento de la División de Interacción Social está bajo la responsabilidad de un director designado por el rector, de una terna presentada por el Consejo de Interacción Social. El Consejo Académico reglamentará los requisitos para ejercer este cargo; la asesoría de esta división la ejerce el Consejo de Interacción Social. Los Institutos de Investigación tendrán la estructura que determine el acto de su creación o reglamentación.

ARTICULO 42. Funciones. El Vicerrector de Investigación e Interacción Social cumple las siguientes funciones:

- a) Cumplir y hacer cumplir las normas y reglamentos que regulan las funciones misionales de Investigación e Interacción Social.
- b) Ejecutar las políticas y programas de acción Investigativa e Interacción Social trazados por los Consejos Superior y Académico, los Consejos de Investigación e interacción.

- c) Concertar con las unidades del sistema los planes de fomento a la investigación y a la interacción social.
- d) Promover, apoyar y coordinar las políticas, planes, programas, líneas y proyectos uni, multi, inter y trans disciplinares de investigación e interacción social, que se ejecuten en el Sistema de Investigación e Interacción Social.
- e) Coordinar los procesos de evaluación y autoevaluación permanente de las políticas, planes, programas, líneas y proyectos de investigación e interacción social.
- f) Desarrollar las acciones que aseguren la ejecución de los procesos misionales de investigación e interacción social y articular con las Facultades el desarrollo de los postgrados que tengan énfasis en investigación.
- g) Promover el desarrollo y articulación del Sistema de Investigación e Interacción Social con la región, la sociedad, los sectores productivos y sociales y los sistemas de ciencia, tecnología e innovación regionales, nacionales e internacionales.
- h) Apoyar las acciones que emprendan los CIIS y los Institutos de Investigación por la visibilización de su producción investigativa y gestionar convenios internacionales para el fomento, promoción y desarrollo de la investigación científica en la Universidad.
- i) Representar a la Universidad en los organismos o comités de investigación o de interacción social nacionales o regionales en los que la Universidad tenga participación.
- j) Establecer relaciones con los diferentes sectores de la sociedad y con redes de investigación e interacción social de universidades e instituciones regionales, nacionales e internacionales.
- k) Difundir los resultados de los procesos desarrollados por el Sistema de Investigación e Interacción Social y promover su apropiación.
- l) Identificar oportunidades, presentar propuestas y gestionar convenios que fortalezcan la investigación y la interacción social.
- m) Presidir los Consejos de Investigaciones, de Interacción Social y Editorial.
- n) Formular la política del registro de patentes y fomentar y velar por la protección de la propiedad intelectual.
- o) Propender por el fortalecimiento y materialización de las políticas de Bienestar Universitario, en el ámbito de su competencia.
- p) Rendir cuentas anualmente a la Comunidad Universitaria.
- q) Organizar, convocar y dirigir en forma periódica una Mesa de Intercambio de oportunidades y necesidades entre la Universidad y los gremios para identificar proyectos y áreas de colaboración.
- r) Las demás que le asignen los estatutos y las normas internas y las que les sean delegadas por los Consejos Superior y Académico y el Rector.

ARTÍCULO 44. Organismos Adscritos. Son organismos adscritos a la Vicerrectoría de Investigaciones e Interacción Social:

- a) Consejo de Investigación

- b) Consejo de Interacción social
- c) Consejo Editorial

ARTÍCULO 45. Dependencias Adscritas. Son dependencias adscritas a la Vicerrectoría de Investigaciones e Interacción social:

- a) Oficina de Convenios y Contratos Interadministrativos.
- b) Editorial Universitaria.

5.1.4 Sistema de Investigación e Interacción Social de la Universidad de Nariño

De acuerdo a lo anteriormente expresado el Acuerdo 080 de 2019 Estatuto General de la Universidad de Nariño define al Sistema de Investigación e Interacción Social en sus funciones de la siguiente manera:

ARTÍCULO 46. Definición. El Sistema de Investigación e Interacción Social, SIIS está constituido por la Vicerrectoría de Investigación e Interacción Social – VIIS– el Consejo de Investigación, el Consejo de Interacción Social, los Institutos de Investigación, los Centros de Investigación e Interacción Social de las Facultades, los Grupos de Investigación, los Semilleros de Investigación y los Comités de Investigación e Interacción Social de las Facultades y la Oficina de Convenios y Contratos Interadministrativos. Tiene como objetivo articular, proponer, fomentar, planear, ejecutar, supervisar, controlar e impulsar la apropiación de los procesos de investigación e interacción social desarrollados por las diferentes instancias académicas.

ARTÍCULO 47. Funciones del SIIS. El SIIS desempeña las siguientes funciones:

- a) Crear, innovar, apropiar y adaptar el conocimiento, así como estimular la investigación científica, formativa y aplicada en los diversos campos del conocimiento a través de líneas de investigación que aporten al desarrollo científico, tecnológico, artístico, social, ambiental y económico, con criterios de integración, equidad, excelencia y pertinencia, que respondan a los contextos regional, nacional e internacional.
- b) Articular la investigación con la docencia y la interacción social para fortalecer la aplicación, construcción, adaptación, innovación, difusión, transmisión, renovación y conservación del conocimiento que conduzca a nuevas prácticas docentes y de relación con la sociedad.
- c) Construir, integrar y mantener redes de conocimiento que permitan desarrollar proyectos de investigación e interacción social de gran impacto en los ámbitos regional, nacional e internacional.
- d) Generar espacios para el desarrollo de la investigación uni, multi, inter y trans disciplinar.

- e) Crear relaciones dinámicas de investigación e interacción social entre los postgrados y el pregrado.
- f) Propiciar el desarrollo equitativo, y articulado de los actores del Sistema de Investigación e Interacción Social y garantizar su sostenibilidad.
- g) Las demás que le asignen los estatutos y las normas internas y las que le sean delegadas por los Consejos Superior y Académico y el Rector.

Así mismo, la Institución cuenta con el Estatuto Personal Docente (anexo 29) y el Estatuto del Investigador (anexo 30) que reglamentan los estímulos institucionales frente al desarrollo de la docencia, investigación, proyección social y creación artística

Así, el Título I sobre los principios, los objetivos y la estructura del Sistema de Investigaciones de la Universidad, describe la estructura académico administrativa. En el Título II se definen las distintas categorías de los investigadores en la Universidad de Nariño y los requisitos para cada una de ellas. En el Título III por su parte, se concretan los estímulos para los investigadores de cada categoría, consistentes en el reconocimiento de horas para la investigación como parte de la labor académica, o en remuneración económica, según lo decida cada investigador.

Editorial Universidad de Nariño

Con el propósito de apoyar la labor investigativa y promover la publicación de las misma, el Consejo Superior de la Universidad de Nariño mediante Acuerdo 086 del 25 de diciembre de 2002, crea y reglamenta la Editorial de la Universidad de Nariño, como una división académica administrativa que se destaca por cumplir los siguientes objetivos:

- Contribuir con el mejoramiento de la calidad académica y el logro de la excelencia mediante el fortalecimiento de la producción intelectual en la Universidad de Nariño.
- Publicar y difundir, en beneficio de la comunidad académica y de la sociedad, la producción intelectual de docentes, estudiantes y personal administrativo de la Universidad de Nariño, así como de aquellos autores cuyas obras se consideren relevantes.

Adicional al Sistema de Investigaciones de la Universidad de Nariño se suma la valiosa participación del SIRED - Sistema Institucional de Recursos Digitales, el cual dentro de sus funciones, actividades y objetivos plantea lo siguiente:

SIRED: El Sistema Institucional de Recursos Digitales de donde proviene su nombre, es el repositorio institucional en acceso abierto de la Universidad de Nariño que tiene como finalidad recopilar, gestionar, preservar y difundir su producción

científica digital fruto de la actividad de sus docentes, estudiantes y grupos de investigación validados por la Universidad. Esto, se lleva a cabo, a través de protocolos internacionales normalizados que garantizan su indexación en los principales motores de búsqueda y en el Sistema Nacional de Acceso Abierto al Conocimiento (SNAAC).

Los contenidos de SIREN abarcan documentos producto de la investigación como trabajos de grado, tesis, artículos científicos, libros, ponencias, secciones de libro, etc. Además, vincula y recopila información detallada de productos técnicos desarrollados desde la Universidad.

Objetivos: Almacenar y visibilizar la producción académica de la Universidad de Nariño y sus Programas, así como también potenciar y promover la creación, difusión y uso del conocimiento generado por la comunidad académica.

5.1.5 Estrategias Institucionales en torno a la investigación

Para garantizar que los procesos de investigación de los diferentes programas, existen normativas establecidas por la Universidad de Nariño que responden en alto cumplimiento a los requerimientos y exigencias del quehacer investigativo tanto de docentes y estudiantes. Así **el Plan de Desarrollo Institucional 2008-2020**, dentro del programa Investigación, contempla los siguientes subprogramas:

Subprograma: Aportes para Proyectos de Desarrollo Investigativo

- Revisión y estructuración de un plan de estímulos para los docentes y estudiantes investigadores.
- Asesoría, acompañamiento, reglamentación y financiamiento de los grupos o centros de investigación, registrados y categorizados en COLCIENCIAS y en el sistema de investigaciones de la universidad.
- Creación de espacios orientados a incentivar y fortalecer la investigación científica, de forma articulada, en los diversos campos del conocimiento.
- Mejoramiento de la participación estudiantil, e incremento de la calidad y cantidad de proyectos, de la movilidad académica y conformación de propuestas multidisciplinarias.
- Gestión de alianzas estratégicas con organizaciones públicas y privadas encaminadas a facilitar la movilidad profesoral, para su formación investigativa.
- Mejoramiento de las condiciones de apoyo económico para comisiones de estudio.
- Reglamento de los procesos de selección que promuevan la vinculación de nuevos docentes con maestría, doctorado y producción investigativa.
- Ampliación de la cobertura de las comisiones de estudio.
- Inclusión en la reglamentación de las comisiones de estudio, el tiempo de dedicación a la investigación durante la contraprestación.

Subprograma: Fortalecimiento de la investigación a través de redes proyectos y/o actividades

- Institucionalización de la asamblea de investigadores.
- Generación de espacios periódicos de encuentro entre los grupos de Investigación
- Interinstitucional, nacional e Internacional.
- Formulación de programas de investigación articulados a los programas de Ciencia y Tecnología y redes de investigadores.
- Inserción de la institución en redes de investigadores a partir de las potencialidades de los grupos de investigación.
- Establecimiento de alianzas estratégicas y convenios de apoyo y cooperación para la investigación y apropiación de tecnologías.
- Articulación de ejes temáticos intersectoriales (gubernamentales, productivos, universitarios).
- Asignación de funciones específicas de articulación a la Oficina de Relaciones Interinstitucionales e Internacionales.

Subprograma: Investigación con calidad

- Incorporación en los currículos de pre-grado, los escenarios y las acciones para desarrollar capacidades investigativas.
- Implementación de la investigación como eje principal en los currículos de los postgrados.
- Reglamentación la contratación de los docentes hora cátedra, jubilados, egresados y profesionales con trayectoria investigativa, para su participación en proyectos de investigación.
- Flexibilización de la distribución del tiempo de dedicación en la labor académica, a las tres funciones misionales.
- Construcción, mejoramiento y redistribución de espacios adecuados para la investigación.
- Definición de criterios y expedición de la reglamentación para la evaluación del impacto de las investigaciones en la institución y la región.
- Seguimiento y evaluación del impacto de las investigaciones.
- Estandarización de una metodología para la presentación de proyectos de investigación.

Subprograma: Visibilidad de la investigación

- Asignación de recursos económicos para la divulgación en cada proyecto de investigación.
- Programación de eventos de divulgación de los resultados de investigación.

- Inclusión en la programación de los medios de comunicación de la Universidad de Nariño (Radio, Televisión, sitio Web, periódico) espacios destinados a la divulgación de los resultados de Investigación.
- Publicación, al menos, de un artículo, una ponencia o un libro sobre los resultados de las investigaciones.
- Acceso a redes del conocimiento nacional e internacional.
- Creación de estímulos académicos y económicos a los grupos que publiquen en revistas indexadas.
- Creación de estímulos a las unidades académicas que tengan revistas indexadas.
- Producción de, al menos, un artículo publicable derivado de los trabajos de grado en una revista institucional.
- Implementación de la librería en la Universidad.
- Creación de un grupo de apoyo logístico para la indexación de revistas.
- Elaboración de una política de protección del conocimiento producido (patentes, adaptaciones tecnológicas, etc.) mediante la investigación en la Universidad de Nariño.

Subprograma: Fortalecimiento financiero

- Modificación de los estatutos de la Universidad y aumento del porcentaje de asignación presupuestal para la investigación a un 5% del presupuesto anual.
- Expedición de la reglamentación para asignar de los recursos propios obtenidos por servicios, un porcentaje para la investigación.
- Estímulo a los investigadores y grupos de investigación para la consecución de recursos a través de diferentes fuentes de financiación.
- Reglamento del aprovechamiento de los recursos económicos generados por los productos intelectuales protegidos (patentes, adaptaciones tecnológicas, etc.) para que se destinen a la Investigación.
- Centralización de las funciones de relaciones Interinstitucionales a nivel nacional e internacional, en una oficina con capacidad de gestión adscrita a la rectoría y articulada al Sistema de Investigaciones.
- Formulación de indicadores de gestión para la oficina de relaciones interinstitucionales para medir el impacto sobre el incremento del presupuesto para la Investigación.
- Implementación de un equipo de apoyo logístico para el acceso a recursos de bolsas concursables, adscrito a la Oficina de Relaciones Interinstitucionales e Internacionales.

5.1.5. Centros de Investigación

Los centros de investigación son unidades académico-administrativas dedicadas a la investigación que adelantan los docentes, los estudiantes de la universidad, así como

personal externo nacional o internacional con dedicación de tiempo completo o medio tiempo. La creación de los Centros de Investigación debe estar motivada por un grupo de investigadores cuyo desarrollo de líneas y programas de investigación hayan alcanzado nivel de excelencia.

La Universidad de Nariño cuenta con ocho centros y dos programas de investigación:

Tabla 13: Centros de Investigación Universidad de Nariño

CENTRO	ABREVIATURA
Centro de Estudios y Asesorías Estadísticas	CEASE
Centro de Estudios de Desarrollo Regional y Empresarial	CEDRE
Centro de Estudios e investigaciones Latinoamericanas	CEILAT
Centro de estudios en salud Universidad de Nariño	CESUN
Ciencias Agrarias	Centro de Investigación en Ciencias Agrarias
Centro de investigación y estudios socio-jurídicos	CIESJU
Centro de Investigación en Materiales	CIMA
Instituto Andino de Artes Populares	IADAP
PIFIL	Plan de Investigación, Fomento e Industrialización del Laurel de cera.
PROMEGALAC	Programa de Mejoramiento Genético

Fuente: Universidad de Nariño

La Universidad de Nariño cuenta con medios físicos y tecnológicos como también con recursos financieros que permiten desarrollar adecuadamente sus proyectos de investigación. Entre los medios están una infraestructura física destinada para las actividades investigativas:

Tabla 14: Espacios físicos para la investigación Universidad de Nariño

Edificio de la Vicerrectoría de Investigaciones e Interacción Social
El Aula Inteligente
Bibliotecas
Aulas de Internet.
Oficinas de los diferentes Centros de Investigación:
CEDRE
CESUN
PIFIL
Laboratorio Empresarial
Unidad de Emprendimiento

Fuente: Universidad de Nariño

5.2 Investigación en el Programa

La formación de la investigación en torno a la creación y la innovación en el Programa de Diseño Gráfico se considera como pilar fundamental en toda su estructura. En este sentido el ejercicio investigativo permanente de docentes y estudiantes alrededor de los nuevos campos emergentes del diseño en el contexto local e internacional permiten por medio de la investigación el descubrimiento de nuevas rutas en el aprendizaje, la formación y la evaluación de las creaciones en el acontecimiento región.

Así, la investigación es actualmente uno de los componentes fundamentales desde lo curricular, lo formativo y lo académico. Posee en su estructura general dos grandes vertientes una de ellas está relacionada con los procesos metodológicos directamente concentrados en las actividades desarrolladas propiamente por docentes, estudiantes y administrativos del Programa entorno a la investigación misma que se configura desde su misión y visión. Otra vertiente la componen los contenidos, espacios y elementos de formación que hacen parte perfil, el plan de estudios y el diseño curricular generando así una gran área en donde la investigación se perfila como rasgo particular del Programa propiamente en el marco institucional de formación como práctica generadora de nuevo conocimiento, transformación del contexto e impacto a las comunidades.

En concordancia con lo anterior y bajo los criterios mencionados el Programa de Diseño Gráfico dentro de sus funciones pone en evidencia su apropiación, cultura y labor alrededor de la investigación en distintas áreas como lo es la innovación, la creación artística y cultural.

5.2.1 La formación del pensamiento innovador

En el Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño la formación del pensamiento innovador se desarrolla desde diferentes ejes. Uno de ellos lo conforman los contenidos del Plan Curricular que evidencian efectivamente el trabajo desarrollado desde distintos espacios académicos tales como las asignaturas de Taller que van desde primero hasta décimo semestre, como también los espacios académicos que contemplan áreas como la tecnología, la gestión del diseño, entre otras. Así mismo los procesos metodológicos de formación que se imparten, socializan y apropian desde la docencia, la investigación y la proyección social confluyen en el quehacer de la innovación en la academia como constante para el cambio, la transformación y el impacto de la región

Los procesos de formación y evaluación en los diferentes espacios académicos del programa de Diseño Gráfico contemplan la innovación como característica a desarrollar en cada una de las propuestas generadas por parte de los estudiantes en sus ideas, creaciones, proyectos y actividades. En este sentido la originalidad de las propuestas de diseño como

factor de cambio en la creación de los proyectos, evidencia efectivamente el pensamiento innovador mediado por el mejoramiento continuo, la investigación y apropiación de nuevas metodologías para el cambio y los nuevos retos actuales del diseñador gráfico en el contexto mundo.

Adicionalmente, la labor del Programa de Diseño Gráfico en los últimos años y en acompañamiento con los diferentes espacios académicos como lo es el Taller IX Servicio Social del Diseño (anexo19) posibilitan el desarrollo constante del pensamiento innovador como resultado de la experiencia de los estudiantes en los procesos de trabajo y colaboración disciplinar y transdisciplinar que cohesionan efectivamente con grupos de trabajo de otras profesiones, latitudes y enfoques. Por esta razón la innovación como factor de cambio, mejoramiento y novedad a nivel general y dentro del diseño como criterio necesario y cualificante dentro de los procesos creativos confiere habilidades significativas al Diseñador en formación alineado al pensamiento innovador.

En este orden, es importante mencionar las modalidades de grado, las cuales se encuentran contempladas en el Reglamento de Trabajos de Grado del Programa de Diseño Gráfico (anexos 18 y 21), destacando la importancia de la innovación como factor determinante en los procesos de investigación y propuestas creativas de la siguiente manera:

Artículo 3. El Trabajo de Grado en el programa de Diseño Gráfico es un elemento formativo - integrador entre el desarrollo educativo a lo largo del programa académico y el desempeño profesional. Se caracteriza por ser un proceso propositivo, creativo, publico, original, sistemático, e innovador. Pretende:

- a. Fortalecer el rigor académico.
- b. Estimular el trabajo interdisciplinario
- c. Habilitar la posibilidad de servir de nexos entre los niveles formativos de pregrado y posgrado.
- d. Reflexionar de manera metódica y profunda acerca de las características de la disciplina.
- e. Establecer un espacio de integración participativa del estudiante en el desarrollo de programas de investigación y/o proyectos institucionales.
- f. Coadyudar al proceso de autoevaluación permanente del programa y su función académica y social.

Artículo 6. Los Trabajos de grado se consideran trabajos individuales con posibilidad de ser desarrollados en grupo con responsabilidades individualizadas (Acuerdo 040 marzo 27/2001 Consejo Académico), en alguna de las siguientes modalidades:

- a. Proyecto de Diseño Gráfico

- b. Proyecto de creación de empresa
- c. Proyecto Investigativo
- d. Proyecto de Pasantía
- e. Diplomado

En tal sentido las modalidades del trabajo de grado son en primera instancia el resultado de un ejercicio innovador dentro de los procesos, actividades y funciones de cada una de las modalidades de grado y en segundo lugar se evalúan bajo criterios de innovación basado en la investigación, instrumentos, procesos y resultados en su propuesta de grado.

A partir de esta reflexión se establece además como marco normativo lo establecido en el Acuerdo 077 de 2019 (anexo 17) que contempla como norma vigente y rectora de los procesos relacionados con lo referente a las modalidades de trabajos de grado e instancias relacionadas con la última etapa de los estudiantes en proceso de culminación de la carrera, aspectos para la obtención del título de pregrado: Flexibilidad, Interdisciplinariedad, Pertinencia y Responsabilidad Social. En efecto la norma dispone y define en el Artículo 3 las modalidades de grado, Modalidad Investigación, Modalidad Interacción Social y Modalidad Profundización. Dichas modalidades aportan significativamente desde la interpretación, definición y aplicación de la norma a contextos del Programa de Diseño Gráfico, y en gran medida a su desarrollo constante bajo los criterios para la formación de un pensamiento innovador.

5.2.2 Formación investigativa

La formación Investigativa en el Programa de Diseño Gráfico se establece a partir del diseño curricular del programa y se articula en la propuesta desarrollada en su Plan de Estudios, en donde claramente se puede apreciar desde el Semestre IV en la Asignatura de Módulo IV Dialéctica de la Investigación los principales acercamientos que tiene el estudiante en el contexto investigativo del diseño, la formación del espíritu crítico y reflexivo, la creación como parte de su accionar disciplinar, la construcción del espíritu investigativo, hasta el último Semestre en su proyecto de grado. Esto efectivamente es el producto de la propuesta de un gran componente formativo y propio del perfil del Diseñador Gráfico de la Universidad de Nariño, que se refleja en los espacios académicos del total de asignaturas que comprenden la investigación y de la mayoría de áreas del conocimiento que se ofrecen en el Plan de Estudios.

5.2.3 Líneas de investigación del Programa

Expresión: El campo de la expresión en el Diseño Gráfico resulta bastante amplio, toda vez que comprendemos de esta línea una serie de espacios y momentos que podrían resultar indefinidos, la expresión entendida como la capacidad de proyectar sentidos o significaciones a partir de técnicas y motivaciones individuales y colectivas, con una

intencionalidad estético – comunicativa, encuentra en el diseño un fin práctico y concreto: el de persuadir. En este sentido las investigaciones que se generan en este campo deben estar necesariamente involucradas con la comunicación. Esta exigencia utilitaria obliga al investigador o grupo de investigadores a supervisar todos los aspectos relacionados con el cometido inicial de la expresión, la persuasión (que el artista ve solo como consecuencia de la realización intrínseca de su obra como cuestión secundaria) pero por el contrario son de capital importancia para el diseñador gráfico que debe lograr la comunicabilidad de su mensaje. Además de creador artístico debe actuar como diseñador, ajustado a determinaciones prácticas, técnicas o funcionales y por tanto su complejidad es más horizontal, en relación con los muchos factores que debe tener en cuenta: económicos, tecnológicos, funcionales, de comunicación, estéticos, semióticos, políticos y artísticos.

- Nuevos lenguajes urbanos
- Gráfica popular (texturas urbanas) (proyectos urbanos) Exploración del entorno
- Poesía urbana
- Investigación técnica

Semiótica / Forma: Diseñar espacios comunicacionales supone necesariamente el trabajo de la forma; la forma se convierte en un macro tema en el que convergen una gran cantidad de vertientes temáticas donde cada una es en sí una especie de submundo de vital importancia. La actualidad y las sociedades de consumo obligan al Diseño Gráfico a repensarse cada día, de esta manera, el Diseño Gráfico no debe ser estático y por el contrario su evolución debe ser la constante.

El diseño de la comunicación, se convierte en un espacio de la cultura contemporánea, todo el tiempo se están recreando paisajes urbanos, las miradas perceptivas y las construcciones simbólicas, de esta manera, se desprenden para el diseñador tareas críticas e interpretativas de suma urgencia.

La complejidad de la trama discursiva, de la que proviene y en la que se inserta el diseño comunicacional, requiere un abordaje adecuado e innovador. La construcción de un campo teórico – específico es en sí una tarea multidisciplinaria, en la que concurren aportes de los estudios sobre la comunicación y los que provienen de las lógicas proyectadas, sin olvidar el desafío teórico permanente que se supone el aspecto tecnológico de la información, en una sociedad audiovisual y mediática.

- Comunicación (espacio – universal) Semiótica (aplicada a problemas del diseño) Genealogía gráfica (contexto regional, nacional) Historia del diseño
- Lenguajes gráficos
- Lógica y técnica de la forma
- Tipografía e imagen

Aplicaciones Tecnológicas: Los medios se tornan fuentes directas para conocer y ya no serán consideradas solo mediadores de la realidad. La producción de significados sociales pasa por la lucha, por la representación en los medios. El arte, la ciencia y la investigación son afectados de modo estructural por el compactador y la comunicación virtual. La academia se estremece, pero debe responder. El Diseño Gráfico con nuevas denominaciones, sea multimedia o virtual, justamente, uno de los dos campos que mejor se puede servir de los avances tecnológicos y electrónicos.

Los proyectos y sus contenidos que se generan alrededor de este campo deben propender por revertirse en la academia, para que se profundicen y para preparar grupos de alta calidad.

- Animación (proyecto)
- Diseño digital (proyectos interactivos)
- Proyectos web (publicaciones) Video (televisión)
- Nuevos formatos (formatos análogos)

5.2.4 Grupos de Investigación

Para el 2020, la Universidad de Nariño cuenta 81 grupos de investigación de los cuales 50 se encuentran categorizados, 57 están reconocidos y 77 son grupos inscritos o registrados ante la Universidad de Nariño.

El Departamento de Diseño dispone de cuatro grupos de investigación y tres semilleros con participación de docentes y estudiantes de los programas de Diseño Gráfico y Diseño Industrial, a través del desarrollo de proyectos y estrategias articuladas a las líneas de Investigación y dinámicas del accionar de la disciplina en diferentes contextos.

Tabla 15: Grupos de investigación Departamento de Diseño 2020

NOMBRE DEL GRUPO	DIRECTOR	LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN	PROGRAMA
Murú (anexo 31)	Ana Timarán Rivera	- Gestión del Diseño y Territorio. - Interrelación Diseño, Creación, Cultura y Sociedad.	Diseño Gráfico
Teoría e Historia del Diseño (anexo 32)	Hugo Plazas Páez	- Teoría e Historia del Diseño, Cultura y Sociedad. - Diseño, productividad y sociedad.	Diseño Gráfico

Innova (anexo 33)	Mireya Uscátegui	<ul style="list-style-type: none"> - Currículo y Enseñanza del Diseño. - Diseño, Comunicación y Procesos Interactivos. 	Diseño Gráfico
Currículo y Universidad (anexo 34)	Esperanza Aguilar	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis Curricular - Currículos Pertinentes - Currículo y Universidad - Historia Curricular 	Diseño Gráfico y Ciencias Humanas
CORD (anexo 35)	Danilo Calvache Cabrera	<ul style="list-style-type: none"> - El Objeto de Diseño - Fundamentos y Perspectivas del Diseño 	Diseño Industrial
Artefacto (anexo 36)	Carlos Córdoba Cely	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño e Innovación Social. - Diseño y Apropiación de TICS. - Diseño y Procesos de Validación. 	Diseño Industrial

Fuente: Programa de Diseño Gráfico

Las líneas de investigación del Programa referidas en las anteriores tablas en los últimos años se han constituido a la par con el trabajo de los estudiantes e investigadores y con los distintas temáticas, actividades, eventos y proyectos que se desarrollan en los espacios de encuentros de semilleros, investigadores y comunidad científica comprometida con los procesos de investigación en áreas relacionadas con el diseño gráfico y afines a las humanidades. Para tal cumplimiento, los eventos y las redes de conocimiento han facultado que docentes y estudiantes participen en calidad de ponentes, asistentes y organizadores fortaleciendo los procesos de formación y capacitación continua.

Tabla 16: Semilleros de investigación Departamento de Diseño 2020

Grupo de Investigación	Programa	Semillero
Murú - (anexo 37)	Diseño Gráfico	Semillero Murú
InNova - (anexo 38)	Diseño Gráfico	Semillero InNova
CORD - (anexo 39)	Diseño Industrial	Semillero CORD
Artefacto - (anexo 40)	Diseño Industrial	Semillero Artefacto

Fuente: Programa de Diseño Gráfico

Por otra parte, dentro del Departamento de Diseño existen espacios destinados a la creación, prototipado y validación de artefactos resultado del ejercicio académico, aplicación de nuevas metodologías e investigación aplicada a distintos contextos. Este precisamente es el caso del Laboratorio de Fabricación Digital FabLab de la Facultad de Artes, en el cual los estudiantes del programa han desarrollado distintas prácticas y experiencias, constituyéndose en un insumo importante para los procesos investigativos.

Los Laboratorios de Fabricación Digital - Fab Lab, son una plataforma de cooperación entre personas y organizaciones de todo el mundo, originados en el Center For Bits And Atoms del Massachusetts Institute of Technology, por Neil Gershenfeld durante

el curso “How to make almost anything” o “Como hacer casi cualquier cosa” y que en los últimos años se han expandido por los 5 continentes, con el objetivo de democratizar el acceso a nuevas tecnologías, brindando a las personas la capacidad de fabricar, casi, cualquier cosa en cualquier lugar (anexo 41, p.4)

En cuanto a la producción relacionada con la interacción social del Departamento de Diseño, especialmente adelantada desde la Maestría en Diseño para la innovación Social y de la mano del FabLab de la Facultad de Artes en donde estudiantes del programa de Diseño Gráfico se vinculan de forma espontánea y voluntaria a espacios de trabajo con la comunidad, especialmente en talleres destinados a la apropiación de perspectivas de innovación social que radican fundamentalmente en el impacto con las comunidades. Por ende, es posible identificar diversos resultados destacando: Taller Maker, Taller Creación 3D, Taller de Planos Seriados y Electro-mecanismos, Curso Introductorio a Modelado 3D, Proyecto WayRakit, R3DPasto, entre otros. **(anexo 48)**

5.2.5 Convocatorias, redes y eventos de académicos

Los procesos de autoevaluación y autorregulación del Programa han permitido formular estrategias para su continuo mejoramiento; es así como se plantea en conjunto con el Programa de Diseño Industrial el plan de mejoramiento del Departamento de Diseño, destacando proyectos relacionados a la investigación y proyección de los dos programas (anexo 9). Es así como, Diseño Investiga se formula como una estrategia hacia el avance de la Investigación convirtiéndose en parte de la cultura de la innovación, la investigación y la creación artística y cultural a través de nuevas dinámicas como la generación de entornos como las aulas destinadas para grupos con proyectos vigentes y la visibilidad de los resultados en los diferentes canales de comunicación del Departamento.

El Departamento de Diseño y en especial el programa de Diseño Gráfico ha venido trabajando alrededor de experiencias académicas de corte nacional e internacional. Eventos que han permitido compartir experiencias alrededor de la investigación y la Investigación Creación como nuevos acontecimientos del Diseño Gráfico, entre ellos se identifican Homus Diseños II, HD3, II Encuentro de Semilleros RAD y el Salón Binacional de Investigación Creación - SABIC. Eventos en donde la productividad investigativa de los estudiantes y docentes del programa, forman y definen sus perfiles desde la investigación para aportar al diseño en estos espacios de difusión, concertación y apropiación del conocimiento.

Tabla 17: Eventos de investigación/investigación creación Departamento de Diseño

NOMBRE DEL EVENTO	AÑO	INSTITUCIONES PARTICIPANTES
Diseño para el Cambio (anexo 49)	2014	Universidad de Nariño - Departamento de Diseño Universidad CESMAG
Homus Diseños 2 (anexo 50)	2015	Universidad de Nariño - Departamento de Diseño
HD3 - Homus Diseños 3 (anexo 51)	2018	Universidad de Nariño - Departamento de Diseño
Salón Binacional de Investigación- Creación (anexo 52 y 53)	2019	Universidad de Nariño - Departamento de Diseño Red Académica Colombiana de Diseño Universidad CESMAG
II Encuentro de Semilleros RAD (anexo 54 y 55)	2019	Universidad de Nariño - Departamento de Diseño Red Académica Colombiana de Diseño Universidad CESMAG

Fuente: Programa de Diseño Gráfico

Así mismo la participación de docentes del programa en organismos nacionales o internacionales permiten la integración de una visión global sobre las fenómenos, problemáticas o acontecimientos en contextos sociales y ambientales indagando permanente y constantemente en estos espacios de discusión y encuentro.

La producción investigativa en el Programa de Diseño Gráfico se apoya en distintas instancias asociadas en primera instancia a la Vicerrectoría de Investigaciones e Interacción Social VIIS específicamente en el Sistema de Investigaciones de la Universidad de Nariño, el cual coordina desde su función administrativa y estratégica diversos incentivos desde las convocatorias para proyectos estudiantiles, proyectos de grado e investigación docente que anualmente apoya por medio de incentivos económicos bajo convocatorias en tres modalidades:

1. Convocatoria Proyectos Estudiantiles – Desde 2014
2. Convocatoria Proyectos de Grado – Desde 2014
3. Convocatoria Investigación Docente – Desde 2012

Estas convocatorias han permitido incentivar la productividad científica y tecnológica de la Universidad de Nariño, consolidando propuestas de proyectos en las distintas dimensiones, dotando a los grupos, centros de investigación y a los programas de herramientas e inversión en infraestructura. Es esta línea vale la pena destacar la inserción en redes de conocimiento y la productividad de los grupos y semilleros de investigación que han facultado el desarrollo de proyectos, programas de postgrado como la Maestría en Diseño para la Innovación social (anexo 42), la Especialización en Experiencias Lúdicas (anexo 43), los diversos diplomados entre otras alternativas que contribuyen en la calidad y compromiso del Departamento de Diseño con la región (anexos 44 a 47). Así, el Programa de Diseño Gráfico ha participado y accedido a los beneficios de diferentes convocatorias a través de proyectos presentados por estudiantes y docentes.

Tabla 18: Participación en redes de conocimiento Departamento de Diseño 2020

PARTICIPACIÓN EN REDES DE CONOCIMIENTO
Asociación Latinoamericana de Carreras de Diseño Gráfico
Red Latinoamericana de Estudios Visuales
RAD - Red académica de Diseño
Congreso Latinoamericano de Diseño
Red de Educación Superior REDEC
CARAD Comité Académico Asociación Nacional Red Académica de Diseño/Colombia
Red de educación superior REDEC
RED UREL
Red Colsi
Red de Cultura Gráfica Latinoamericana
Red Latinoamericana de grupos de investigación en diseño

Fuente: Proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico

6. RELACIÓN CON EL SECTOR EXTERNO

6.1 Generalidades

La Universidad de Nariño, desde el PEI (anexo 1), se comprende como una institución pública de Educación Superior, encaminada a proyectarse en escenarios de orden mundial, nacional y local. La institución en relación con el contexto internacional proyecta su capacidad de acción desde el sur de Colombia, como una ubicación estratégica, que vincula una región multicultural donde confluyen el Pacífico bio-geográfico, la Amazonía y los Andes, que la sitúan como frontera internacional de Colombia con Suramérica. (art 3)

En cuanto al entorno regional la Universidad enfoca su accionar desde los principios de pertinencia y responsabilidad social bajo la premisa del conocimiento y el mejoramiento constante. Así, la educación proyectada a lo social debe darse con el fin de proponer planes de prevención y alternativas de solución para la construcción social de las ciencias y para el ejercicio de acciones que promuevan al ser humano y a la sociedad en armonía con la naturaleza. Bajo este enfoque la Universidad de Nariño a través de la investigación, tiene la responsabilidad de promover la innovación, la creación y la apropiación social del conocimiento al servicio de la vida, realizar acciones académicas de articulación sustentables con el entorno natural, conducentes a mejorar las condiciones de vida en todas sus manifestaciones y potenciar las oportunidades, las fortalezas y los aspectos positivos que poseen las comunidades (PEI, art 11).

En consecuencia, el Plan de Desarrollo 2008 -2020 (anexo 2) de la Universidad de Nariño se enfoca en crear políticas y fortalecer estrategias para la proyección social mediante el diálogo de saberes entre la academia y el entorno socio histórico y cultural. Así, la Universidad desde la docencia, la investigación y la proyección social generara acciones que integran diferentes unidades académicas, con la comunidad, las políticas públicas y los niveles de educación, en pro de mejorar la problemática social de la región, a través de la presentación del servicio al sector rural y urbano, a la niñez y a la población desplazada, así como a instituciones públicas y privadas. Cabe resaltar que uno de los dos ejes estratégicos que se están construyendo de manera colaborativa para el Plan de Desarrollo 2021 - 2032 es la “Investigación de Impacto para la Región”, de manera que la Universidad mantiene su compromiso y proyecta acciones para el desarrollo regional.

6.2 Proyección Social Institucional

Acorde a los principios de la relación con el entorno, la Universidad de Nariño establece las pautas principales para el desarrollo de la interacción social por medio del PEI – Proyecto Educativo Institucional, Acuerdo 035 de 15 de marzo de 2013, en el cual instituye en su Artículo 14 la política de interacción par la institución:

Artículo 14.- Acciones - Interacción social. Con el propósito de fortalecer la interacción social en la Universidad, se constituirá un sistema que la relacione con la investigación y que incentive en docentes, estudiantes y trabajadores, el sentido de: democracia, solidaridad, conciencia de la realidad social, justicia, paz, esfuerzo y trabajo en equipo, como posibilidades para solucionar problemas de la sociedad. Así mismo, se fortalecerá la capacidad de relacionar la teoría con la práctica en el campo real de aplicación, en beneficio de las comunidades, respetando los saberes sociales; además, se implementarán políticas y acciones conjuntas con los diferentes actores sociales, en los ámbitos gubernamental, no gubernamental, comunitario, intelectual y productivo mediante alianzas, proyectos y convenios del orden local, regional, nacional e internacional; se brindará apoyo académico, cultural, científico y técnico al sector público en el desarrollo de proyectos de interés social; se incentivará y fortalecerá relaciones de colaboración con los sectores productivo, empresarial, cultural, y de esta forma, se establecerá una política institucional de contacto permanente con los egresados.

6.2.1 Propósitos de Proyección Social

- Consolidar e implementar una verdadera política de proyección social con programas y proyectos que contribuyan a la solución de problemas regionales concretos, interactuando con los sectores económicos, sociales e institucionales públicos y privados.
- Integrar la Universidad a la actividad económica, productiva y científica de la región aplicando efectivamente el conocimiento generado hacia la comunidad estudiantil y hacia la sociedad en general y en particular hacia las comunidades más desfavorecidas por medio de estrategias claras y eficaces y a través de su interacción con los ámbitos gubernamentales, intelectuales y productivos.

6.2.2 Acciones

- Construcción participativa de una línea orientadora de Proyección Social para los diferentes Proyectos Educativos de Programas (PEP).
- Sistematización de las experiencias de Proyección Social, para retroalimentar los currículos.
- Reconstrucción de proyectos educativos y currículos ajustados a las políticas de Proyección Social y a la realidad local y regional.
- Formulación concertada de un marco conceptual, filosófico y normativo de Proyección Social para la Universidad.
- Implementación de un sistema de menciones, estímulos e incentivos a quienes realicen de manera efectiva proyectos de impacto social.

6.2.3 Estrategias

- Crear la Unidad de Proyección Social.
- Formular políticas y actividades de proyección social en convivencia con la dinámica multidimensional del desarrollo regional.
- Evaluar el impacto social en cada uno de los proyectos de investigación pertinentes realizados por la Universidad de Nariño.
- Celebrar convenios de cooperación con instituciones públicas y privadas del orden local, nacional e internacional para la generación de recursos propios que fortalezcan los procesos misionales en cada una de las unidades académicas.

6.2.4 Convenios

La Universidad de Nariño describe la proyección social como la oportunidad de integrar a la universidad con los aspectos económicos productivos, económicos y científicos de la región, a través del conocimiento, especialmente hacia las comunidades más desfavorecidas mediante estrategias claras y eficientes (anexo 2, p. 52).

En este sentido la Oficina de Relaciones Internacionales y Convenios (ORIC) (anexo 60), fomenta la cooperación interinstitucional con entidades nacionales y extranjeras, que en coherencia con la Vicerrectoría de Investigaciones y Proyección Social - VIIS apoya las acciones para la consolidación de alianzas estratégicas interinstitucionales bajo el fortalecimiento de la educación superior (anexo 56 a 59). De esta manera contempla procesos de internacionalización (PEI art 14, anexo1), para lo cual la Universidad plantea políticas específicas a través de las cuales promueve el desplazamiento de estudiantes, docentes e investigadores, en doble vía; gestiona la participación en redes universitarias; vincula la enseñanza de lenguas extranjeras en los distintos currículos y gestiona el desarrollo de iniciativas conjuntas de investigación entre diferentes sistemas de educación superior en el mundo.

6.3 Proyección social del programa de Diseño Gráfico

En coherencia con los lineamientos institucionales, el Programa de Diseño Gráfico promueve diferentes estrategias para fortalecer la relación con el sector externo y el impacto de la disciplina en múltiples escenarios. En este sentido se contemplan las pasantías, practicas académicas, desarrollo de eventos, grupos y semilleros de investigación, desarrollo de proyectos a través de los espacios académicos como los talleres y el Servicio Social de Diseño; además de la Maestría en Diseño para la Innovación Social y la Especialización en Experiencias Lúdicas como espacios de integración de saberes a favor de diversas comunidades.

En este sentido, el Programa en sus lineamientos hace énfasis en iniciativas con impacto y responsabilidad social por medio de convenios formales e informales con empresas del sector público y privado. En este sentido las estrategias planteadas, generan distintas

dinámicas con el sector empresarial, social y educativo. Es importante resaltar que el impacto trasciende la academia al tener participación activa y actual de egresados y docentes en instituciones públicas y privadas con un fuerte enfoque social e implementación práctica de proyectos sociales en actividades relacionadas con el diseño de estrategias y campañas de comunicación, activismo ciudadano, innovación social y educativa, participación ciudadana y gobierno abierto, entre otros. (anexos 61 y 62).

6.3.1 Pasantías, prácticas y salidas académicas

Pasantías

La Universidad de Nariño ha previsto dentro de la proyección social de sus programas de pregrado el desarrollo de pasantías como modalidad de trabajo de grado; estas se rigen bajo el Acuerdo 046 de 2001 del Consejo Académico y la Reglamentación específica de Trabajos de Grado del programa de Diseño Gráfico (anexos 17, 18 y 21). Este documento expresa las características generales de las empresas o instituciones que pueden recibir el servicio, el tiempo de duración (12 meses medio tiempo o 6 meses tiempo completo), aspectos para la presentación de anteproyecto, acompañamiento del asesor y procedimientos de sustentación final.

La modalidad pasantía es una opción que en el marco de la flexibilidad los estudiantes pueden tomar para obtener su titulación. Así, las empresas o instituciones deben cumplir con los requisitos solicitados por la Universidad y el Programa entre los que destaca la garantía de las adecuadas condiciones para que los estudiantes puedan desempeñarse de manera profesional. Con el fin de facilitar este tipo de prácticas se dispone de una red de contactos de instituciones públicas y privadas en las cuales los estudiantes de pregrado pueden desarrollar la pasantía; de igual forma los estudiantes pueden autogestionar este proceso que será orientado por el docente asesor.

Los resultados son socializados y consignados a través de los informes que deben contemplar un mínimo de requisitos, describiendo los impactos de los proyectos desarrollados, las comunidades involucradas y las recomendaciones pertinentes para el continuo mejoramiento de estos procesos.

Servicio Social de Diseño

En coherencia con los lineamientos institucionales, las practicas académicas se consideran procesos formativos que se enfocan en la adquisición de habilidades y destrezas propias de cada área del conocimiento. En este sentido la asignatura de Servicio Social del Diseño - SSD forma parte del programa de Diseño Gráfico y se reglamenta bajo el Acuerdo 028 del 7 de mayo de 2019 (anexos 19 y 63). Este espacio académico permite el desarrollo de la práctica

profesional a través de la ejecución de proyectos de comunicación en diversas instituciones públicas y privadas.

De acuerdo a los propósitos de formación del Programa y destacando la función social del diseño, las organizaciones sin ánimo de lucro, instituciones de educación pública y emprendimientos son el principal escenario de acción del SSD. Por otra parte, las empresas privadas e instituciones gubernamentales se vinculan a esta estrategia con el cumplimiento de los requisitos solicitados a través del reglamento institucional y del programa.

Bajo esta perspectiva, el Servicio Social de Diseño se constituye en una estrategia para acercar a los estudiantes al entorno laboral y aportar al desarrollo de la región a través de los productos, servicios y estrategias que se proponen. Los informes de este espacio permiten dar cuenta de las actividades y proyectos ejecutados que fortalecen los nexos con el sector externo.

Salidas académicas

Las practicas académicas del Programa de Diseño Gráfico se reglamentan bajo el Acuerdo 028 del 7 de mayo de 2019 del Consejo Académico de la Universidad de Nariño (anexo 63). En este sentido, las practicas se conciben como un factor de formación profesional y personal de los estudiantes de tal forma que se programan anualmente en coherencia con los propósitos de formación y las características del plan de estudios.

Las practicas bajo modalidad de salida académica, se desarrollan entre quinto y sexto semestre de acuerdo a los requerimientos del Programa, la oferta de eventos o actividades en el contexto nacional y la disponibilidad de docentes que oriente y acompañen este proceso. Esta estrategia ha permitido a los estudiantes conectarse con otros programas académicos, instituciones, eventos y empresas en diversos ámbitos en ciudades como Bogotá y Medellín reconociendo el accionar de la disciplina desde los enfoques económicos, sociales, culturales y productivos (anexo 64).

6.3.2 Postgrados

El Departamento de Diseño de la Universidad de Nariño cuenta con dos programas de formación postgradual que fomentan la generación de conocimiento y se convierten en un mecanismo indispensable para la continuidad académica de sus estudiantes y egresados. De igual forma, los postgrados articulan en su proyecto educativo estrategias que favorecen la interacción social y el impacto de los programas adscritos al Departamento: Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Especialización en Experiencias Lúdicas

La Resolución 008250 del 27 de mayo de 2020 del Ministerio de Educación Nacional (anexo 65) aprueba el registro calificado para la Especialización en Experiencias Lúdicas, programa postgradual que incentiva el desarrollo de proyectos destacando:

Este programa posgradual brindará a sus estudiantes distintos enfoques para el desarrollo de habilidades y herramientas que les permitan construir y diseñar experiencias de juego, sean estos productos, servicios, espacios, metodologías, procesos, proyectos culturales o de intervención social, entre otras muchas posibilidades; a partir del estudio exhaustivo de teorías, métodos, casos, técnicas, estrategias y demás herramientas de inserción de la lúdica en la vida de las personas (PEP Especialización en Experiencias Lúdicas, 2019, p.7)

En este sentido, la Especialización se convierte en un escenario importante para promover la interacción social a través de los proyectos a abordar y la posibilidad que permite a la comunidad de continuar su formación postgradual. De igual forma, es importante mencionar que la Especialización está dispuesta a asumir los compromisos y requerimientos necesarios para el desarrollo de convenios que permitan la transferencia de conocimiento hacia las comunidades de la región, las instituciones y los demás mecanismos y contextos relacionados.

Maestría en Diseño para la Innovación Social -MADIS

La Maestría en Diseño para la Innovación Social es aprobada mediante Resolución N. 19684 del 28 de septiembre de 2017 por el Ministerio de Educación Nacional (anexo 66). El programa propende por el desarrollo de competencias científicas, formación en investigación y creación para generar nuevo conocimiento, procesos tecnológicos y proyectos de interés cultural.

La MADIS cuenta con un amplio abanico de estrategias y actores que propenden por su proyección social destacando el desarrollo de proyectos de interacción que tienen como objetivo proponer e implementar alternativas de impacto social en un contexto. Desde la primera promoción la MADIS ha generado espacios para que la comunidad en general pueda asistir a charlas, conversatorios y talleres de capacitación en diversos temas de manera abierta posibilitando que estudiantes, docentes, administrativos y diversos grupos sociales puedan interactuar.

Por otra parte, se destacan los talleres de fabricación digital, cursos cortos de formación, exposiciones y eventos además de los proyectos de maestría que fomentan el los vínculos interinstitucionales y la participación de los estudiantes de los dos programas del Departamento de Diseño en cada una de estas estrategias (anexo 48).

6.3.3 Servicios a la comunidad

Coordinación para la Asesoría y Producción en Diseño e Innovación - CAPDI

La Coordinación para la Asesoría y Producción de Diseño – CAPDI, es una oficina adscrita al Departamento de Diseño de la Facultad de Artes de la Universidad de Nariño (anexo 67 y 68). En el marco de visibilizar en Diseño como una profesión válida y necesaria para el desarrollo de la región, se propone como una estrategia para promover el vínculo entre el sistema académico y el sistema productivo.

Objetivo General

Prestar servicios de asesoría y diseño a la comunidad universitaria en temas de mobiliario, comunicación visual, ergonomía, usabilidad, producción digital, diseño artesanal, y otros temas inherentes al diseño gráfico e industrial.

Objetivos Específicos

- Prestar servicios de asesoría de Diseño Industrial y Gráfico a las distintas dependencias de la Universidad.
- Identificar, diseñar y gestionar proyectos de diseño.
- Convertirse en un centro de experimentación y producción de objetos físicos y virtuales con propósito de proyección social de la Universidad a la comunidad.
- Servir como laboratorio de ensayo de objetos de aprendizaje virtual para grupos de investigación.
- Servir como centro de entrenamiento para estudiantes de diseño.

Objetivos Estratégicos

- Mantener un alto nivel de calidad en lo tecnológico, lo estético, lo funcional y el servicio al cliente.
- Contar con la mejor tecnología, actualización constante, disponer del conocimiento tecnológico, conceptual e interdisciplinario para el desarrollo de productos e-learning (educación virtual) y para el desarrollo de proyectos digitales avanzados. Ofrecer un servicio eficiente.
- Contar con el conocimiento interdisciplinario para el desarrollo de proyectos digitales.

Laboratorio de Fabricación Digital - FABLab

El Laboratorio de Fabricación Digital de la Universidad de Nariño - FABLab contempla entre sus objetivos promover la participación de la comunidad en el desarrollo de proyectos de fabricación digital bajo consigna de la innovación social y el trabajo colaborativo. El FABLab busca conectarse a la red FABLab de todo el mundo, y tiene como principios fundamentales la formación básica abierta para estudiantes, la formación específica a docentes y grupos de investigación, la formación avanzada dirigida a personal externo con interés en la temática de impresión digital. Por su parte, también promueve la ejecución de jornadas de

formación (workshops) a puertas abiertas realizada 1 vez al semestre en donde se oferta información acerca de los servicios del laboratorio y cursos básicos de capacitación. Adicionalmente, el FABLab ofrece venta de servicios de corte CNC e impresión 3D bajo el cumplimiento de los procedimientos de reserva para personal de la universidad de Nariño y personal externo (anexo 41)

6.3.4 Eventos y articulación con investigación

En el accionar histórico del Programa se destacan escenarios de reflexión sobre la disciplina que han contado con la participación de la comunidad académica y de diversos sectores regionales, nacionales e internacionales. En esta línea los eventos académicos, conversatorios y exposiciones han contribuido en fortalecimiento de los nexos con el sector externo (anexos 72 a 80).

La formulación de proyectos a través de los diferentes grupos y semilleros de investigación buscan la interrelación entre la academia y la comunidad. Es así como los estudiantes y docentes del Programa han participado en contextos académicos compartiendo los avances y resultados de los proyectos ejecutados, aspecto que además fortalece la disciplina (anexos 31 a 40).

Por su parte, los diferentes espacios académicos contemplados en el plan de estudios, los diplomados, prácticas y pasantías han permitido que el Programa impacte de manera positiva en diversos contextos entre los que se destacan instituciones educativas, museos, organizaciones culturales y sin ánimo de lucro, además de escenarios académicos nacionales e internacionales (anexo 69 a 71) que han permitido el reconocimiento del Programa, sus docentes, estudiantes y egresados (anexos 70 y 71).

7. PROFESORES

La Universidad de Nariño a través del Estatuto Personal Docente (anexo 29) establece un conjunto de lineamientos relacionados a la selección, vinculación, provisión de cargos, escalafón y distinciones, entre otros aspectos relevantes para el desarrollo la labor de los docentes del programa. De igual forma el Estatuto del Investigador describe los estímulos institucionales frente a la investigación, proyección social y creación artística y cultural consideradas parte de las funciones sustantivas de la docencia.

7.1 Selección de los docentes

El Estatuto Personal Docente de la Universidad de Nariño establece en el Capítulo II, los procesos para la vinculación de los docentes, destacando en el Artículo 26 los siguientes requerimientos:

- a) Tener Título Profesional Universitario, acreditar dos años (2) de experiencia en el ramo profesional respectivo, ser ciudadano en ejercicio o residente autorizado y gozar de buena reputación.
- b) Haber sido seleccionado mediante concurso público de méritos.
- c) No estar gozando de pensión de jubilación para las modalidades de dedicación exclusiva, tiempo completo o medio tiempo.
- d) No encontrarse en interdicción para el ejercicio de funciones públicas.
- e) No tener más de 40 años de edad.

En consecuencia, al cumplir los requisitos señalados, los docentes son vinculados por el Rector de la Universidad. En el caso de los docentes tiempo completo y medio tiempo a través de Resolución del Rector constatando la categoría y dedicación. Los docentes hora cátedra se vinculan a través del cumplimiento de los requisitos a, b, c y e antes mencionados (Artículo 25 y 27 respectivamente).

En cuanto a la toma de posesión y la revinculación de los docentes hora cátedra, el Estatuto Personal Docente describe:

PARAGRAFO UNICO: El docente de cátedra, que, habiendo ingresado a la Institución con el lleno de los requisitos legales, se haya retirado por razones distintas a las disciplinarias, podrá revincularse sin necesidad de nuevo concurso.

ARTICULO 28. Para tomar posesión se deberán presentar los documentos que demuestren el cumplimiento de los requisitos establecidos en el Artículo 26 de este estatuto y el certificado de aptitud física y mental; además los varones deberán tener definida su situación militar.

Referente a la provisión de cargos, el Capítulo III del Estatuto, expone a través de los artículos 29 al 32 el proceso para la publicación de convocatorias y la evaluación de calidad y rendimientos del profesional que permita su continuidad e inscripción en el escalafón docente. De esta manera se destaca que los concursos de vinculación se generan a través de convocatoria pública nacional para docentes tiempo completo y convocatoria pública regional para docentes medio tiempo y hora cátedra.

Considerando este aspecto, una vez se cierra el proceso de inscripción la Dirección de Departamento examina hojas de vida y evalúa las aptitudes, conocimientos y cumplimiento de los requerimientos por parte de los candidatos, para posteriormente remitir el concepto al Consejo de Facultad, órgano encargado de revisar, aprobar y enviar al Rector la documentación y resultados de los aspirantes, así como el ganador del concurso para el respectivo nombramiento (anexo 84).

7.2 Relación de profesores de planta y catedráticos.

El Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño dispone de un equipo docente ampliamente capacitado en diversas áreas del diseño. Para el semestre A 2020, la totalidad de los docentes han desarrollado postgrados, aspecto que se ve reflejado en la calidad de formación de los profesionales e impacto de la disciplina en el medio (anexos 81 a 83).

Concerniente al número de docentes y su dedicación al Programa, la planta profesoral es integrada por 16 profesionales, 5 de ellos como docentes tiempo completo y 11 docentes hora cátedra, relacionados de la siguiente manera:

Tabla 19: Relación de docentes, tipo de vinculación y apoyo otorgado por la Universidad

NOMBRE DEL DOCENTE	FORMACIÓN ACADÉMICA		TIPO DE VINCULACIÓN
	PREGRADO	POSGRADO (último título obtenido)	
Mireya Uscategui	Diseño Gráfico	Ph.D. en Ciencias de la Educación	Docente Tiempo Completo
Hugo Alfonso Plazas	Diseño Gráfico	Mg. en Diseño Estudiante - Ph.D. en Historia del Arte, el Diseño y la Cultura Visual.	Docente Tiempo Completo



Omar Franco Cañón	Diseño Gráfico	Mg. en Diseño Candidato - Ph.D. en Diseño y Creación	Docente Tiempo Completo
Jaime Pineda	Diseño Gráfico	Especialista en Gerencia del Diseño. Estudiante – Maestría en Diseño para la Innovación Social	Docente Tiempo Completo
Ana Timarán	Diseño Gráfico	Mg. en Diseño Avanzado	Docente Tiempo Completo
Alejandra Castellanos Navarrete	Diseño Gráfico	Mg. en Diseño para la Innovación Social	Docente Hora Cátedra
Juan Gabriel Lasso Guerrero	Diseño Gráfico	Mg. en Diseño	Docente Hora Cátedra
Germán Arturo Insuasty	Diseño Gráfico	Mg. en Diseño para la Innovación Social	Docente Hora Cátedra
Arturo de la Cruz	Diseño Gráfico	Mg. en Diseño y Creación Interactiva	Docente Hora Cátedra
Fernando Coral Bustos	Diseño Gráfico	Mg. en Diseño y Creación Interactiva	Docente Hora Cátedra
Ramón Ortega Enríquez	Diseño Gráfico	Mg. en Diseño y Creación Interactiva	Docente Hora Cátedra
Kelly David	Diseño Gráfico	Mg. en Gestión del Diseño	Docente Hora Cátedra
Darío López Arévalo	Diseño Gráfico	Especialista en Gerencia de Mercadeo. Candidato - Maestría en Mercadeo	Docente Hora Cátedra
Alberto Morales	Artes Visuales	Mg. en Etnoliteratura Estudiante - Doctorado en ciencias de la Educación.	Docente Hora Cátedra
Paula Murillo Jaramillo	Diseño Gráfico	Especialista en Gerencia del Diseño	Docente Hora Cátedra
Mateo Terán	Diseño Gráfico	Mg. en Comunicación e identidad corporativa	Docente Hora Cátedra

Fuente: Programa de Diseño Gráfico

7.3 Perfil de los Docentes

En coherencia con las funciones misionales de la Universidad de Nariño y la naturaleza del Programa de Diseño se presentan a continuación los perfiles de cada uno de los profesionales que integran la planta profesoral.

Mireya Uscategui - Docente Tiempo Completo

Doctora en Ciencias de la Educación de la Universidad de Nariño, Magister en Educación con énfasis en Docencia Universitaria de la Universidad Pedagógica Nacional, Licenciada en Arte y Diseño Publicitario de la Universidad Nacional de Colombia. Docente de postgrado de la Facultad de Educación de la Universidad de Nariño y del Programa de Diseño Gráfico en áreas de Diseño Básico, Investigación y asesoría de proyectos. Investigadora con amplia experiencia en proyectos relacionados a educación. Directora del Grupo de Investigación Currículo y Universidad y el Grupo de Investigación InNova.

Hugo Alfonso Plazas - Docente Tiempo Completo

Magister en Diseño Comunicacional por la Universidad de Buenos Aires; Magíster en Diseño por la Universidad de Palermo, Argentina; Especialista en teoría del diseño comunicacional por la Universidad de Buenos Aires, Especialista en Gerencia de Diseño por la Universidad Jorge Tadeo Lozano y Diseñador Gráfico por la Universidad Nacional de Colombia. Se ha desempeñado como docente investigador en las áreas de diseño tipográfico, diseño editorial y teoría e historia del diseño. Coordina el Grupo de Investigación en Historia y Teoría del Diseño, adscrito a la Universidad de Nariño. Docente proponente de la Especialización en experiencias lúdicas.

Omar Franco Cañón - Docente Tiempo Completo

Candidato a doctor en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas; Magister en Diseño de la Universidad de Palermo, Especialista en Diseño comunicacional de la Universidad de Buenos Aires; Diseñador Gráfico de la Universidad Nacional de Colombia. Se ha desempeñado como docente en áreas del diseño de la imagen corporativa, talleres de experimentación, lúdica y comunicación. Docente proponente de la Especialización en experiencias lúdicas.

Jaime Pineda Arteaga - Docente Tiempo Completo

Estudiantes de la Maestría en Diseño para la Innovación Social de la Universidad de Nariño; Especialista en Gerencia de Diseño convenio Universidad Jorge Tadeo Lozano y Universidad de Nariño; Diseñador Gráfico de la Universidad de Nariño. Experiencia en programas de desarrollo multimedia, web (plataformas de desarrollo backend y frontend, CMS y LMS), ilustración vectorial y animación 2D y 3D. Manejo de programas de edición y composición de video en 2 y 3 dimensiones

(Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects Profesional). Manejo de programas de ilustración digital y composición de imagen como Adobe Photoshop. Experiencia en piezas gráficas y diagramación. Experiencia en enseñanza de nuevas tecnologías y expresión, manejo de técnicas análogas y digitales de ilustración. Práctica de técnicas de grabado en superficies blandas, metal y serigrafía.

Ana Patricia Timarán Rivera - Docente Tiempo Completo

Magister en Diseño Avanzado de la Universidad Católica de Chile; Especialista en Gerencia de Diseño convenio Universidad Jorge Tadeo Lozano y Universidad de Nariño; Diseñadora Gráfica de la Universidad de Nariño. Directora del Grupo de Investigación MURU adscrito a la Universidad de Nariño. Docente en áreas de investigación y gestión, diseño de servicios, identidad, señalética, comunicación e historia del diseño.

Darío Alexander López Arévalo – Docente Hora Cátedra

Estudiante de la Maestría en Mercadeo de la Universidad de Nariño; Especialista en Gerencia del Mercado convenio Universidad Jorge Tadeo Lozano y Universidad de Nariño; Tecnólogo en Publicidad de la Universidad Católica de Manizales; Publicista de la Universidad Católica de Manizales. Experiencia en emprendimiento y consultoría en marketing de empresas y emprendimientos regionales. Docente en áreas de publicidad, mercadeo y afines con varias instituciones universitarias de la ciudad de Pasto desde el año 1998, así mismo con asesoría en las mismas áreas específicas para el sector público de la región.

Paula Andrea Murillo Jaramillo – Docente Hora Cátedra

Especialista en Gerencia de Diseño convenio Universidad Jorge Tadeo Lozano y Universidad de Nariño; Diseñadora Gráfica por la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Enfocada a brindar soluciones integrales en la producción gráfica y editorial, con miras al desarrollo de productos integrales, solidarios responsables con el medio ambiente. Amplia trayectoria en el ámbito profesional, investigativo y docente en los que se ha impactado en la región, consolidando el aporte a la cultura con grandes innovaciones, reconocidas a nivel nacional e internacional.

Willan Fernando Coral Bustos: – Docente Hora Cátedra

Magister en diseño y creación interactiva por la Universidad de Caldas Manizales; Post grado On Line en Artes Mediales convenio Universidad de Chile, Universidad de Córdoba Argentina y Universidad de Caldas Manizales; Especialista en Gerencia de Diseño convenio Universidad Jorge Tadeo Lozano y Universidad de Nariño; Diseñador Gráfico con énfasis en procesos de producción y gestión del diseño egresado por la Universidad Jorge Tadeo Lozano en Bogotá; Tecnólogo en locución y producción audiovisual del Colegio Superior de Telecomunicaciones en Bogotá.

Se ha desempeñado en calidad de docente en las áreas de diseño, teoría e historia del diseño, investigación y expresión.

Ramón Ortega Enríquez – Docente Hora Cátedra

Magister en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas; Posgrado en Artes Mediales Universidad de Córdoba (Arg) Universidad de Chile y Universidad de Caldas; Tecnólogo Delineante de Arquitectura de la IUNICESMAG; Diseñador Gráfico de la Universidad de Nariño. Miembro del Consejo directivo de la Red Colombiana Académica de Diseño durante el periodo 2016-2018. Investigador en áreas culturales y diseño. Ilustrador y gestor de proyectos académicos con amplio conocimiento y capacidades de gestión. Creador del programa de Diseño Gráfico de la Universidad CESMAG.

Libardo Arturo De La Cruz Escobar – Docente Hora Cátedra

Magister en Diseñado y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas; Diseñador Gráfico e Ingeniero de Sistemas por la Universidad de Nariño. Inmerso en la creación de narrativas transmedia, mediante la utilización del audiovisual interactivo y la creación de artefactos interactivos electrónicos. Experiencia docente universitaria desde Maestría, especialización y pregrado en el área del Diseño Gráfico, en asignaturas como Nuevas Tecnologías, Audiovisual, Animación, Taller Experimental, Programación y Semiótica. Activista en problemáticas animalistas, mediante el desarrollo de diversos artefactos comunicativos que fluctúan desde la imagen fija, imagen en movimiento y la creación de artefactos sonoros, como música y radio animalista

Kelly Dayana David López – Docente Hora Cátedra

Magister en Gestión del Diseño de la Universidad de Palermo; Especialista en Gerencia de Diseño convenio Universidad Jorge Tadeo Lozano y Universidad de Nariño; Diseñadora Gráfica de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Docente universitaria en áreas de innovación e investigación de diseño, con énfasis en gestión de procesos participación ciudadana y creación colectiva y proyectos con impacto social. Experiencia en visualizaciones y datos abiertos, gobierno abierto y diseño centrado en el usuario.

Germán Arturo Insuasty – Docente Hora Cátedra

Magister en Diseño para la Innovación Social de la Universidad de Nariño; Especialista en Gerencia de Diseño convenio Universidad Jorge Tadeo Lozano y Universidad de Nariño; Diseñador Gráfico de la Universidad de Nariño. Docente universitario en áreas de ilustración y expresión en medios análogos y digitales. Experiencia en proyectos de gestión social, emprendimiento e innovación. Integrante del grupo de Investigación InNova adscrito a la Universidad de Nariño.

Juan Gabriel Lasso Guerrero – Docente Hora Cátedra

Magister en Diseño de la Universidad de Palermo; Diseñador Gráfico de la Universidad de Nariño. Docente universitario en áreas de fundamentos del diseño, expresión, investigación y gestión del diseño, marketing, diseño de interacción y experiencia de usuario. Integrante del grupo de Investigación InNova adscrito a la Universidad de Nariño, coordinador de la línea de investigación Diseño, Comunicación y procesos interactivos. Experiencia profesional en proyectos de gestión cultural, diseño de interacción y experiencia de usuario, emprendimiento, educación virtual e innovación.

Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete – Docente Hora Cátedra

Magister en Diseño para la Innovación Social de la Universidad de Nariño; Diseñadora Gráfica de la Universidad de Nariño. Docente universitaria en áreas de investigación, identidad corporativa, historia y comunicación, expresión y gestión del diseño. Coordinadora del servicio social del Diseño. Integrante del grupo de Investigación InNova adscrito a la Universidad de Nariño. Experiencia en gestión y emprendimiento, editorial, identidad y visualización de datos. Gestora de proyectos con enfoque de género y trabajo con minorías.

Mateo Terán – Docente Hora Cátedra

Magister en e identidad corporativa de la Universidad Internacional de la RIOJA; Diseñador Gráfico de la Universidad de Nariño. Docente Universitario en áreas de Identidad Visual y Branding, Marketing, Señalética y diseño de orientación, Tipografía y Diseño editorial. Experiencia en comunicación y gestión de marca y copywriter publicitario.

Albero Morales – Docente Hora Cátedra

Magister en Etnoliteratura de la Universidad de Nariño, Especialista en Pedagogía de la Creatividad y Maestro en Artes de la Universidad de Nariño. Docente universitario en áreas de historia, investigación y comunicación.

7.4 Evaluación Docente

La evaluación del desempeño de los docentes, se rige bajo los lineamientos contemplados en el Capítulo IX del Estatuto Personal Docente aprobado bajo el acuerdo 057 de 1994, artículos 91 a 95 modificados a través de acuerdo 073 de septiembre 15 del 2000 y 083 de 1997 del Honorable Consejo Superior. De igual forma el Acuerdo 096 del 2000 describe los instrumentos del proceso de evaluación de la labor académica de los docentes reglamentado por el Consejo Académico de la Universidad de Nariño.

En correspondencia, la evaluación de la labor docente es orientada por la Vicerrectoría Académica y el Comité de Evaluación y Desarrollo Docente, quienes a través de la web institucional publican los requerimientos para este proceso, estipulando claramente las fechas para su realización y presentación de resultados. Por su parte, el Comité Curricular y de Investigaciones del Departamento de Diseño, se encarga de direccionar la información, promover la participación de los estamentos en la evaluación y generar los informes correspondientes (anexo 85).

La universidad de Nariño fomenta la heteroevaluación, coevaluación y la autoevaluación; propósito que se logra mediante el canal virtual dispuesto en sitio web institucional. Bajo esta perspectiva, cada usuario puede acceder a los formatos de evaluación de los diferentes espacios académicos y los docentes pueden conocer sus resultados.

7.5 Capacitación docente y políticas de estímulos.

La Universidad de Nariño en correspondencia con el Decreto 1279 de 2002 que reglamenta a nivel nacional el régimen salarial y prestacional de los docentes de las universidades estatales, establece a partir del Decreto 102 de 2002 las directrices institucionales en materia de remuneración de los profesores. En este sentido se contemplan las disposiciones del Estatuto Personal Docente y del Estatuto del Investigador por cuanto se describen las categorías, reconocimientos y requerimientos para acceder a los estímulos asociados a la labor docente en sus diversas dimensiones.

El Capítulo IV del Estatuto Profesorial contempla las diferentes categorías del escalafón docente y los procedimientos para la ubicación, permanencia y promoción de los profesores, teniendo en cuenta las disposiciones contenidas en la Ley 30 y el Decreto 1279 del 2002.

Este tipo de mecanismos en conjunto con los parámetros y descripciones de las categorías del investigador se convierten en un lineamiento importante para fomentar la investigación y desarrollo de productos que permiten al docente acceder a beneficios económicos y de asignación de labor académica para llevar adelante estos procesos.

Por su parte, el Acuerdo 065 de 2007 establece los parámetros para la elaboración de Planes de Capacitación Docente, atendiendo a los requerimientos de la Ley 30 de 1992, los lineamientos para la acreditación de Programas del consejo nacional de Acreditación y el Estatuto Docente de la Universidad de Nariño entre otras disposiciones. Así, el Departamento de Diseño ha establecido planes de capacitación docente que responden a las necesidades de formación, objetivos y áreas de desempeño del Programa de Diseño Gráfico.

De otro lado, el acuerdo 024 de 2015 del Consejo Superior de la Universidad de Nariño, establece el reglamento para la aprobación y distribución de recursos financieros destinados al Fondo de Capacitación de Docentes hora cátedra, estrategia que ha permitido que el 100% de los docentes del Programa de Diseño cuenten con estudios posgraduales.

Relacionado a lo anterior, el Estatuto Personal Docente, en el Capítulo VII, describe los procesos para que un docente tiempo completo o medio tiempo pueda acceder a comisiones de estudio, comisiones académicas y comisiones administrativas considerando los beneficios para el desarrollo docente y continuo mejoramiento del Programa y la Institución.

A continuación, se relacionan algunos de los apoyos institucionales en materia de capacitación a los docentes del programa:

Tabla 20: Relación de docentes, tipo de vinculación y apoyo otorgado por la Universidad

DOCENTE	TIPO DE VINCULACIÓN	UNIVERSIDAD	ÁREA
Hugo Alfonso Plazas	Docente Tiempo Completo	Universidad de Alberta Canadá	Ph.D. en Historia del Arte, el Diseño y la Cultura Visual.
Omar Franco Cañón	Docente Tiempo Completo	Universidad de Caldas	Ph.D. en Diseño y Creación
Jaime Pineda	Docente Tiempo Completo	Universidad de Nariño	Maestría en Diseño para la Innovación Social
Germán Arturo Insuasty	Docente Hora Cátedra	Universidad de Nariño	Maestría en Diseño para la Innovación Social
Alejandra Castellanos Navarrete	Docente Hora Cátedra	Universidad de Nariño	Maestría en Diseño para la Innovación Social
Darío López	Docente Hora Cátedra	Universidad de Nariño	Maestría en Mercadeo
Alberto Morales	Docente Hora Cátedra	Universidad de Nariño	Ph.D. Ciencias de la Educación

Fuente: Programa de Diseño Gráfico

8. MEDIOS EDUCATIVOS

El Programa se soporta en los medios educativos disponibles a nivel institucional y a través de la Facultad de Artes. En este sentido, el Departamento de Diseño dispone de los principales equipos de apoyo a los docentes de los programas de Diseño Gráfico e Industrial y la Universidad de Nariño mediante sus dependencias brinda alternativas, espacios físicos y tecnológicos para el desarrollo de las funciones docentes y formación integral de los estudiantes.

8.1 Aulas de informática y recursos para la educación virtual

La Universidad de Nariño desde su Plan de Desarrollo Institucional 2008 – 2020 (anexo 2) formuló un programa de modernización de la infraestructura contemplando diferentes aspectos. En este sentido, se logra ampliar el Plan de Desarrollo Tecnológico con la construcción de la infraestructura física de la unidad de Informática y Telecomunicaciones, la actualización permanente del sistema de información financiera, el diseño e implementación de un sistema de información, la operativización de bases de datos y redes de información en bibliotecas y centros de documentación, la inserción de herramientas de educación virtual por parte de las unidades académicas, el acondicionamiento de elementos técnicos y físicos necesarios para el funcionamiento del nuevo sistema, la capacitación del personal para la administración y manejo del mismo, el diseño de políticas que garanticen la sostenibilidad del sistema de información y de los procesos de gestión de Tics, la dotación de un sistema de información financiera eficiente, la construcción del “Data Center”, la construcción de la red de Protección de Infraestructura tecnológica, la formulación y ejecución de un plan de desarrollo del sistema de Información especificando programas y proyectos a corto, mediano y largo plazo, así como la formalización de un proyecto para la adquisición de equipos que cubran las necesidades a escala de recursos informáticos de la comunidad académica.

8.1.1 Centro de informática

El centro de informática se encuentra ubicado en el edificio tecnológico del campus universitario de Torobajo. Esta unidad es la encargada de gestionar los requerimientos de información y automatización de los procesos de apoyo a funciones misionales de la universidad, formando así, una base firme para la consecución de los objetivos generales de la institución de acuerdo a las expectativas de la región.

Está ubicado dentro del “Proceso de Gestión de Información y Tecnología” que tiene como fundamento administrar el “Sistema integrado de Información y Tecnología” con herramientas adecuadas para satisfacer las necesidades de información de la institución y entidades externas. Entre sus servicios se encuentra:

- Análisis, diseño y desarrollo de software de apoyo para el cumplimiento de las funciones misionales de la Universidad.
- Soporte técnico a los aplicativos de software en producción.
- Asesoría y consultoría a la administración central en el ámbito tecnológico.
- Apropiación y despliegue de tecnología para el almacenamiento, procesamiento y transmisión de información.

De esta manera, la universidad de Nariño dispone para para comunidad académica de los siguientes recursos informáticos y tecnológico (anexo 89):

Informática y docencia

- 15 aulas de informática centralizadas
- 16 aulas de informática satélites
- 9 laboratorios especializados de computación
- 1 aula móvil
- (17 de las aulas con Full *TeachingEquipment*)

Acceso a Internet

- Canal de Internet dedicado de 1.000 Mbps
- 100% de equipos de escritorio conectados por Red Cableada
- 60% del campus universitario cubierto por Red WIFI

Centro de Datos

- 79 servidores (Físicos y Virtualizados)
- Disponibilidad de Almacenamiento de 60 TB
- Sistema de Backup Local y Backup Externo

Comunicación y Tecnología

- Correo Electrónico institucional (@udenar.edu.co)
- Sistema de mensajería instantánea Skype Enterprise
- Portal Web Institucional www.udenar.edu.co

Recursos Tecnológicos

- 2 salas especializadas de videoconferencia
- 1 auditorio dotado con equipos para Streaming
- Elementos para préstamo (VideBeams, Portátiles, Robo Kits, etc.)

Red de datos (Wan) por sede:

- Torobajo: 1,000 Mbps.
- Centro 100 Mbps.

- Vipri 10.000 Mbps.
- Túquerres 10 Mbps.
- Ipiales 10 Mbps.
- Tumaco 15 Mbps.
- Botana 10 Mbps.

Las aulas de informática, se distribuyen por ubicación, número de aulas y número de computadores de la siguiente manera:

Tabla 21: Aulas de Informática Universidad de Nariño

Ubicación	Número de Aulas	Número de Computadores
Aula de Informática Bloque Tecnológico	15	375
Aulas Satelitales / Laboratorios	25	267
Aula Móvil	1	20
MUNICIPIOS		
Túquerres	2	36
Ipiales	3	52
Tumaco	2	30

Fuente: Informe de Rendición de Cuentas UDENAR 2018

8.1.2 Oficina TIC y COES UDENAR

La Universidad cuenta con la oficina de Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación (anexo 90), siendo la encargada de abordar los temas de formación docente en competencias TIC, recursos educativos digitales, plataformas educativas TIC para la investigación, interacción social y otros servicios. Los objetivos de la oficina son:

- Fortalecer las competencias TIC de la comunidad académica de la Universidad de Nariño
- Fomentar uso de TIC para la Educación Superior
- Administrar la plataforma Moodle como apoyo a la educación
- Brindar apoyo a la investigación y la interacción social.

Por su parte, el Centro Operador de Educación Superior – COES (anexo 91) ofrece material de apoyo a los docentes y estudiantes, cursos virtuales, capacitaciones y recursos importantes hacia la calidad de la educación suministrando el apoyo necesario en consulta de horarios, listas y registro de notas.

Las aulas virtuales han sido la estrategia de acompañamiento para docentes y estudiantes para el uso de la plataforma Moodle. La información es integrada desde la concepción de educación virtual, estrategias pedagógicas, guías didácticas para cursos virtuales, uso de MOODLE, reflexiones sobre la evaluación y la rúbrica como elemento evaluador. En el espacio de Cursos COES se puede acceder a las clases creadas y diseñadas por los docentes de cada facultad y de cada programa, los docentes pueden: crear el curso, compartirlo con los estudiantes, agregar recursos, proponer actividades y realizar la respectiva retroalimentación.

8.1.3 Recursos de comunicación UDENAR

La Universidad de Nariño dispone de diversos canales para fortalecer la comunicación de sus programas con la comunidad académica, entre los que se destaca la página web institucional, las redes sociales, el canal de televisión, la radio y medios impresos tales como el Periódico UDENAR.

Con respecto a los servicios que encuentra la comunidad en la página institucional, udenar.edu.co se identifican cuatro que han permitido mejorar tramites y comunicación con los estudiantes tales como:

1. **Labor académica:** se encuentra el plan de estudio, la solicitud de asignaturas, la labor académica, asignación, horarios, cupos, flexibilidad curricular, manejo de FOAS y reportes.
2. **Evaluación docente:** se realiza a través de la página institucional, la autoevaluación, coevaluación, la evaluación de estudiantes, evaluación de director, evaluación jefes de programas.
3. **Inscripciones de nuevos estudiantes:** venta de pines/recibo de inscripción, la inscripción, matrícula académica
4. **Registro y control académico:** calificaciones.
5. **Espacio para la visibilidad de cada programa:** Plan de estudios, perfil de los docentes, contactos, entre otros aspectos.

En cuanto a las redes y canales de comunicación el informe de Gestión de la Universidad (anexo 56, 2018) destaca:

Redes Sociales

- Facebook: 8.080 seguidores al 2018
- Twitter: Tele Pasto 5.412 seguidores al 2018 – UDENAR Digital 4.494 seguidores
- Youtube: 1532 suscriptores – UDENAR Digital 1.027 suscriptores.

Cobertura canal TELEPASTO

- Claro T.V. canal 930
- Legón telecomunicaciones canal 97
- TV Colombia digital canal 32
- Web (telepasto) y señal online a nivel mundial a través de livestream. Cp.
- Convenio con st Canla, señal que tiene cobertura en los municipios y localidades de Altaquer, Ricaurte, Mallama, Túquerres, Ospina, Sapuyes, Ipiales (tv digital), Imues, (Santana), Yacuanquer, Tangua y Samaniego.

Radio Universidad de Nariño

- Inversión \$140.000.000
- Ampliación de cobertura 1kw a 5kw de potencia con Ustream en todo el mundo.
- Más de 5.000 personas en medición de audiencia según estudio constante de audiencias de radios (ECAR).

8.2 Recursos Bibliográficos

La Biblioteca Alberto Quijano de la Universidad de Nariño, cuenta con los bienes bibliográficos, audiovisuales y computacionales adquiridos o desarrollados en el Alma Mater, que se constituyen en patrimonio de la Institución y para los cuales esta unidad se declara en su custodio. En el plan de desarrollo 2018 -2020 se planteó un subprograma: bibliotecas proyectos y/o actividades y la ampliación física y tecnológica de la Biblioteca de la Universidad de Nariño, aspecto que se ha ido fortaleciendo a nivel institucional.

8.2.1 Organización

La biblioteca está organizada en las siguientes secciones:

1. Sección de Procesos Técnicos.
2. Sección de Adquisición, Donación y Canje.
3. Sección de Circulación y Préstamo.
4. Hemeroteca.
5. Autores Nariñenses, Tesis y Referencia.
6. Sistemas.

8.2.2 Colecciones que integran la Biblioteca

- **Colección General:** conformada por monografías, manuales, documentos y libros de consulta general.
- **Colección de Referencia:** integrada por material de consulta rápida como: diccionarios, enciclopedias, atlas, catálogos, anuarios, etc.

- **Colección de Autores Nariñenses:** Comprende el material escrito por autores nariñenses, trabajos de investigación, producción científica y literaria.
- **Colección de Hemeroteca:** Constituida por publicaciones periódicas, revistas boletines, diarios, publicaciones seriadas, folletos de archivo vertical.
- **Colección de Tesis o Trabajos de Grado:** Conformada por las tesis elaboradas por estudiantes para obtener el título profesional y postgrado.
- **Colección Digital;** Revistas electrónicas, libros y tesis en formato digital.

8.2.3 Servicios de la biblioteca

- **Consulta de Bases de Datos:** La biblioteca ofrece el acceso a las bases de datos referenciales y de texto completo a través de internet.
- **Capacitación a usuarios:** Se brinda inducción y capacitación a los usuarios sobre el uso y manejo de los recursos bibliográficos.
- **Afiliación a la Red de Bibliotecas:** Luis Ángel Arango del Banco de la Republica: Contamos con el préstamo de material bibliográfico de las 29 sucursales del país, acceso a las bases de datos que el banco tiene en suscripción.
- **Convenio con la RED UREL. Capítulo Nariño.** Préstamo y consulta de MB con las bibliotecas de las universidades que hagan parte del convenio.
- **Libros y Revistas Electrónicas:** el acceso se hace a través de internet.
- **Préstamo Interbibliotecario:** Con las universidades del país que se tiene convenios de canje y donación.

La biblioteca cuenta con:

- **La página Web.** (<http://biblioteca.udenar.edu.co>)
- **Reglamento Interno:** en la página web.
- **Portafolio de servicios:** En la página web y folletos
- **Uso de Casilleros:** para acceso a la colección abierta.
- **Horario de atención:** La biblioteca ofrece sus servicios en jornada continua de lunes a viernes de 8:00 am a 8:00pm y sábados de 9:00 am a 1:00 pm.

8.2.4 Bases de datos

Se tiene suscripción a las siguientes bases de datos:

- **EBSCO HOST:** Compuesta con 14 bases de datos de información multidisciplinaria y especializada en diversas áreas del conocimiento. Se tiene además acceso a eBooksAcademicSuscriptionCollection con más de 91.000 libros electrónicos.
- **SCIENCE DIRECT:** Es una base de datos multidisciplinaria que ofrece artículos en texto completo escritos por investigadores de renombre internacional. Se tiene

acceso a revistas científicas Elsevier con más de 12 millones de artículos en las áreas científica, tecnológica y médica, representando aproximadamente 25% de la producción científica mundial.

- **SCOPUS:** Es la base de datos más grande de resúmenes y citas de literatura revisada por pares, con herramientas bibliométricas para poder rastrear, analizar y visualizar investigaciones. Contiene más de 22,000 títulos de más de 5,000 editoriales de todo el mundo en los campos de la ciencia, tecnología, medicina, ciencias sociales y artes y humanidades. Scopus tiene más de 55 millones de registros que datan de 1823, el 84% de éstos contienen referencias que datan de 1996.
- **Multilegis:** Contiene información jurídica especializada y actualizada en todas las áreas del derecho.
- **Ambientalex:** Información científica y técnica, guías ambientales, mapas, noticias ambientales, revistas, etc.
- **LEGISCOMEX:** Es una herramienta que ofrece acceso a la información integral de ABC de Comercio, Mercados, Inteligencia Comercial, Integración Económica, legislación, logística y transporte.
- **Architecture Open Library:** Este recurso dispone de 360 e-books en su edición en inglés, 260 e-books edición en español y 120 e-books en francés. Estos e-books muestran el análisis en todo detalle de más de 6.000 obras arquitectónicas de más de 2.500 arquitectos de todo el mundo, tanto de renombre como emergentes.

8.2.5 Material Bibliográfico

Revistas Electrónicas: Se cuenta con la suscripción a las siguientes revistas:

- Journal of Chemical Education
- Journal of animal Physiology and Animal Nutrition
- Journal of Animal Science
- Poultry Science

Tabla 22: Reporte del material bibliográfico Universidad de Nariño 2018

Facultad	2014				2015				2016				2017				2018			
	Compra	Canje	Donación	Total																
Artes	67	3	162	232	144	13	18	175	174	10	38	222	15	8	0	23	52	2	4	58
Ciencias de la Salud	61	1	7	69	7	5	3	15	49	5	4	58	3	7	0	10	24	0	4	28
Ciencias Agrícolas	40	17	8	65	24	4	28	56	27	13	40	80	5	7	8	20	129	2	23	154
Ciencias Económicas y Administrativas	280	6	53	339	112	8	45	165	802	18	61	881	168	8	32	208	603	1	91	695
Ciencias Humanas	376	35	781	1192	393	73	170	636	493	61	138	692	258	42	16	316	282	2	200	484
Ciencias Exactas y Naturales	201	4	70	275	84	4	16	104	287	10	43	340	12	6	9	27	374	2	35	411

Ciencias Pecuarias	16	1	29	46	28	19	10	57	47	2	44	93	23	0	0	23	982	10	272	1264
Derecho	16	2	393	411	16	3	61	80	33	20	48	101	7	13	2	22	97	0	1	98
Educación	82	3	975	1060	240	11	166	417	70	21	374	465	222	18	140	380	332	0	256	588
Ingeniería	65	3	3	71	188	1	45	234	526	8	19	553	54	5	0	59	146	0	7	153
Ingeniería Agroindustrial	2	0	2	4	27	0	0	27	10	0	1	11	5	3	2	10	40	0	1	41
Total General	1206	75	2,483	3764	1263	141	562	1,966	2518	168	810	3496	772	117	209	1,098	3061	19	894	3974

Fuente: Biblioteca Alberto Quijano UDENAR

Tabla 23: Reporte del material bibliográfico Universidad de Nariño 2014 -2018

Facultad / Programa	2014		2015		2016		2017		2018	
	No. De títulos	No. De existencias								
Artes	202	232	108	175	140	222	9	23	42	58
Arquitectura	17	18	41	53	57	73	3	4	8	8
Diseño Gráfico	130	176	21	62	12	121	4	17	21	29
Diseño Industrial	2	2	12	18	4	4	0	0	4	6
Licenciatura de Artes Visuales	0	0	1	1	0	0	0	0	1	5
Licenciatura de música	1	1	4	5	6	16	2	2	2	2

Fuente: Biblioteca Alberto Quijano UDENAR

Tabla 24: Material bibliográfico por área Universidad de Nariño 2014-2018

Área de Conocimiento	2014		2015		2016		2017		2018	
	No. de títulos	No. de existencias								
AGROFORESTAL	0	0	1	4	2	5	4	5	4	9
AGROINDUSTRIA	3	11	3	7	6	12	3	11	1	1
AGRONOMIA	8	31	9	28	11	39	15	127	10	21
ANTROPOLOGIA	0	0	0	0	1	8	2	5	0	0
ARQUITECTURA	14	41	15	67	11	35	9	37	4	11
ARTE Y RECREACION	1	6	0	0	1	7	1	1	0	0
ARTES PLASTICAS	3	4	8	100	8	28	8	16	5	21
BIOLOGIA	6	15	11	28	9	18	14	423	8	8
CIENCIAS APLICADAS	1	1	3	4	3	8	6	32	6	10
CIENCIAS PURAS	2	2	0	0	0	0	2	2	1	1
CIENCIAS SOCIALES	10	27	10	29	11	24	20	62	18	96
DERECHO	20	85	14	81	27	141	24	70	14	34
ECOLOGIA	1	6	0	0	4	8	4	11	3	4
ECONOMIA Y AFINES	21	53	29	101	38	138	65	233	26	121
EDUCACION	9	20	9	22	21	97	35	125	23	82

FILOSOFIA	8	19	5	19	12	61	9	40	6	24
GEOGRAFIA	4	5	20	20	2	4	4	5	4	7
HISTORIA	3	7	1	1	6	33	5	216	3	5
INFORMATICA	1	2	0	0	1	4	4	23	1	1
ING. CIVIL	4	9	8	16	10	26	9	31	0	0
ING. ELECTRONICA	1	2	1	1	6	15	5	19	2	8
LINGUISTICA	4	8	1	5	3	10	7	23	3	9
LITERATURA	11	28	15	53	13	48	19	77	12	27
MATEMATICAS	0	0	0	0	1	1	3	15	1	1
MED. VETERINARIA	10	39	7	23	4	22	9	67	5	58
MEDICINA	7	35	8	21	12	48	20	82	18	93
OBRAS GENERALES	14	29	13	43	12	25	17	55	12	21
PROD. ACUICOLA	0	0	0	0	2	10	8	36	4	9
PSICOLOGIA	1	2	1	2	59	235	2	7	3	11
QUIMICA	2	15	2	13	1	2	13	102	0	0
SOCIOLOGIA	3	6	6	48	15	43	14	59	25	117
Total	172	508	200	736	312	1155	360	2017	222	810

Fuente: Biblioteca Alberto Quijano UDENAR

Tabla 25: Préstamo material bibliográfico 2014 - 2018

Facultad	2014	2015	2016	2017	2018
Artes	2061	2071	1538	1377	1061
Ciencias de la Salud	1620	1424	1140	866	596
Ciencias Agrícolas	2742	2488	1341	966	1004
Ciencias Económicas y Administrativas	5247	4849	4819	3510	2216
Ciencias Humanas	6396	5676	4797	4192	3206
Ciencias Exactas y Naturales	6329	5538	5264	4361	3006
Ciencias Pecuarias	1691	1399	962	1098	1062
Derecho	2373	2379	1608	1063	572
Educación	1854	2042	1617	1655	1128
Ingeniería	3536	2376	1667	1733	1529
Ingeniería Agroindustrial	1084	832	807	529	463
Total General	34933	31074	25560	21350	15843

Fuente: Biblioteca Alberto Quijano UDENAR

Monto relacionado a los recursos para la adquisición de recursos bibliográficos de los programas de diseño gráfico y diseño industrial:

Tabla 26: Inversión en material bibliográfico Departamento de Diseño

AÑO	INVERSIÓN	VALOR
2013	6.290.000	6.290.200
2014	5.578.000	5.578.000
2015	8.004.000	8.004.000
2016	-	-
2017	-	-
2018	8.000.000	8.000.000
TOTAL		27.872.200

Fuente: Dirección Departamento de Diseño - Biblioteca Alberto Quijano UDENAR

8.3 Aulas, laboratorios y talleres

La Facultad de Artes de la Universidad de Nariño cuenta con diversos espacios para el desarrollo de las actividades relacionadas a la docencia e investigación. Los salones disponen de buena iluminación y mobiliario permitiendo el desarrollo de las actividades propias de las disciplinas creativas; de igual forma los talleres de grabado, artes gráficas, marroquinería, metales, maderas, joyería y cerámica están disponibles para los diferentes programas de la facultad.

Es importante destacar que el laboratorio de Fabricación Digital FABlab así como los módulos de investigación aportan considerablemente en el desarrollo de proyectos y prototipos que favorecen la formación integral de los estudiantes y actualización de los docentes.

Los Laboratorios de Fabricación Digital - Fab Lab, son una plataforma de cooperación entre personas y organizaciones de todo el mundo, originados en el Center For Bits And Atoms del Massachusetts Institute of Technology, por Neil Gershenfeld durante el curso “How to make almost anything” o “Como hacer casi cualquier cosa” y que en los últimos años se han expandido por los 5 continentes, con el objetivo de democratizar el acceso a nuevas tecnologías, brindando a las personas la capacidad de fabricar, casi, cualquier cosa en cualquier lugar. **¿Qué es?** Los Fab Lab son una red global de laboratorios locales, permitiendo innovación proporcionando acceso a las herramientas de fabricación digital **¿Qué hay?** Los Fab Lab comparten un inventario evolución de las capacidades básicas para hacer (casi) cualquier cosa, permitiendo a la gente y los proyectos desarrollados para que sean compartidos **¿Qué ofrece la red?** Asistencia operativa, educativa, técnica, financiera y logística más allá de lo que está disponible en un laboratorio. **¿Quién puede utilizar?** Los Fab Labs están disponibles como un recurso para la comunidad,

ofreciendo acceso abierto a los individuos, así como el acceso previsto para programas de capacitación. **¿Quién regula los proyectos?** Los diseños y procesos desarrollados en los laboratorios pueden ser protegidos, sin embargo, la filosofía principal es compartir el conocimiento y se sugiere que los resultados deben permanecer disponibles para que otras personas puedan utilizarlos y aprender de ellos en cualquier lugar del mundo (anexo 41, p.4)

8.4 Equipos de apoyo docente

Los informes de Gestión Institucional dan cuenta de la inversión y estrategias implementadas para el fortalecimiento de los recursos disponibles para cada uno de los programas (anexos 57 a 59). De igual forma, los informes de Gestión del Departamento evidencian la adquisición de insumos indispensables para el Programa tales como Videobeam, cámaras fotográficas, grabadoras, entre otros elementos adecuados en el escenario académico (anexos 96 a 98).

Tabla 27: Equipo Departamento de Diseño

EQUIPO	CANTIDAD
Videobeam	7
Computador Portátil	3
Grabadoras	2
Cámaras	2
Micrófono de solapa	2
Trípode	2
Extensión y conector	7

Fuente: Dirección Departamento de Diseño

10. INFRAESTRUCTURA FÍSICA

10.1 Generalidades de la infraestructura UDENAR

Los aspectos relacionados a recursos de apoyo económico y planta físicas han fortalecido a nivel institucional en pro de una educación integral, evidenciado en los proyectos de inversión dirigidos por la Oficina de Planeación y Desarrollo, como unidad estratégica que tiene entre sus funciones:

- Elaborar los Planes de Desarrollo de la Institución
- Asesorar su ejecución y realizar la evaluación correspondiente
- Manejar la información universitaria y las estadísticas
- Estudiar y proponer proyectos específicos que tengan que ver con el desarrollo de la Universidad de Nariño en general y de sus unidades en particular
- Propender por la implantación de métodos de control de calidad
- Servir de oficina consultora de los Consejos Superior y Académico y del Rector.

En este sentido se presentan a continuación algunos de los proyectos de infraestructura para el beneficio de la comunidad académica expuesto en el Informe de Rendición de Cuentas UDENAR 2018 (anexo 56).

Tabla 28: Proyectos de infraestructura Universidad de Nariño

		Factor Recursos de Apoyo Económico y Planta Física													
MUNICIPIO DE PASTO	No.	PROYECTO	TIPO	ESTADO ACTUAL	INVERSIÓN	FUENTE	% AVANCE	CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN							
								2018-1	2018-2	2019-1	2019-2	2020-1	2020-2		
Centro	10	Centro Cultural Palatino - Escuela Taller del Barniz de Pasto (Proyecto de Rehabilitación del Bío) UDENAR- AECID, MADRID Y UNIÓN EUROPEA	Obras de Rehabilitación	En idea preliminar	\$ 1.200.000.000	Recursos AECID, Mincultura y Comunidad Económica Europea	5								
	11	Proyecto consolidación de espacio judicial	Obra Nueva	Para iniciar obras	\$ 16.500.000	Recursos propios	5								
	12	Cafetería Liceo	Obra Nueva	Para iniciar obras	\$ 336.000.000	Recursos Propios	5								
MUNICIPIO DE IPIALES	13	Universidad de Nariño La Floresta Municipio de Ipiales Construcción	Obra Nueva	Sin iniciar	\$ 12.000.000.000	SGR	5								
	14	Dotación Universidad de Nariño La Floresta Municipio de Ipiales	Dotación	Sin iniciar	\$ 3.000.000.000	SGR	0								
MUNICIPIO DE TUQUERRES	15	Mejoramiento de espacios exteriores seccional Universidad de Nariño	Obra Nueva	Sin iniciar	\$ 250.000.000	SGR	5								
MUNICIPIO DE TUMACO	16	Aulas externas y una interna Ciudadela	Obra Nueva	En ejecución	\$ 300.000.000	Recursos propios	85								
	17	Maloca Universitaria Ciudadela	Obra Nueva	Sin iniciar	\$ 700.000.000	SGR	5								
	18	Proyecto de Dotación Universidad de Nariño Sede Maragrícola Municipio de Tumaco	Diseños y Estudios	Sin iniciar	\$ 3.000.000.000	SGR	5								

Fuente: Informe de Rendición de Cuentas UDENAR 2018

Aunado a lo anterior, se menciona los principales los proyectos en marcha:

- **PROYECTO BLOQUE 1 SECTOR SUR**
Inversión: \$ 253.365.545



Fuente: Informe de Rendición de Cuentas UDENAR 2018

- **PROYECTO URBANISMO SEDE TOROBAJO**
Inversión \$ 3.700.000.000



PROYECTO URBANISMO SEDE TOROBAJO ACCESOS Y CERRAMIENTO

Fuente: Informe de Rendición de Cuentas UDENAR 2018

- **PROYECTO GIMNASIO SEDE TOROBAJO**
Inversión \$ 500.000.000

Gimnasio universitario



Preinversión: \$9.000.000 Obras: \$350.000.000 Máquinas: \$100.000.000

Fuente: Informe de Rendición de Cuentas UDENAR 2018

- PROYECTO VIPRI - CONSOLIDACIÓN ESPACIO LÚDICO**
 Inversión \$ 16.500.000



CENTRO CULTURAL PALATINO

Fuente: Informe de Rendición de Cuentas UDENAR 2018

La propuesta “Potencialización Centro Cultural Palatino” con aliados estratégicos como: Ministerio de cultura y la Agencia Española de Cooperación para el Desarrollo, es una de las obras importantes para el desarrollo de actividades académicas de la Facultad de Artes, teniendo en cuenta que se constituye como un espacio de exposición, encuentro y contacto con la ciudadanía de Pasto, visibilizando los proyectos y los alcances que se tiene desde el Programa de Diseño Gráfico; la adecuación de este espacio patrimonial permite mejores condiciones para la comunidad académica.

9. 2 Generalidades de la infraestructura del Programa

El programa de Diseño Gráfico forma parte de la Facultad de Artes que se encuentra ubicada en la calle 18 Carrera 50 Ciudadela Universitaria Torobajo, Pasto, Nariño. La utilización de la planta física por parte de los diferentes programas de la Universidad, se distribuyen de acuerdo con las necesidades de cada uno por parte de la Oficina de Planeación.

En este sentido, se relacionan a continuación los espacios disponibles para la Facultad de Artes Sede Torobajo.

Tabla 29: Planta Física Facultad de Artes

Tabla 20: Planta Física de la Facultad de Artes

PISO 1	RECURSO	LARGO (Mt)	ANCHO (Mt)	ÁREA	TIPO ENSERES
	TALLER 101	6.75	11.50	77.63	CABALLETES
TALLER 102	6.60	11.50	75.90	CABALLETES	
TALLER 103	6.60	11.50	75.90	CABALLETES	
TALLER 104	6.60	11.50	75.90	CABALLETES	
TALLER 105	6.75	8.55	57.71	CABALLETES	
TALLER 106 / GRABADO	13.53	9.50	128.54	MESA PLAN	
TALLER CIRCULAR / 107	13.53	9.50	128.54	CABALLETES	
TALLER 108	6.60	11.50	75.90	CABALLETES	
TALLER 109	6.60	11.50	75.90	CABALLETES	
TALLER 110	6.60	8.50	56.10	CABALLETES	
TALLER 111	6.75	11.50	77.63	CABALLETES	
DEPOSITO	4.52	6.30	28.48	VARIOS	
DEPOSITO	4.10	3.60	14.76	VARIOS	
ALMACÉN	4.80	3.35	16.08	VARIOS	
ALMACÉN	4.80	3.35	16.08	VARIOS	
LOCAL FOTOCOPIAS	7.00	6.80	47.60	VARIOS	
AULA PROYECCIONES	12.60	6.8	85.68	SILLA UNIV.	
LABORATORIO FOTOGRAFÍA	12.60	6.8	85.68	EQUIPOS ESP.	
ESTUDIO AUDIOVISUALES	12.60	6.8	85.68	EQUIPOS ESP.	
AULA PROYECCIONES 2	12.60	6.8	85.68	SILLA UNIV.	

PISO 2	RECURSO	LARGO (Mt)	ANCHO (Mt)	ÁREA	TIPO ENSERES
	TALLER 201	6.74	6.6	44.48	MESA PLANA
TALLER 202	6.57	6.6	43.36	MESA PLANA	
TALLER 203	6.57	6.6	43.36	MESA PLANA	
TALLER 204	6.57	6.6	43.36	MESA PLANA	
TALLER 205	6.74	6.6	44.48	MESA PLANA	
TALLER 206	13.5	6.73	90.86	SILLA UNIV.	
TALLER 207	6.74	6.6	44.48	MESA PLANA	
TALLER 208	6.57	6.6	43.36	MESA PLANA	
TALLER 209	6.57	6.6	43.36	SILLA UNIV.	

	TALLER 210	6.57	6.6	43.36	SILLA UNIV.
	TALLER 211	6.74	6.6	44.48	SILLA UNIV.
	TALLER 212	12.15	6.8	82.62	MESA PLANA
	TALLER 213	9.92	7.28	72.22	MESA PLANA
	TALLER 214	12.15	6.8	82.62	MESA PLANA
	OFICINAS	15.65	12	187.80	VARIOS

PISO 3	RECURSO	LARGO (Mt)	ANCHO (Mt)	ÁREA	TIPO ENSERES
	TALLER 301	12.15	6.8	82.62	MESA PLANA
	TALLER 302	9.92	7.28	72.218	SILLA UNIV.
	TALLER 303	12.15	6.8	82.62	MESA PLANA

PISO 4	RECURSO	LARGO (Mt)	ANCHO (Mt)	ÁREA	TIPO ENSERES
	AULA INFORMATICA 1 MAC / 401	12.15	6.8	82.62	MESAS COMPUTADOR
	AULA INFORMATICA 1 PC / 402	9.92	7.28	72.218	MESAS COMPUTADOR
	AULA INFORMATICA 2 PC / 403	9.92	7.28	72.218	MESAS COMPUTADOR
	OFICINA / ARTEFACTO	4.20	7.28	30.57	VARIOS
	TALLER 405	9.92	7.28	72.218	MESA PLANA

TALLERES Y LABORATORIO	RECURSO	LARGO (Mt)	ANCHO (Mt)	ÁREA	TIPO ENSERES
	MARROQUINERÍA	18.00	11.80	212.4	EQUIPO ESP.
	JOYAS	6.85	10.00	68.5	EQUIPO ESP.
	CERÁMICA	11.85	10.00	118.5	EQUIPO ESP.
	METALES	14.85	11.80	175.23	EQUIPO ESP.
	MADERAS	14.85	11.80	175.23	EQUIPO ESP.
	LABORATORIO DE FABRICACION DIGITAL / FAB LAB	6.85	10.00	68.5	EQUIPO ESP.
OTRAS ZONAS					
CAFETERIA, PARQUEADERO CARROS, PARQUEADERO BICICLETAS, PARQUEADERO MOTOS, ZONAS VERDES					

Fuente: Facultad de Artes

9. 3 Recursos e inversión económica del Programa

Con respecto al programa de Diseño Gráfico, en la planeación docente expuesta para el año 2019, la Dirección del Programa reporto la inversión realizada en el 2018, reportando los siguientes datos:

Año 2017

- Practicas académicas \$ 17.247.048

- Materiales suministros diarios \$ 8.812.896
- Viáticos y gastos de viaje personal no Docente \$ 4.496.816
- Viáticos y gastos de viaje para Docentes \$ 6.910.144
- Exposiciones y Muestras de Arte \$ 6.233.068
- Aportes a Asociaciones Académicas \$ 5.523.619
- Diplomados Pregrado \$ 10.000.000

Año 2018

- Inversión Departamento de Diseño: \$ 43.921.178
- Inversión en talleres: \$24.826.401
- Material para la producción audiovisual de uso académico Cromática: \$4.940.515
- Eventos: Hackaton y taller pruebas SaberPro: \$949.500
- Mobiliario Oficina y sala de profesores \$4.630.000
- Material de promoción y divulgación: \$2.190.327

Asimismo, según el reporte de la oficina de planeación el presupuesto para el año 2019 se incrementa determinando la inversión de la siguiente manera

Año 2019

- Inversión departamento de diseño: \$ 53.240.237
- Prácticas académicas: \$ 18.654.407
- Viáticos y viajes personal no docente: \$4.863.757
- Viáticos y viajes personal docente: \$7.474.012
- Exposiciones y Muestras de Arte \$6.741.687
- Aportes Asociaciones Académicas \$5.974.347

BIBLIOGRAFIA

AMADOR GUZMÁN, Patricia y otros. (2009) Diseño curricular. Antología. Centro de Investigación y Docencia. Maestría en educación. Chihuahua (México): Secretaría de Educación y Cultura

ARFUCH, L., CHAVES N., LEDESMA, M. (2003). Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos. Buenos Aires: Paidós.

BLAUVELT, A. (1998). Remaking Theory, Rethinking Practice. En: Heller (ed) The education of a graphic designer (pp 71-77). AllworthPress, New York

CARAD (2008) Fundamentos del diseño en la universidad colombiana. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana - RAD

CARR W. y KEMMIS S. (1988). Teoría crítica de la enseñanza. Barcelona: Martínez Roca

COLOMBIA, MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL (2003). Resolución N° 3463, diciembre 30

COSTA, J. (2013) Cambio de paradigma: la Comunicación visual. Disponible en: <http://foroalfa.org/joan-costa> (Consultado: Febrero 2013)

CROSS, N. (2002). Design as a Discipline. En: The Inter-disciplinary Design Quandary Conference, 13th February 2002, Montfort University

DOLL, William (1993). Citado por: PINAR, William F. (2012) La teoría del curriculum de los Estados Unidos desde 1950: Crisis, Reconceptualización e Internacionalización. Traducción de Edmundo Mora, Elizabeth Rengifo y colaboradores. Universidad de Nariño (en edición)

DORFLES, Guillo. (1969). Nuevos ritos, nuevos mitos. Barcelona: Lumen. DORMER, Petter. (1993). El diseño desde 1945. Barcelona: Destino.

FLÓREZ OCHOA, Rafael. (1994) Hacia una pedagogía del Conocimiento. Bogota: Mc Graw-Hill.

FLUSSER, Vilém. (2002). Filosofía del diseño. Madrid: Síntesis. ICOGRADA (2007). Defining the profession. Disponible en: <http://www.ICOGRADA.org/about/about/articles836.htm> (Consultado: Febrero de 2013)

ICOGRADA (2011). ICOGRADA Design Education Manifesto 2011. Disponible en: <http://www.ICOGRADA.org/education/manifesto.htm> (Consultado: Febrero 2013)

GARCÍA ARDUÑO, José María (1995). La consolidación de la teoría curricular en los Estados Unidos (1912-1949) Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México), Vol. XXV, No. 2, pp. 57-81 México

GIMENO SACRISTÁN, J. (1995) El currículum: una reflexión sobre la práctica. Madrid: Morata

KOSELLECK, Reinhart. (1993). Futuro en pasado. Barcelona: Paidós.

PANSZA, Margarita (1981) Enseñanza modular. Revista Perfiles educativos. N° 11. México

PINAR, William F. (Ed.) (1975). Curriculum theorizing, the reconceptualists, Berkeley, California: McCutchan Publishing Corporation

_. (1983) La reconceptualización en los estudios del curriculum. En: GIMENO J, PÉREZ A. La enseñanza: su teoría y su práctica. Madrid: Akal. pp. 231-41.

_. (2012) La teoría del curriculum de los Estados Unidos desde 1950: Crisis, Reconceptualización e Internacionalización. Traducción de Edmundo Mora, Elizabeth Rengifo y colaboradores. Universidad de Nariño (en edición)

SCHON, D. (1992). La formación de profesionales reflexivos, hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones. Ediciones Paidós. Barcelona.

SCHWAB, Jiseph. (1973). Un enfoque práctico para la construcción del currículo. Buenos Aires: El Ateneo.

SOLÓRZANO Augusto (2009) Historia conceptual, un primer paso para concebir la sostenibilidad en el Diseño Gráfico. En: Revista KEPES Año 6 No. 5 enero-diciembre 2009, págs. 127-139. Disponible en:
http://200.21.104.25/kepes/downloads/Revista5_8.pdf (Consultado: Febrero de 2013)

STENHOUSE, Lawrence (1991). Investigación y desarrollo del currículo. Madrid: Morata

_. (1993) La investigación como base de la enseñanza. Madrid: Morata.

THACKARA, J. (1988). Design after modernism, beyond the object. Thames and Hudson. New York



TORRES, Junio (2006). Globalización e interdisciplinariedad: El curriculum integrado. Madrid: Morata

UNIVERSIDAD DE NARIÑO (2009) Construcción Participativa: Plan de Desarrollo 2008-2020 Pensar la Universidad y la Región. Pasto (Colombia): Universidad de Nariño.

_. (2013). Proyecto Educativo Institucional

VÉLEZ CHABLÉ Griselda y TERÁN DELGADO Laura (2010). Modelos para el diseño curricular. Revista Pampedia, No.6, Julio 2009 - Junio 2010. Veracruz (México): Universidad Veracruzana. Disponible en:
<http://www.uv.mx/pampedia/numeros/numero-6/modelos-dise%C3%B1o-curricular.pdf>
(Consultado: Junio 2013)

ZABALZA, M. (2000a). Los planes de estudio en la universidad. Algunas reflexiones para el cambio. Revista Fuentes. Universidad de Santiago de Compostela.

_. (2000b). Diseño y desarrollo curricular. Madrid: Narcea



**Pensar
la Universidad
y la Región**
PLAN DE DESARROLLO INSTITUCIONAL
2021 - 2032

