



Universidad de Nariño Consejo Académico

ACUERDO NÚMERO 021 (6 de junio de 2023)

Por el cual se aprueba la modificación y actualización del Proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico, y el correspondiente Plan de Transición y Equivalencias, de conformidad con la actualización y modificación del plan de estudios.

EL CONSEJO ACADÉMICO DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO,
en uso de sus atribuciones reglamentarias y estatutarias, y

CONSIDERANDO:

Que mediante Resolución 000150 del 4 de enero de 2021 del Ministerio de Educación Nacional, se otorga al Programa de Diseño Gráfico, la renovación del registro calificado por un periodo de siete años.

Que los procesos de autoevaluación desarrollados durante 2018 a 2020, permitieron evidenciar la necesidad de realizar la renovación curricular que atendiera los criterios de flexibilidad, interdisciplinariedad, transdisciplinariedad y las funciones misionales de la Universidad de Nariño, entre otros aspectos relevantes hacia el mejoramiento continuo de la calidad del pregrado.

Que la Vicerrectoría Académica mediante Resolución No. 0360 de 2021, solicitó a los programas de pregrados de la Universidad de Nariño, la actualización de los Proyectos Educativos de Programa (PEP), en función de los resultados de aprendizaje.

Que teniendo en cuenta lo anterior, un Comité de Gestión del programa de Diseño Gráfico, actualizó el Proyecto Educativo del Programa considerando lo establecido en la Resolución 0360 de la Vicerrectoría Académica, a partir de la nueva propuesta del Plan de Estudios y el Informe Técnico entregado por el grupo de Investigación Innova.

Que mediante Acuerdo 014 del 7 de febrero de 2023, el Consejo de la Facultad de Artes aprobó la nueva reglamentación de los Trabajos de Grado del Departamento de Diseño en correspondencia con lo establecido en el Acuerdo No 077 del 10 de diciembre de 2019, del Consejo Académico de la Universidad de Nariño.

Que por lo anterior mediante Proposición No. 012 del 5 de mayo 2023, emanada del Comité Curricular del Programa de Diseño Gráfico, se propone la actualización, modificación e implementación del Proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico.

Que mediante de Memorando DPD-DIE-072 del 11 de febrero de 2022, expedido por la Dirección del Planeación y Desarrollo de la Universidad de Nariño, se emite concepto favorable de viabilidad financiera para el cambio del plan de estudios del programa de Diseño Gráfico.

Que la propuesta de renovación curricular del programa de Diseño Gráfico fue socializada a través de medios virtuales y aprobada por la mayoría de los docentes del programa de Diseño Gráfico.

Que a través de reunión virtual celebrada el 6 de noviembre de 2021, el equipo docente refrenda la aprobación de la renovación curricular y considera pertinente su pronta aplicación.

Que a través de reunión virtual celebrada en medios digitales institucionales, la propuesta de renovación curricular fue socializada con estudiantes, encontrando una oportuna valoración y aceptación, considerando la latente necesidad de la actualización curricular en virtud de los constantes cambios y necesidades del medio.

Que el Comité de Gestión Curricular ha elaborado el plan de transición del programa de Diseño Gráfico y considera acertado su aplicación a partir de las admisiones a primer semestre.

Que el plan de transición presenta de manera detallada las homologaciones pertinentes para cada semestre y establece estrategias para que los estudiantes que ingresan a tercer y cuarto semestre del plan de estudios vigente al periodo académico B2023, puedan ser trasladados al nuevo plan de estudios.

Que el PEP vigente aprobado mediante Resolución 000150 del 4 de enero de 2021 del Ministerio de Educación Nacional, se estructuró bajo los siguientes apartados: 1) Aspectos generales del programa; 2) Justificación de Programa; 3) Contenidos curriculares; 4) Organización de las Actividades Académicas y Proceso Formativo; 5) Investigación, Innovación y Creación; 6) Relación con el Sector Externo; 7) Profesores; 8) Medios Educativos y 9) Infraestructura Física.

Que el nuevo PEP del programa de Diseño Gráfico se actualizo de acuerdo con lo dispuesto en la Resolución No. 0360 de 2021 de Vicerrectoría Académica. En ese sentido en cuanto a los aspectos Generales del Programa, se detalla la reseña histórica, la misión y la visión de la Universidad, se describen los aspectos generales del Proyecto Educativo Institucional; así como se incluye la reseña histórica de la Facultad de Artes y del Programa de Diseño Gráfico.

Que en lo relacionado con la Justificación del Programa, se actualizan datos y aspectos relacionados con las necesidades del país o de la región con el Programa y los atributos o factores que constituyen los rasgos distintivos del mismo.

Que respecto a los aspectos curriculares, se actualiza lo correspondiente al plan de estudios sin modificar el número de créditos totales del Programa, se incluyen los resultados de aprendizaje y se actualiza el componente formativo, pedagógico y de interacción, así como las declaraciones teóricas y epistemológicas y los mecanismos de evaluación según lo dispuesto en la Resolución No. 0360 de 2021 de Vicerrectoría Académica de la Universidad de Nariño.

Que lo relacionado con los aspectos: 4) Organización de las Actividades Académicas y Proceso Formativo; 5) Investigación, Innovación y Creación Artística y Cultural; 6) Relación con el Sector Externo; 7) Profesores; 8) Medios Educativos y 9) Infraestructura Física; se actualizaron los datos de los últimos años y los aspectos relacionados en la Resolución No. 0360 de 2021 de Vicerrectoría Académica de la Universidad de Nariño, especialmente en lo referente con los resultados de aprendizaje.

Que la renovación curricular del Programa de Diseño Gráfico no implica ninguna de las modificaciones descritas en el artículo 4 de la Resolución No. 0360 de 2021 de Vicerrectoría Académica de la Universidad de Nariño, ni el Decreto 1330 de 2019 del Ministerio de Educación Nacional; por lo tanto, no requiere aprobación del MEN.

Que el Comité Curricular del programa de Diseño Gráfico, después de realizar la revisión correspondiente del ajuste del Proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico, considera que cumple con lo establecido en la Resolución No. 0360 de 2021 de la Vicerrectoría Académica.

Que por lo anterior, el Consejo de la Facultad de Artes, a petición del Departamento de Diseño, mediante Propositiones No. 030 y 031 del 9 de mayo del 2023, recomienda la modificación y actualización del Proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño y aprobación del correspondiente Plan de Transición y Equivalencias, respectivamente.

Que mediante oficio ADA-0655 del 18 de mayo del 2023, el Vicerrector Académico y el Asesor de Desarrollo Académico, emitieron concepto sobre las Propositiones 030 y 031, indicando lo siguiente:

1. El Proyecto Educativo del programa -PEP de Diseño Gráfico contiene los lineamientos establecidos en la Resolución 0360 y se ajusta a los requerimientos establecidos en el Decreto 1330 de 2019, expedido por el Ministerio de Educación Nacional-MEN.
2. De conformidad con el Artículo 2.5.3.2.10.2 del Decreto 1330 (25 de julio de 2019), los ajustes y modificaciones realizados al PEP no requieren aprobación del MEN.

3. El Plan de Transición y de equivalencias que presenta el programa, atiende los ajustes y modificaciones realizados en el PEP.
4. El programa atendió e implementó las sugerencias realizadas por la Asesoría de Desarrollo Académico, tanto sobre el PEP, como al Plan de Transición y Equivalencias.
5. El concepto expedido por la División de Planeación y Desarrollo de la Institución, relacionado con el impacto financiero estimado por el cambio del plan de estudios, indica que los resultados del estudio evidencian que no se requieren recursos adicionales, por cuanto se presenta una disminución del costo, en un valor estimado de \$ 52.588.852.

Que este Organismo considera pertinente la propuesta en mención; en consecuencia.

ACUERDA:

- ARTÍCULO 1º.** Aprobar la modificación y actualización del Proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño, en virtud del documento adjunto que forma parte integral del presente acuerdo.
- ARTÍCULO 2º.** Aprobar el plan de transición y equivalencias del Programa de Diseño Gráfico de acuerdo con actualización del plan de estudios y el nuevo proyecto educativo del Programa, según los documentos adjuntos que hacen parte integral del presente Acuerdo, así:
- ARTÍCULO 3º.** Autorizar al Comité Curricular del programa para realizar el estudio de casos particulares de estudiantes que no estén contempladas en el plan de transición.
- ARTÍCULO 4º.** Vicerrectoría Académica, OCARA, Facultad de Artes, Departamento de Diseño, anotarán lo de su cargo.

COMUNIQUESE Y CUMPLASE.

Dado en San Juan de Pasto, a los seis (6) días del mes de junio de 2023.



MARTHA SOFÍA GONZÁLEZ INSUASTI
Presidente



AYDA PAULINA DAVILA SOLARTE
Secretaria General

Elaboró: Lolita Estrada, Relatora Consejos. *Lolita Estrada del C.*

Revisó: Secretaria General



Diseño

Proyecto Educativo de Programa Diseño Gráfico



2023

Departamento
de Diseño



Universidad de Nariño
FUNDADA EN 1904



Universidad de Nariño
ACREDITADA DE ALTA CALIDAD
RESOLUCIÓN MEN 000022 - ENERO 11 DE 2023



facartes



Diseño

**Proyecto Educativo de Programa
Diseño Gráfico**

**Departamento de Diseño
Universidad de Nariño**

Ph. D. Martha Sofía González Insuasti
Rectora Universidad de Nariño

Ph. D. Jorge Fernando Navia
Vicerrector Académico Universidad de Nariño

Ph. D. Arq. Gerardo Sánchez Delgado
Decano Facultad de Artes

Mg. D.G. Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete
Directora de Departamento

2

Comité Curricular de Diseño Gráfico

Mg. D.G. Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete - Presidenta

Ph. D. D.G. Omar Franco - Representante profesoral

David Fajardo - Representante estudiantil

Rubiela Delgado Benavides - Secretaria

Construcción del documento:

Mg. D.G. Alejandra Castellanos – Docente Catedrática D.G.

Mg. D.G. Ana Timarán Rivera – Docente Tiempo Completo D.G.

Ph.D. D.G. Mireya Uscategui – Docente Tiempo Completo D.G.

Ph.D. D.G. Omar Franco Cañón – Docente Tiempo Completo D.G.

Esp. D.G. Jaime Pineda Arteaga – Docente Tiempo Completo D.G.

Febrero, 2023



PRESENTACIÓN

En correspondencia con el Direccionamiento Estratégico de la Universidad de Nariño, el Plan de Desarrollo Institucional 2021-2032, el Proyecto Educativo Institucional y la Legislación del Estado Colombiano en lo referente a la calidad de la educación superior, el Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño, con Registro Calificado otorgado mediante Resolución 000150 del 4 de enero de 2021; presenta la actualización del Proyecto Educativo en correspondencia con la Resolución No. 0360 de 2021 de la Vicerrectoría Académica de la Universidad de Nariño, mediante la cual se establece la ruta para la actualización de los proyectos educativos de los pregrados.

A partir del informe técnico presentado por el grupo de Investigación Innova y el grupo de Investigación Currículo y Universidad; fruto de un proceso de investigación avalado y financiado por la Vicerrectoría de Investigaciones e Interacción Social de la Universidad de Nariño que tuvo como propósito identificar los requerimientos para una reforma curricular del programa de Diseño Gráfico; el equipo docente formula una ruta de trabajo en el marco de la normativa institucional para la reflexión, discusión, análisis y construcción de una propuesta de renovación curricular que responda a las necesidades y evolución de la disciplina en el contexto regional, nacional y global.

Considerando lo establecido en la Resolución No. 0360 de 2021 de la Vicerrectoría Académica de la Universidad de Nariño, (orientación construida a partir del Decreto 1330 de 2019 y la Resolución 21795 de 2020, expedidos por el Ministerio de Educación Nacional), el Proyecto Educativo establece en su configuración los resultados de aprendizaje y su alineación con las condiciones de calidad que rigen a los programas de pregrado. En esta medida, el Comité de Gestión Curricular del programa de Diseño Gráfico, a partir de un trabajo participativo que vinculó al equipo docente, formula y actualiza los lineamientos, políticas y principios que orientan y dirigen el desarrollo del Programa.



Metodológicamente, el Comité de Gestión Curricular realizó diversas sesiones de trabajos para analizar las condiciones establecidas en la Resolución No. 0360 de 2021 de la Vicerrectoría Académica de la Universidad de Nariño, determinado de manera conjunta los principales aspectos que vinculan los aportes del equipo docente obtenidos a través de la investigación y las jornadas de planeación y evaluación de resultados de los últimos semestres; de igual forma se consideraron los insumos institucionales y los aspectos descritos en el Informe Técnico suministrado por el grupo de Investigación Innova.

Posteriormente para la redacción del Proyecto Educativo, de acuerdo con el área de conocimiento, fueron delegadas las condiciones de calidad de la siguiente manera:

- Aspectos generales, fundamentación epistemológica e investigación, innovación y/o creación artística y cultural: Ph.D. Mireya Uscategui
- Justificación, componente pedagógico y profesores: PH. D. Omar Franco
- Componente de interacción y relación con el sector externo: Esp. Jaime Pineda
- Mecanismos de evaluación y organización de las actividades académicas y procesos formativos: Mg. Ana Timarán
- Componente formativo, medios educativos e infraestructura física y tecnológica: Mg. Jennyfer Alejandra Castellanos

4

Es importante resaltar que una vez construidos los documentos borradores de cada una de las condiciones del Proyecto Educativo, el Comité de Gestión Curricular, analizó y complementó los aspectos requeridos. La construcción de los resultados de aprendizaje deriva del abordaje colectivo y de la guía de trabajo suministrada por el grupo de investigación HISED, el grupo de investigación GIDEP, el grupo de investigación INNOVA y el grupo de investigación Cultura y Región, que, a nivel de la Universidad de Nariño, analizaron y construyeron una ruta para orientar a los programas en esta labor.



En este sentido, el presente documento contiene en su primer capítulo los aspectos generales del Programa estableciendo la relación con el Proyecto Educativo Institucional. Por su parte, el capítulo dos, da cuenta de las condiciones de calidad del Programa, establecidas en la normatividad nacional vigente.



TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES DEL PROGRAMA	8
1. RESEÑA HISTÓRICA DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO	8
2. MISIÓN Y VISIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO	11
3. PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL	11
4. RESEÑA HISTÓRICA DE LA FACULTAD	13
5. RESEÑA HISTÓRICA DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO	17
 CAPÍTULO II. CONDICIONES DE CALIDAD DEL PROGRAMA	 20
1. DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA	20
2. JUSTIFICACIÓN DEL PROGRAMA	21
2.1 Estado de la oferta del programa académico.	21
2.2. Necesidades del país o de la región con el programa	25
2.3 Atributos o factores que constituyen los rasgos distintivos del programa.	27
2.4 Coherencia del programa con la Misión y el Proyecto Educativo Institucional	28
3. ASPECTOS CURRICULARES	30
3.1 Componente formativo	30
3.2 Componente pedagógico	74
3.3 Componente de interacción	79
3.4 Declaraciones teóricas y epistemológica del Programa de Diseño Gráfico	
3.5 Mecanismos de evaluación	92



4. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS Y PROCESO FORMATIVO 100

4.1 Descripción de las actividades académicas, la forma cómo se relacionan y se complementan entre sí, en términos de objetivos, contenidos, metodologías y aquello que hace parte del proceso formativo y se establece en el proyecto educativo del programa. 100

4.2 Descripción de cada actividad académica del plan general de estudios, los créditos académicos, las horas de interacción del estudiante con el profesor de forma sincrónica o asincrónica, presencial o virtual, en aquellas dedicadas a los componentes teórico, teórico-práctico y práctico, según corresponda, en concordancia con la modalidad de desarrollo y el nivel de formación del programa. 104

4.3 Contenidos curriculares detallando los componentes que estructuran el macro currículo y el micro currículo. 105

4.4 Los diseños de las actividades académicas que se desarrollarán en escenarios de práctica. 105

4.5 Descripción de las estrategias de seguimiento al proceso formativo del estudiante, orientadas a la obtención de los resultados de aprendizaje esperados en las prácticas formativas, a la permanencia y la graduación oportuna. 106

4.6 Evidencia del cumplimiento de la normatividad vigente que rige el desarrollo de las prácticas formativas en el marco de la relación docencia - servicio, cuando se trate de programas académicos que incluyan este tipo de prácticas. 107

4.7 Mecanismos de interacción entre estudiante-profesor y estudiante-estudiante. 107

4.8 Descripción de los requisitos de grado adicionales a la aprobación de créditos académicos del plan general de estudios, cuando así se establezca. 108

4.9 Evidencia de la disponibilidad de escenarios para prácticas formativas, propios o en convenio, con infraestructura física y funcional que garanticen el desarrollo de las competencias definidas en el perfil de egreso del programa académico, cuando el programa contemple prácticas formativas. 109

4.10 Descripción de las estrategias de seguimiento orientadas a la obtención de los resultados de aprendizaje esperados en las prácticas formativas. 109



5. INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y/O CREACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL	111
5.1 Declaración de la incorporación de la investigación, innovación y/o creación artística y cultural para el desarrollo del conocimiento, según el nivel de formación del programa.	111
5.2 Descripción de las estrategias, medios y contenidos curriculares para la formación en investigación, innovación y/o creación artística y cultural.	114
5.3 Descripción de la forma en que las actividades académicas, docentes y formativas se nutren de la investigación, innovación y/o creación artística y cultural.	120
5.4 La definición de áreas, líneas o temáticas de investigación, según la declaración de la incorporación de la investigación, innovación y/o creación artística y cultural para el programa académico, y en coherencia con el objeto de estudio, el campo de educación y formación del programa, y los requerimientos de la región y el país para su transformación y crecimiento económico y social.	121
5.5 Proyección para los próximos siete (7) años de los instrumentos (Planes, proyectos, programas, o lo que haga sus veces) requeridos para el logro del ambiente de investigación, innovación y/o creación artística y cultural.	122
 6. RELACIÓN CON EL SECTOR EXTERNO	 124
6.1. Proyectos de Interacción Social	124
6.2. Relaciones con el sector productivo	128
6.3. Generación de nuevos conocimientos aplicados a la sociedad	130
 7. PROFESORES	 132
7.3 Asignación y gestión de las actividades de los profesores	140
7.4 Permanencia, desarrollo y capacitación profesoral	141



7.5 Seguimiento y evaluación del docente	145
7.6 Plan de Vinculación Docente / PCAD	146
8. MEDIOS EDUCATIVOS	147
8.1 Selección y cobertura de los medios educativos	147
8.2 Disponibilidad y accesos a los medios educativos	156
9. INFRAESTRUCTURA FÍSICA Y TECNOLÓGICA	159
9.1 Características de la infraestructura física y tecnológica	159
9.2 Disponibilidad y acceso a la infraestructura física y tecnológica	165
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	167

CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES DEL PROGRAMA



1. RESEÑA HISTÓRICA DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO

La Universidad de Nariño con sede en la ciudad de San Juan de Pasto capital del Departamento de Nariño y con programas de regionalización en los municipios de Ipiales, Túquerres y Tumaco, fue creada el 7 de noviembre de 1904 mediante Decreto N° 49 de la Gobernación del Departamento de Nariño, como institución autónoma de educación superior universitaria, de carácter oficial, con gobierno, patrimonio y rentas propias, con capacidad para organizarse, designar sus propias autoridades y dictar sus normas y reglamentos de conformidad con la Ley.

El historiador Guerrero-Vinueza (2004), cita como el antecedente más remoto al *Colegio de la Compañía de Jesús*¹, fundado en Pasto mediante Cédula Real del 26 de julio de 1712 y consagrado a la formación de los jóvenes de la época quienes se instruían en teología, gramática, latín y filosofía cristiana. Por esa época con el apoyo del Cabildo y la ayuda de la comunidad se inicia la construcción del colegio y de una iglesia. Años más tarde, en 1767 se produce la expulsión de los jesuitas de todo el territorio americano decretada por Carlos III, hecho que ocasiona el cierre del Colegio pasando entonces su administración a manos de particulares, para ser restituido oficialmente bajo el nombre *Real Colegio Seminario*, institución que fuera creada mediante Cédula Real del 26 de julio de 1786.

Una vez hechas las refacciones locativas y concluida la construcción de la sede inicial, el Real Colegio Seminario reanuda las labores educativas con la designación de su primer Rector por parte del Gobernador de Popayán, en el mes de diciembre de 1791. El *Real Colegio* se mantuvo en funcionamiento hasta 1822 por el acaecimiento de las guerras independentistas que impactaron de modo negativo el avance educativo de la ciudad, unas veces por razones militares y otras por causa de la crisis económica de esta región que vio frustrado su desarrollo hasta

¹ Según lo registra Bastidas-Urresty, J. (2000), las instalaciones de la Compañía de Jesús se erigieron inicialmente en el terreno que en la actualidad ocupa la Universidad de Nariño en su sede del centro de la ciudad y en donde hoy funcionan los postgrados de la Facultad de Derecho y los Consultorios Jurídicos de la misma.



el año 1826 cuando “Bolívar, [...] a su paso por la ciudad ordenó la restitución del colegio” (Guerrero-Vinueza, 2004, p.2).

Así, en 1827 se reabre el Colegio con las materias de Filosofía, Lógica y Gramática. En el mismo año mediante Decreto del 2 de junio, el General Francisco de Paula Santander, de conformidad con la Ley de 6 de agosto de 1811 establece en Pasto el *Colegio Provincial* con las cátedras de Gramática Latina, Filosofía, Gramática Castellana y otras de enseñanza superior. De este modo el *Provincial* se constituye en el primer colegio de carácter público de Pasto, razón por la cual el historiador Sergio Elías Ortiz lo reconoce como el “germen de la Universidad de Nariño” (Guerrero-Vinueza, 2004, p.3). Seis años más tarde, en 1833, esta institución toma el nombre de *Colegio San Agustín* en virtud de la Congregación Agustiniana a la perteneció el Rector de la época, mismo que instituye las cátedras de Teología y Jurisprudencia, cátedra esta que se señala como el antecedente remoto de la enseñanza profesional del Derecho.

11

Al estallar la *Guerra de los Conventos* en 1839, se cierra el San Agustín para reabrirse al año siguiente, en 1840, de nuevo como *Colegio Provincial*, denominación bajo la cual recupera su carácter público y se beneficia además de la Ley 4° del 16 de mayo y del Decreto Ejecutivo del 1° de diciembre del mismo año, bajo cuya potestad se disponen en estos centros las Facultades de “[...] Literatura, Filosofía, o de Ciencias Físicas y Matemáticas, con la prerrogativa de otorgar grados universitarios [...]” (Guerrero-Vinueza, 2004, p.4). En tal condición este Colegio se constituye en Universidad entre los años 1845 y 1854 “[...] con dos facultades Derecho y Teología y tres cursos de enseñanza secundaria” (Guerrero-Vinueza, 2004, p.5). En 1885 el plantel aumentó las cátedras de Derecho Romano, Constitucional, Administrativo y Práctica Forense.

En 1859 se produce de nuevo un cambio de nombre y el *Provincial* pasa a denominarse *Colegio Académico* que en principio aduciendo problemas económicos suspende la cátedra de Jurisprudencia. Entre las décadas del 70 y 80 el Colegio tuvo varios cierres debido a las guerras de la época y a las consecuentes crisis económicas vividas. En 1889 el



Colegio asumió la categoría de Universidad mediante Decreto 726 del 11 de septiembre, ratificado por Ordenanza 30 de 1894 de la Asamblea Departamental del Cauca que abre la posibilidad de crear otras Facultades, lo que motiva la solicitud para “[...] crear la **“Escuela de Artes y Oficios”** (Guerrero-Vinueza, 2004, p.18), empeño que lamentablemente no logra su cometido. En 1895 este Colegio toma la denominación de *Liceo Público de Pasto*, el que también como consecuencia de las guerras fue cerrado en las postrimerías del siglo, 1899, para reabrirse como Universidad de Nariño en el año 1904, mediante la que se constituirá en una de las principales decisiones del primer Gobernador del Departamento Dr. Julián Bucheli Ayerbe, y en el hecho educativo de la mayor trascendental para la historia del nuevo Departamento de Nariño creado apenas tres meses atrás².

Pasada más de una centuria de su existencia la Universidad de Nariño se consolida como una verdadera Institución en la medida en que gracias al cumplimiento de su misión y de sus proverbiales funciones de docencia, investigación e interacción social, se ha mantenido leal a sus compromisos con la región y hoy goza de un pleno reconocimiento nacional, regional y local.

12

La Universidad de Nariño ha sido determinante en el desarrollo regional y nacional aportando a la región la formación de seres humanos, ciudadanos y profesionales que participan activamente en el desarrollo económico, científico, cultural y humano, lo que le ha merecido un amplio reconocimiento en la sociedad. En los últimos años es evidente su fortalecimiento con: la ampliación de cobertura; el avance en la investigación e interacción social; la creación de programas académicos pertinentes y de calidad; la disposición de condiciones institucionales adecuadas de bienestar; la cualificación de su talento humano; la modernización de su infraestructura y la gestión adecuada de recursos en medio de las limitaciones de la educación pública en el país (Universidad de Nariño, 2023).

² La Universidad nace con las facultades de Derecho y Ciencias Políticas, Matemáticas e Ingeniería junto con clases de Comercio.



Finalmente, la Universidad, como corresponde a las instituciones de educación superior en el orden nacional, viene observado desde su autonomía institucional, los requerimientos sociales y legales para el aseguramiento de la calidad en el más alto nivel según la región lo merece, lo que hoy y a partir del nuevo siglo se refleja en los siguientes logros:

- 2001. Se recibe la **Acreditación de Alta Calidad** para los programas de Zootecnia e Ingeniería Agronómica.
- 2003. Se crea el “Sistema de Autoevaluación y Desarrollo Institucional” por medio del Acuerdo 011 de 5 de febrero expedido por el Consejo Superior, con el objeto de formalizar los procesos orientados a asegurar el cumplimiento de sus funciones misionales en niveles óptimos de calidad.
- 2014. El CNA, una vez verificado por parte de los pares el cumplimiento de condiciones iniciales, otorga el aval para dar inicio a los procesos de autoevaluación y la Universidad a su vez mediante Acuerdo 069 de 2015 del Consejo Superior y el Acuerdo 099 de octubre 27 de este mismo año autoriza el proceso de autoevaluación con fines de Acreditación Institucional.
- 2015. Mediante Acuerdo N° 069 de septiembre 18 el Consejo Superior crea el Sistema de Autoevaluación, Acreditación y Certificación y la División Académico Administrativa de Autoevaluación, Acreditación y Certificación de la Universidad de Nariño.
- 2017. Mediante Resolución 10567 del 23 de mayo el Ministerio de Educación Nacional otorga la **Acreditación Institucional en Alta Calidad** por un periodo de 6 años.
- 2021. Se hace entrega del Documento de Autoevaluación con fines de renovación de la Acreditación Institucional.
- 2023. Mediante Resolución 000022 del 11 de enero, el Ministerio de Educación Nacional otorga la **Renovación de Acreditación Institucional en Alta Calidad**, por el término de seis años, hecho que además de reafirmar el atributo de calidad en su más alto rango para la Universidad, compromete a todos sus estamentos en el desarrollo de los procesos de autoevaluación permanente y de planes de mejoramiento continuo, hoy convertidos en parte inherente a la cultura institucional.



2. MISIÓN Y VISIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO

Misión: La Universidad de Nariño, desde su autonomía y concepción democrática y en convivencia con la región sur de Colombia, forma seres Humanos, ciudadanos y profesionales en las diferentes áreas del saber y del conocimiento con fundamentos éticos y espíritu crítico para el desarrollo alternativo en el acontecimiento mundo.

Visión: La Universidad de Nariño, entendida como un acontecimiento en la cultura, es reconocida por su contribución, desde la creación de valores humanos, a la paz, la convivencia, la justicia social y a la formación académica e investigativa, comprometida con el desarrollo regional en la dimensión intercultural.

3. PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

14

Acogiendo los requerimientos del Ministerio de Educación Nacional a las Instituciones de Educación Superior, y bajo la convicción de que los cambios socio-políticos, económicos, culturales y ambientales exigen como parte de las condiciones de calidad el direccionamiento del quehacer docente, investigativo y de interacción social en consonancia con las realidades del mundo contemporáneo, la Universidad de Nariño en el marco de la Reforma Universitaria asume como prioridad desde el año 2010 la formulación de su Proyecto Educativo Institucional -PEI-, proyecto que luego de una activa participación de la comunidad académica para su elaboración, se adopta oficialmente en el año 2013 mediante Acuerdo No. 035 del 15 de Marzo expedido por el Consejo Superior. El PEI desarrolla sus preceptos a través de cinco títulos, a saber: Marco General, Fundamentos Institucionales, Direccionamiento Institucional, Objetivos y Acciones, y Evaluación.

Al describir el contexto en el Marco General, el Proyecto destaca la ubicación estratégica de la Universidad en el sur de Colombia como un preeminente atributo de su identidad que le hace posible establecer



una privilegiada y comprometida relación Universidad-Región, lo que constituye hoy por hoy un lema que orienta, motiva y dinamiza sus funciones misionales bajo el reconocimiento de la multiculturalidad de esta región en la que de manera excepcional confluyen tres subregiones que conforman el Departamento de Nariño: el sistema Pacífico, la Amazonía y la región Andina, al tiempo que la sitúan como frontera internacional de Colombia con Suramérica. La riqueza natural de este Departamento, encarnada en la hidrografía, la flora, la fauna, la mineralogía y los paisajes del complejo montañoso, de la zona costera, y de sus valles, hacen de éste un contexto privilegiado para el conocimiento, razón por la cual la Institución asume autónoma, crítica y reflexivamente la formación de profesionales y desarrolla procesos de investigación para la creación de ciencia, tecnología y arte en busca de respuesta a las necesidades prioritarias de sus pobladores, a partir de los saberes ancestrales, la diversidad étnica y cultural y el patrimonio biogeográfico que recorre el eje transversal de su territorio.

En el Artículo 4 referido a la “Función misional – academia” (Universidad de Nariño, 2013, p.3), el PEI estipula que la **investigación** en la Universidad de Nariño “[...] concebida como el proceso de construcción e innovación del conocimiento” (Universidad de Nariño, 2013, p.4), constituye un componente esencial del quehacer académico, **es el eje transversal de los currículos** y el medio de desarrollo del pensamiento crítico, autónomo, creativo y propositivo a partir del cual la Institución contribuye a la solución de problemas científicos y socioculturales de la región, así como a su transformación y emancipación. En consecuencia, reconoce la intervención de diversos actores, la apropiación de variadas metodologías y el empleo de múltiples herramientas para la creación y la divulgación del pensamiento científico, artístico, filosófico y humanístico.

En lo atinente a la **educación** como parte de los fundamentos institucionales, el PEI declara que “la Universidad de Nariño, desde su trayectoria y su devenir, se piensa como conciencia histórica, científica, cultural, autónoma y crítica de la sociedad” (Universidad de Nariño, 2013, p.4), con fundamento en la ética, el pensamiento y la investigación, consideraciones que entre otras “[...] exigen 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” (Universidad de Nariño, 2013, p.4).

Así mismo, la Universidad se compromete con una **pedagogía** “[...] fundamentada en el diálogo, en lo humano y en la diversidad conceptual” (Universidad de Nariño, 2013, p.4), asumida como disciplina que propicia la reflexión, la re-contextualización, la búsqueda de relaciones y convergencias de los saberes como vías para la comprensión, explicación y transformación de las prácticas del aula y de las experiencias sociales. En la misma perspectiva se concibe la **didáctica** “[...] como el espacio que concreta la enseñanza y el aprendizaje de la ciencia y de su epistemología, a través del proceso de transposición didáctica [...]” (Universidad de Nariño, 2013, p.4).

De acuerdo con tales presupuestos, “[...] los programas académicos se caracterizarán por: la contextualización, la pertinencia, la interdisciplinariedad y la transdisciplinariedad, como atributos de la flexibilidad curricular. Los mismos se proyectarán hacia el reconocimiento y la movilidad nacional e internacional de estudiantes y profesores” (Universidad de Nariño, 2013, p.4).

A renglón seguido el PEI como una orientación para los diversos programas académicos, define lo que la Universidad entiende por pertinencia académica y por flexibilidad curricular, así:

“La **pertinencia académica** se entiende como la búsqueda de la excelencia, que vincula a la Universidad con un proyecto democrático de transformación social y natural y en permanente intercambio científico y cultural. Por su parte, la **flexibilidad** se concibe como la propiedad inherente al currículo, el cual ofrece al estudiante la posibilidad de relacionarse con el entorno natural, social, político, cultural y económico de la región y acercarse al mundo dinámico de las ciencias y la tecnología” (Negrillas fuera de texto). (Universidad de Nariño, 2013, p.5).



El capítulo 5 del PEI está dedicado a la **evaluación** respecto a la cual se establece que “La Universidad de Nariño debe impulsar procesos continuos de evaluación, heteroevaluación y autoevaluación académica y administrativa, que permitan la renovación, la autorregulación, el ajuste, el fortalecimiento, la actualización y el mejoramiento permanente de la Institución” (Universidad de Nariño, 2013, p.11). De igual suerte señala que habida cuenta de la perspectiva de transformación y de mejoramiento permanente en la que se define la formación académica, la Institución “[...] acoge la evaluación como un evento democrático y significativo para el aprendizaje, a través de diferentes medios, estrategias y modalidades acordes con las disciplinas y con los perfiles profesionales y ocupacionales específicos” (Universidad de Nariño, 2013, p.11).

Conviene finalmente destacar cómo a través del PEI “La autoevaluación institucional y de programas adquiere la connotación de proceso permanente de reflexión, análisis y autocrítica, orientado al mejoramiento institucional de las funciones de docencia, investigación e interacción social” (Universidad de Nariño, 2013, p.11).

17

4. RESEÑA HISTÓRICA DE LA FACULTAD

La Facultad de Artes de la Universidad de Nariño, creada por el Consejo Superior mediante Acuerdo N° 040 del 10 de diciembre de 1975, es una unidad académico-administrativa que congrega las disciplinas artísticas y proyectuales de la Universidad y que junto con otras diez facultades hace parte fundamental de la estructura organizacional de esta Institución en virtud de lo cual estatutariamente cumple funciones académicas y administrativas descentralizadas.

El origen de la Facultad, en términos de la incorporación de los estudios artísticos a las estructuras académicas de la Universidad de Nariño, nos ubica en 1935, año en el que mediante la Ordenanza Departamental N°18/1935 se adscribe la Escuela de Artes y Oficios de Nariño a la Universidad. El pensum de esta Escuela incluía las materias de Mecánica, Dibujo Lineal, Instrucción Cívica, Electrotécnica, Física



Aplicada, Motores térmicos y Contabilidad de Taller, junto con los talleres de Barniz de Pasto y una sección de telegrafía. Tres años más tarde, en 1938, el denominado Consejo Universitario por medio del Acuerdo N° 13/1938 abre las secciones de Música y Pintura con las siguientes asignaturas: Sección de Música: Música en general, Solfeo, Práctica de conjunto coral, Historia y Estética de la música, y Piano; Sección de Pintura: Dibujo, Pintura, Modelado. Se crea así mismo la enseñanza infantil para niños de 6 a 12 años.

Ya incorporada la enseñanza del arte a la Universidad, el antecesor inmediato de la Facultad en sentido cronológico es el **Instituto de Artes** creado bajo tal denominación en el año 1972 por el Consejo Superior de la Universidad, y que tres años después se convertiría en la Facultad de Artes que hoy nos congrega.

Sin embargo, los antecedentes más remotos de la Facultad en lo que hace a la enseñanza del arte, nos remiten a las **Escuelas de artes y oficios** que herederas de los Talleres coloniales, se reorganizan como centros llamados a contribuir al desarrollo económico de la nueva República de Colombia. Con este fin los gobiernos nacionales de la época, aún con propósitos primordialmente políticos, expidieron no pocas normas que remontaron el territorio nacional convirtiéndose en precedentes de la profesionalización del arte habida cuenta de que la enseñanza en ellas se ocupaba del aprestamiento de niños y niñas, de jóvenes y de adultos, en el oficio de la pintura, la escultura, la talla en madera, la ornamentación arquitectónica, entre algunos de los más de cien oficios de los registrados en los anales de la Nación (Uscátegui, M., 2010).

En la actualidad la Facultad está integrada por cuatro Departamentos, a saber: Artes Visuales, Música, Diseño y Arquitectura³ con sus respectivos Programas académicos así:

- Departamento de Artes Visuales con los Programas de Artes Visuales, Licenciatura en Artes Visuales, Especialización en

³ El orden que aquí se consigna corresponde a la cronología de la creación de los Departamentos.



Pedagogía de la Creatividad y Maestría en Investigación/Creación Arte y Contexto.

- Departamento de Música con el Programa de Licenciatura en Música.
- Departamento de Diseño con los programas de Diseño Industrial, Diseño Gráfico, Especialización en Diseño de Experiencias Lúdicas y Maestría en Innovación Social
- Departamento de Arquitectura con el programa de Arquitectura.

Con el objeto de ofrecer una perspectiva cronológica del desarrollo histórico de la Facultad, se resumen en la siguiente Tabla los principales acontecimientos normativos relacionados con sus antecedentes y su evolución, reflejo de los vaivenes de la profesionalización del Arte en Colombia, que tras las denominaciones oficiales de escuela, instituto y facultad, revela los fenómenos de la institucionalización de su enseñanza y las diversas concepciones de arte a partir de las cuales se han estructurado históricamente los currículos y se ha abierto paso el reconocimiento social del arte como campo cultural y de producción, y de sus artífices como facultativos del orden de lo superior universitario.



Tabla 1: Escala de tiempo: antecedentes y evolución de la Facultad

ESCALA DE TIEMPO: ANTECEDENTES Y EVOLUCIÓN DE LA FACULTAD	
1904	Creación de la Universidad de Nariño por el primer Gobernador Dr. Julián Bucheli A., para quien uno de los fundamentos del desarrollo del nuevo Departamento radicaba en la Universidad y con ella en la producción en el campo de las artes: “El trípode de su administración fue [...] c) Universidad en plena producción en las áreas de la Ingeniería, derecho, filosofía y arte” (Chaves, M., 1983, pp.240-241)
1905	Creación de la Escuela Práctica de Ornamentación y Modelación del Dpto. de Nariño mediante Decreto 248 de Octubre 6/1905 de la Secretaría de Instrucción Pública del Dpto., establecimiento al que se le dio “[...] la organización más conveniente a su índole esencialmente artística [...]”.El plan de enseñanza, a cursarse durante dos años contenía las materias de Dibujo ornamental y modelación en arcilla, Transporte al yeso, Decoración de edificios, Estucos, Dorados y preparaciones en gelatina. (Informe del Director de Instrucción Pública del Departamento. Revista de la Instrucción Pública de Colombia, s/f, pp. 197-198)
1907	Creación de una Escuela de Artes y Oficios dirigida por los Padres Salesianos para procurar el desarrollo de la industria y contribuir al mejoramiento de la economía del Departamento: “Pues mediante la creación del citado plantel como una consecuencia muy natural vendría el impulso científico, [...] que para su desarrollo, encontrará por estas comarcas un teatro muy adecuado fuera de las nada comunes aptitudes artísticas [...] de los habitantes del sur” (Guerrero-Vinueza G. L., 2004, p.35). Creación de las clases de música vocal y piano en la U. de Nariño. El Consejo Directivo de la Universidad aprueba el proyecto presentado por el Rector Benjamín Belalcázar para la creación de las clases de música vocal y piano, y además autoriza la compra de dos pianos junto con la correspondiente gestión para la consecución de un repertorio de música (Guerrero-Vinueza G. L., 2004, p.117).



1913	La Asamblea Departamental concede auxilios para la creación de una escuela de artes y oficios para niños y niñas pobres. (Guerrero-Vinueza G. L., 2004, p.45)
1914	Primer intento de creación de la Facultad de Bellas Artes. El gobierno nacional presenta una reforma educativa según la cual la educación superior debía reorganizarse en Facultades y Departamentos para ofrecer carreras que contribuyeran a la industrialización del país, directriz que tuvo su manifestación expresa en la Universidad de Nariño con la creación de la Facultad de Bellas Artes como lo estipula la Ordenanza N. 41/1914: "Por la cual se reorganiza la Universidad de Nariño [...]. Artículo 2º: Son Ramos de enseñanza en el Plantel Universitario del Departamento los comprendidos en las siguientes Facultades: [...] e) Bellas Artes: música, pintura, escultura y Arquitectura. " (AHP, Libro de Ordenanzas Departamentales, 1914, f.59). Sin embargo, la escasez de recursos impidió que esta Facultad entrara en funcionamiento.
1927	Fundación de la Escuela de Artes y Oficios. Ordenanza N° 40/1927 Asamblea Dptal. "Por la cual se provee a la fundación de la Escuela de Artes y Oficios. Artículo 1º [...] la Gobernación procederá a organizar en esta capital la Escuela de Artes y Oficios [...] Artículo 2º. En la Escuela de Artes y Oficios se darán las enseñanzas de aquellas industrias de artes manuales que más se conformen con la idiosincrasia y peculiares aptitudes de los habitantes del Departamento [...]" (AHP, Fondo Archivo Dptal. Gobernación de Nariño, Libro de Ordenanzas Años 1926-1929, ff. 37-38. Ed. Imprenta Departamental, Pasto).
1935	Adscripción de la Escuela de Artes y Oficios de Nariño, a la Universidad de Nariño. (Ordenanza Departamental N°18/1935)
1938	Creación de las secciones de música y pintura en la Escuela de Artes y Oficios mediante Acuerdo N° 13/1938 del Consejo Universitario. En 1965 la Escuela que a la sazón funcionaba como Escuela de Música y Pintura, fue cerrada para fortalecer otras facultades (Acuerdo N° 35 de sept. 08/1965).
1972	Creación del Instituto de Artes por medio del Acuerdo N° 018 de Abril 18/1972 del Consejo Superior Universitario. En él se imparten clases de dibujo, pintura, modelado, escultura y orfebrería, entre otras.



1975	Creación de la Facultad de Artes mediante Acuerdo 040 de diciembre 10 emanado por el Consejo Superior. La Facultad se abre con dos programas: Licenciatura en Artes Plásticas y Maestría en Artes Plásticas a cursarse durante cinco años a partir de un ciclo común de dos años luego de los cuales cada estudiante optaba por uno de los dos programas.
1987	Creación del Departamento de Música adscrito a la Facultad de Artes y aprobación del Proyecto: “Programa de Música a Nivel Superior Universitario” mediante Acuerdos N° 147 de diciembre 06/1985 y N°102 de junio 24/1988 del Consejo Superior. En 1993 el ICFES por medio del Acuerdo 093 de abril 13/1993 aprueba el Programa de Licenciatura en Música.
1994	Aprobación del Programa de Diseño Industrial por parte del Consejo Superior Universitario (Acuerdo N° 059 de junio 16/1994 Consejo Superior Universitario) Aprobación de la reestructuración académica de los Programas de Artes Plásticas y cambio de denominación por el de Artes Visuales (Acuerdo N° 275 de diciembre 12/1994. Consejo Superior)
1996	Creación del Programa de Diseño Industrial y del Departamento de Diseño adscrito a la Facultad de Artes. (Acuerdo 067 de octubre 28/1996 Consejo Superior)
2000	Creación del Programa de Diseño Gráfico. (Acuerdo N° 020 de febrero 21/2000 Consejo Superior)
2002	Creación del Programa de Arquitectura (Acuerdo N° 099 de diciembre 17/2002 Consejo Superior)
2003	Creación del Departamento de Arquitectura. (Acuerdo N° 066 de septiembre 04/2003 Consejo Superior)

Fuente: Ph.D. D.G. Mireya Uscategui.



5. RESEÑA HISTÓRICA DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

El programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño se crea en el año 2000 por medio del Acuerdo 020 de febrero 21 del Consejo Superior con el compromiso de aportar al desarrollo cultural, ético, social, económico y ecológico de la región desde la comunicación y la gestión y mediante la formación de diseñadores con altas capacidades humanas y profesionales.

El programa nace bajo la denominación de *Diseño Gráfico y Multimedial* en la aspiración de responder a los crecientes desarrollos teóricos y tecnológicos que desde el campo de la comunicación y la información venían impactando al Diseño como disciplina académica, y de manera particular al ejercicio profesional del Diseño Gráfico expandiendo sus campos de acción.

23

Hay realidades que por cotidianas y evidentes hacen grandilocuente la exaltación de sus implicaciones. Tal es el caso del Diseño Gráfico y su participación en el mundo contemporáneo, el que precisamente fuera pronosticado por McLuhan desde la década del 60, como una aldea global de la información, a consecuencia de los adelantos en el campo de la comunicación (Uscátegui, M., Cabrera, J.H., y Rincón A., 2000, p.5).

Como antecedentes del Programa pueden citarse las circunstancias y las experiencias que a manera de justificación se refieren en el Documento base de su creación, en el que se advierte además cómo la formación en el área del Diseño Gráfico recibida por estudiantes de otros programas de la Facultad ha servido de manera ostensible al desempeño laboral a sus egresados.

En la región existe un potencial talento humano para la creación y la expresión gráfica cuyos precedentes se remontan al diseño prehispánico de las culturas pasto, quillacinga y tumaco, con una



riqueza s gnica y simb lica que a n asombra y particulariza al Departamento.

Como antecedente inmediato de esta carrera se cita el hecho de que la misma Facultad de Artes, desde sus inicios, ha venido ofreciendo la formaci n en Dise o Gr fico como un  rea b sica del anterior programa de Artes Pl sticas y como parte del  rea de fundamentaci n cient fico-tecnol gica del programa de Dise o Industrial (Usc tegui, M., Cabrera, J.H., y Rinc n A., 2000, p.9).

El proyecto curricular con el que se crea el Programa es resultado de una investigaci n auspiciada por la Universidad, cuya pregunta-problema se formul  en t rminos de * Cu l son las necesidades en el campo de la producci n gr fica y cu l es en consecuencia el perfil profesional del Dise ador Gr fico que necesita la regi n?* Las respuestas obtenidas tras el an lisis de los contextos de desarrollo del Dise o a nivel mundial y nacional, de sus  mbitos acad micos y profesional, as  como de los marcos te ricos del curr culum, y luego de auscultar a los empresarios locales del sector gr fico y multimedial, se reflejan en la propuesta curricular caracterizada por un modelo modular mediante el cual se busc  formar un profesional tal que superara la “[...] reducci n de la profesi n al dominio de lo t cnico y lo tecnol gico [...]” (Usc tegui, M., Cabrera, J.H., y Rinc n A., 2000, p.5). El Proyecto plante  una estructura curricular que a partir de la definici n de las necesidades de formaci n y de unos prop sitos de transformaci n, asumi  “[...] la Comunicaci n como disciplina fundante y la investigaci n como eje metodol gico” (Usc tegui, M., Cabrera, J.H., y Rinc n A., 2000, p.6), hecho  ste  ltimo que junto con la calidad de sus trabajos ha venido caracterizando el ejercicio profesional de los egresados a nivel nacional e internacional.

El programa inicial ha sido objeto de cambios y adecuaciones seg n los requerimientos de las pol ticas p blicas de calidad y los propios de la Universidad como efecto de los procesos de autoevaluaci n institucional. A la fecha se encuentra en proceso de aprobaci n para la implementaci n del proyecto de reforma estructural de su curr culo, producto as  mismo de una investigaci n de an lisis curricular



desarrollada durante los años 2016 a 2019 y en cuya consecuente propuesta se origina este PEP.

El crecimiento cualitativo del Programa se evidencia en la cualificación misma de sus docentes en términos de la formación postgradual alcanzada por la totalidad de ellos, en el desarrollo de la investigación a través de la creación de los tres Grupos de Investigación con los que actualmente cuenta (Historia y Teoría del Diseño, Múru e InNova), en la producción académica y la participación en eventos de carácter nacional e internacional por parte de profesores y estudiantes, en la oferta de un programa de Especialización propio (DIEL), y particularmente en los reconocimientos de los que han sido objeto profesores, estudiantes y egresados quienes se han insertado exitosamente en el campo profesional a nivel local, regional, nacional e internacional.

Como fruto de esta cualificación el Programa cuenta hoy con Registro Calificado cuya última renovación fue concedida por el Ministerio de Educación Nacional mediante la Resolución No. 000150 de 2021, y ha venido adelantando múltiples procesos conducentes al reconocimiento de su alta calidad académica.

25



CAPÍTULO II. CONDICIONES DE CALIDAD DEL PROGRAMA

1. DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA

Tabla 2: Ficha técnica del Programa

Nombre de la Institución	Universidad de Nariño
Denominación Actual del Programa	Diseño Gráfico
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	50 estudiantes
Código SNIES	103814
Registro Calificado	Resolución MEN 000150 04 ENE 2021



Número de créditos académicos	164
Número de estudiantes en el primer periodo	65
El programa está adscrito a	Facultad de Artes / Departamento de Diseño

Fuente: Elaboración propia.

2. JUSTIFICACIÓN DEL PROGRAMA

2.1 Estado de la oferta del programa académico.

Los constantes cambios de las plataformas comunicacionales y el entendimiento de los retos que traen consigo las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) desafían hoy los límites entre lo real y lo virtual. Esta simple premisa obliga a pensar la academia y la formación de diseñadores que atiendan estos desafíos de habitabilidad en el planeta. La idea que subyace con las Industrias 4.0 es la de estructurar y diseñar red social donde las plataformas, y máquinas puedan comunicarse entre sí, esto se denomina el Internet de las cosas (IoT), y la comunicación con personas, llamada Internet de las personas (IoP). Más recientemente las tecnologías como la (IA) Inteligencia Artificial, surgen como un espacio dinámico de inserción del diseño mediante la creación de entornos a partir de algoritmos que predicen y acompañan los procesos de creación y sistematización mediados por ordenadores.

De esta manera el auge y expansión de Internet, ha generado dentro de la sociedad una conducta de hiperconectividad e hipercomunicación que, en las actuales circunstancias, se podría considerar como una situación cotidiana y habitual. Esa transformación de una sociedad territorialista y materialista 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, sus interacciones 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

Actualmente asistimos a un escenario de hipercomunicación. Los tránsitos elevados de información, las divergencias de canales y los tonos comunicacionales se constituyen en un panorama imbricado pero propicio para la acción social del diseño, en especial del diseño gráfico. Las nuevas sociedades de información disponen de tecnologías que facilitan la generación, distribución y edición de información. En este sentido, el diseño gráfico como operador cultural optimiza los procesos de comunicación que se suscitan de distinta índole en la sociedad, para que sigan adelantando sus desarrollos en procura de una mejor calidad de vida.

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.

29

De acuerdo con AIGA (American Institute of Graphic Arts), en Estados Unidos, se requiere de un estudio más amplio de lo que se hace habitualmente para determinar el número de profesionales que hacen diseño. El Diseño gráfico es la segunda carrera que más crece ante la demanda de empresas, Según un informe de IBISWorld, la industria del diseño gráfico logró un valor de alrededor de 45,800 millones de dólares a escala mundial en el 2021.

Dentro del análisis que se puede elaborar en Latinoamérica, 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

30

En nuestro país el diseño gráfico vinculado como factor diferencial en los procesos productivos, las estéticas en marketing, los procesos de ideación de servicios y productos comunicacionales y el derivado desarrollo de piezas gráficas, audiovisuales y digitales han hecho de la disciplina un entorno de constante evolución. En la actualidad el diseño es comprendido como un actor importante dentro del escenario productivo nacional.

De acuerdo con el DANE, Departamento Administrativo Nacional de Estadística y el observatorio laboral del Ministerio de Educación Nacional—el sector de *Business Process Outsourcing* (BPO), también entendido como la tercerización de procesos y servicios, en nuestro país genera cerca de 500.000 empleos y solo en 2020 según el Sistema de Información de Economía Naranja - SIENA del Dane, representó el 11 % de las exportaciones por prestaciones de servicios. Cerca del 7 por ciento de las empresas en Colombia tienen que ver con esta actividad y muchas de estas después de la pandemia han decidido incrementar sus producciones a partir de la identificación de producción y servicios que se



apoyen en la ayuda de tecnologías digitales y nuevas maneras de comunicación.

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.

31

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 gestaron 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 y su *Ranking sectorial de la Industria gráfica 2020*, 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, 2020). 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.

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.

33

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



El departamento de Nariño, ubicado al sur de Colombia, generación tras generación ha marcado un hito nacional de carácter estético en sus producciones visuales y constantes simbolismos determinando cómo se proyecta ante el mundo. Justamente las reiteradas imágenes asociadas a su identidad como el volcán galeras, las semiologías graficas derivadas del carnaval de Negros y blancos y las retóricas visuales autóctonas devenidas en artesanías de geometrías armónicas del barniz de Pasto han evidenciado una forma propia de comunicación para este territorio colombiano.

Los estudios de producción artística de la cultura nariñense son variados y reconocen el aporte al escenario nacional referenciando claramente la identidad de un territorio. No obstante, a la luz de acontecimientos importantes recientes como el reconocimiento de la ciudad de Pasto como CIUDAD CREATIVA (2021) por la UNESCO, la declaración de patrimonio CULTURAL INMATERIAL de la humanidad del CARNAVAL DE NEGROS Y BLANCOS (2009), y la Música MARIMBA del pacífico por nombrar algunos, exhortan a la academia a dinamizar campos de análisis y de discusión sobre el desarrollo social a partir de la creatividad y formas de representación de un territorio, en desde esta perspectiva que el programa de Diseño de la Universidad de Nariño ha consolidado su oferta académica, atendiendo estas dinámicas propias de comunicación y este emergente desarrollo gráfico, audiovisual y digital de una región.

De acuerdo con SNIES en su boletín de Educación Superior 2021, se registraron 2.637.285 estudiantes de nivel pregrado, discriminado de la siguiente manera: universidades 1.717.298 equivalente al 68,56%; en el nivel tecnológico 638.412 correspondiente a un 27,72% por último, y no menos importante, en el renglón técnico con 95.585 estudiantes que corresponde a un 3,85% (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.).

35

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).

36

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 desempeñan 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: modalidad investigación, modalidad interacción social y modalidad profundización; 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.

37

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 interdisciplinar 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.

38

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 hiperconectado, 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. ASPECTOS CURRICULARES

3.1 Componente formativo

3.1.1 Plan general de estudios, representado en créditos académicos de acuerdo con las políticas académicas definidas por la institución.

El programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño, orienta procesos de aprendizaje para la formación integral de profesionales capaces de aportar en el desarrollo y transformación de un contexto, a partir de la conceptualización, gestión y formalización de productos, servicios, artefactos y experiencias fomentando el desarrollo de proyectos creativos, investigativos y estéticos funcionales en el ámbito de la comunicación.

En consecuencia, la renovación curricular del programa de Diseño Gráfico, se estructura a partir de campos, componentes y cursos, que se desarrollan durante diez semestres de profesionalización mediados por créditos académicos. Los campos dinamizan los componentes, orientando la trayectoria del proceso de formación de los estudiantes para alcanzar los resultados de aprendizaje y el perfil de egreso del Proyecto Educativo. La relación de los créditos académicos con los campos y componentes, orientan una estructura flexible que permite al estudiante trazar su plan de estudios sin un sistema de prerrequisitos limitante.

El Programa de Diseño Gráfico, en el marco de las determinaciones de curso, 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, la investigación y la historia como ejes metodológicos, sugieren articular diferentes disciplinas y saberes para fortalecer la formación integral de los estudiantes.

En esta medida, se describen a continuación los campos y componentes que conforman la estructura curricular del Programa.



Figura 1: Plan general de estudios del Programa de Diseño Gráfico expresado en campos y componentes.



Fuente: elaboración propia.

Campo de Fundamentación: El campo de Fundamentación articula el componente de Integración por Competencias, el componente Básico Proyectual, el componente de Investigación y el Componente de Fundamentos Teóricos. Este campo comprende espacios académicos dispuestos desde primer a séptimo semestre que tienen como finalidad el desarrollo teórico-conceptual, investigativo y experimental en los proyectos de diseño.

Figura 2: Campo de Fundamentación del Programa de Diseño Gráfico expresado en campos y cursos.



Fuente: elaboración propia.

- **Componente de Integración por Competencias:**

integra los cursos institucionales de Formación Humanística y los cursos de Competencias Básicas. En primera instancia, los cursos de Formación Humanística, reglamentados por el Acuerdo 047 del 30 de septiembre de 2021 del Consejo Superior de la Universidad de Nariño, se establecen en cuatro áreas de formación electivas: cultura, urbanismo, ciudadanía y contexto y un área de fundamentación. La Formación Humanística hace énfasis en la formación integral de profesionales, desarrollando potencialidades individuales y colectivas en los contextos social, científico y cultural. Así el Acuerdo 047 de 2021 establece que la Formación Humanística “es uno de los fundamentos que coadyuva a la construcción de un sujeto plural, con capacidad para la producción de conocimientos, la recreación de mundos imaginarios-simbólicos en un ámbito pluricultural y multiétnico,

con fundamento en la libertad de pensamiento, la democracia, el respeto por el otro, la tolerancia, la diferencia y la crítica” (p. 2).

Por su parte, los cursos de Competencias Básicas se componen por Lengua Extranjera, Lectura y Producción de Textos, y Lenguaje y Herramientas Informáticas. 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, además ofrece a los profesionales la posibilidad de ser parte de diversos escenarios rompiendo con las limitaciones comunicativas. En cuanto a la Lectura y Producción de Textos, se fomenta el acceso a los diversos lenguajes que atraviesan el texto verbal, visual y mixto para potencializar la capacidad reflexiva, el habla, la escucha y, en general, la expresión oral y escrita. Finalmente, el Lenguaje y las Herramientas Informáticas, posibilitan el tratamiento automático de la información a través de medios electrónicos otorgando conocimientos fundamentales a los estudiantes para su proceso formativo.

43

- **Componente Básico Proyectual:** se constituye a partir de los proyectos de diseño que cimientan la formación profesional de los diseñadores gráficos. El Proyecto de Diseño 1, 2, 3 y 4, como un eje de integración, se constituye en el ámbito natural del aprendizaje por proyectos y por tanto, es una experiencia pedagógica que integra la teoría y la práctica conjugando componentes conceptuales, investigativos, prácticos, técnicos, creativos, experimentales, de análisis, síntesis y de producción, poniendo en juego las variadas competencias que deben desarrollarse al interior de los programas de formación universitaria en esta disciplina. Partiendo de la conceptualización del Proyecto de Diseño como un taller de creación, se fortalecen los conocimientos disciplinares necesarios en la formación profesional de un diseñador gráfico, aspecto fundamental para la



concepción y desarrollo de proyectos en las líneas de profundización que son orientadas en semestres posteriores.

- **Componente de Investigación:** se constituye en el fundamento para la generación de conocimiento a través de las disciplinas creativas. En este sentido, la investigación se plantea desde una lógica experimental, reconociendo el entorno y fortaleciendo los procesos de lectoescritura y pensamiento de diseño. Se inicia de este modo un proceso de construcción de conocimiento a través del cual el estudiante buscará nuevos datos o mejores explicaciones para entender o resolver un desafío de diseño, mediante la experimentación, indagación y argumentación.

- **Componente de Fundamentos Teóricos:** Fomenta el reconocimiento y apropiación de códigos de comunicación visual y aspectos teóricos relacionados con la semiótica e historia. Orienta la interpretación de 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.

44

Campo Proyectual Específico: El campo Proyectual Específico articula el componente Tecnológico, el componente de Gestión del Diseño y el componente Expresivo proyectual. Este campo comprende espacios académicos dispuestos desde primer a décimo semestre que tienen como finalidad fortalecer las competencias teórico-proyectuales, investigativas, experimentales, procedimentales, tecnológicas y de gestión a través del desarrollo de proyectos de diseño con sentido estético y funcional.

Figura 3: Campo Proyectual Específico del Programa de Diseño Gráfico, expresado en campos y cursos.





Fuente: elaboración propia.

45

- **Componente Tecnológico:** Favorece la exploración de recursos y herramientas tradicionales y emergentes, otorgando valor estético y funcional a los proyectos de diseño a partir de la implementación de tecnologías de la información, reconociendo, interpretando y experimentando la imagen visual, sonora y sensitiva para la generación de procesos de comunicación.
- **Componente de Gestión del Diseño:** Fomenta la interacción con los espacios sociales, culturales, productivos y económicos a través del pensamiento estratégico, la innovación y el reconocimiento de las Industrias Culturales y Creativas.
- **Componente Expresivo Proyectual:** Faculta la generación de proyectos de diseño considerando la versatilidad del lenguaje visual y su relación con diversos contextos, fomentando la creatividad, expresividad y pensamiento crítico. Este componente invita a la exploración de técnicas, métodos y prácticas que potencian la expresividad y creatividad en torno a la



generación de mensajes con eficacia comunicativa, destacando el poder simbólico de la imagen y fortaleciendo la capacidad de los estudiantes para plasmar y generar soluciones estético formales.

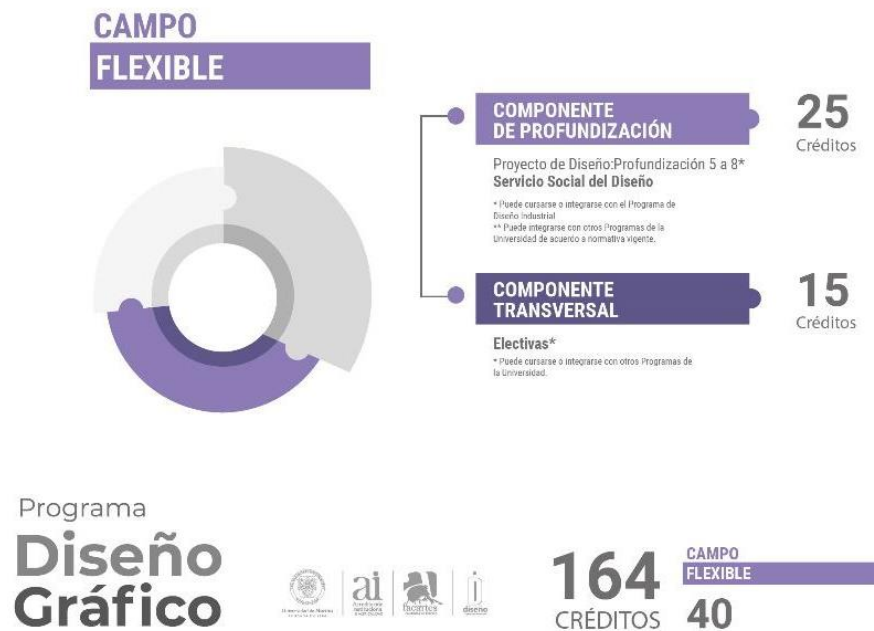
- **Componente de Trabajo de Grado:** favorece la concepción, planteamiento y desarrollo del trabajo de grado, de acuerdo con las modalidades reglamentadas para obtener el título profesional. Este componente articula el proceso formativo del estudiante, fomentando la interdisciplinariedad.

Campo Flexible: El campo Flexible articula el componente de Profundización y el componente Transversal. Este campo comprende espacios académicos dispuestos desde cuarto a décimo semestre que tienen como finalidad fortalecer la formación de profesionales capaces de responder a los constantes requerimientos del avance de la disciplina permitiendo al estudiante la selección de contenidos académicos que se ajusten al perfil profesional y sus áreas de interés. En este sentido, la revisión permanente de las visiones del diseño, el análisis del contexto y la pertinencia de la disciplina orientan la apertura de espacios curriculares que favorecen la actualización de los espacios académicos de estos componentes.

46

Figura 4: Campo Flexible del Programa de Diseño Gráfico, expresado en campos y cursos.





Fuente: elaboración propia.

- **Componente Transversal:** favorece la construcción del perfil individual de cada estudiante de acuerdo a sus intereses formativos, permitiendo el diálogo con otras disciplinas toda vez que favorece la articulación de proyectos de diseño con diversos enfoques.
- **Componente de Profundización:** comprende los Proyectos de Diseño 5 a 8 dispuestos a través de líneas de profundización con variedad temática promoviendo el pensamiento crítico y creativo a través de proyectos que propicien la aplicación de metodologías de diseño y articulación con otras disciplinas.

Tabla 3: Plan de estudios del Programa de Diseño Gráfico expresado en créditos académicos.

SEM	COMPONENTE	ESPACIO ACADÉMICO	CRE	T.P	T.I.	H.T.S.
1	Fundamentos Teóricos	Diseño y Comunicación 1	2	3	3	6
	Fundamentos Teóricos	Historia del Diseño Gráfico: Contexto Universal	2	3	3	6
	Básico Proyectual	Proyecto de Diseño 1: Diseño y contexto	5	6	9	15
	Expresivo Proyectual	Fotografía 1	2	3	3	6
	Expresivo Proyectual	Expresión 1: Dibujo	2	3	3	6
	Tecnologías	Imagen Digital 1	3	3	6	9
	TOTAL		16	21	27	48
SEM	COMPONENTE	ESPACIO ACADÉMICO	CRE	T.P	T.I.	H.T.S.
2	Fundamentos Teóricos	Diseño y Comunicación 2	2	3	3	6
	Fundamentos Teóricos	Historia del Diseño Gráfico: Diseño y Contexto	2	3	3	6
	Básico Proyectual	Proyecto de Diseño 2: Diseño Natural	5	6	9	15
	Expresivo Proyectual	Fotografía 2	2	3	3	6
	Expresivo Proyectual	Expresión 2: Dibujo Avanzado	2	3	3	6
	Tecnologías	Imagen Digital 2	3	3	6	9
	TOTAL		16	21	27	48
SEM	COMPONENTE	ESPACIO ACADÉMICO	CRE	T.P	T.I.	H.T.S.
3	Fundamentos Teóricos	Diseño y Comunicación 3	3	3	6	6
	Expresivo Proyectual	Proyecto de Diseño 3: Tipografía y Medios Editoriales	5	6	9	15



	Expresivo Proyectual	Expresión 3: Ilustración 1	2	3	3	6
	Expresivo Proyectual	Producción Digital	2	3	3	6
	Tecnologías	Imagen Digital 3	3	3	6	9
	TOTAL		15	18	27	42
SEM	COMPONENTE	ESPACIO ACADÉMICO	CRE	T.P	T.I.	H.T.S.
4	Fundamentos Teóricos	Diseño y Comunicación 4	3	3	6	9
	Expresivo Proyectual	Proyecto de Diseño 4: Signos Identificadores	5	6	9	15
	Expresivo Proyectual	Expresión 4: Ilustración 2	2	3	3	6
	Tecnologías	Imagen Digital 4	3	3	6	9
	Electivas	*Electiva 1	3	3	6	9
	TOTAL		16	18	30	48
SEM	COMPONENTE	ESPACIO ACADÉMICO	CRE	T.P	T.I.	H.T.S.
5	Profundización	**Proyecto de Diseño 5: Profundización	5	6	9	15
	Expresivo Proyectual	Expresión 5: Narración gráfica	3	3	6	9
	Tecnologías	Imagen Digital 5	3	3	6	9
	Investigación en Diseño	Laboratorio de Investigación en Diseño 1	3	3	6	9
	Electivas	*Electiva 2	3	3	6	9
	TOTAL		17	18	33	51
SEM	COMPONENTE	ESPACIO ACADÉMICO	CRE	T.P	T.I.	H.T.S.
6	Profundización	**Proyecto de Diseño 6: Profundización	5	6	9	15



	Tecnologías	Imagen Digital 6	3	3	6	9
	Investigación en Diseño	Laboratorio de Investigación en Diseño 2	3	3	6	9
	Electivas	*Electiva 3	3	3	6	9
	Gestión	Industrias Creativas y Culturales	2	3	3	6
	Gestión	Diseño Estratégico 1	2	3	3	6
	TOTAL		18	21	33	54
SEM	COMPONENTE	ESPACIO ACADÉMICO	CRE	T.P	T.I.	H.T.S.
7	Profundización	**Proyecto de Diseño 7: Profundización	5	6	9	15
	Tecnologías	Imagen Digital 7	3	3	6	9
	Investigación en Diseño	Laboratorio de Investigación en Diseño 3	3	3	6	9
	Electivas	*Electiva 4	3	3	6	9
	Gestión	Gestión y Emprendimiento 1	2	3	3	6
	Gestión	Diseño Estratégico 2	2	3	3	6
	TOTAL		18	21	33	54
SEM	COMPONENTE	ESPACIO ACADÉMICO	CRE	T.P	T.I.	H.T.S.
8	Profundización	**Proyecto de Diseño 8: Profundización	5	6	9	15
	Tecnologías	Imagen Digital 8	3	3	6	9
	Proyecto de Grado	Formulación de Proyecto de Grado 1	3	3	6	9
	Electivas	*Electiva 5	3	3	6	9
	Gestión	Gestión y Emprendimiento 2	2	3	3	6



	TOTAL		16	18	30	48
SEM	COMPONENTE	ESPACIO ACADÉMICO	CRE	T.P	T.I.	H.T.S.
9	Profundización	*Proyecto de Diseño 9: Servicio Social de Diseño	5	6	9	15
	Proyecto de Grado	Formulación de Proyecto de Grado 2	5	6	9	15
	TOTAL		10	12	18	30
SEM	COMPONENTE	ESPACIO ACADÉMICO	CRE	T.P	T.I.	H.T.S.
10	Proyecto de Grado	Trabajo de Grado	6	6	12	18
	TOTAL		6	6	12	18
*El estudiante debe tomar 15 créditos electivos disciplinares o interdisciplinares, de los cuales mínimo 9 deben ser disciplinares. **El estudiante debe matricular un total de 20 créditos del Proyecto de Diseño de Profundización. Se sugiere tomar las líneas completas de profundización.						
TOTAL - CRÉDITOS E INTENSIDAD HORARIA			148	174	270	441

51

SEM	COMPONENTE	ESPACIO ACADÉMICO	CRE
	Integración por competencias	****Competencias básicas ****Formación Humanística	22
****El número de horas dependerá del espacio académico y demás factores que se especifican en el cuadro del Componente de Integración por competencias expresado en créditos académicos			
TOTAL CRÉDITOS DISEÑO GRÁFICO			164

Fuente: elaboración propia.

Tabla 4: Componente de Integración por competencias expresado en créditos académicos.



SEMESTRE	COMPONENTE INTEGRACIÓN POR COMPETENCIAS	ESPACIO ACADEMICO	CRED	H.T. SEMESTRAL
Se debe cursar antes de iniciar el periodo académico y estar a paz y salvo máximo hasta el tercer semestre de la carrera. De acuerdo con los conocimientos del estudiante, puede ser validado	Competencias Básicas	Herramientas Informáticas	2	96
El primer nivel se debe cursar antes de iniciar el primer semestre. Se puede homologar de acuerdo con los puntajes de las pruebas de Estado según lo establecido en el Estatuto Estudiantil UDENAR. El segundo nivel se debe cursar en primer semestre. Se deben acreditar los dos niveles hasta el III semestre.	Competencias Básicas	Producción de Textos I	1	48
	Competencias Básicas	Producción de Textos II	1	48
				52
Se puede cursar desde segundo semestre y estar a paz y salvo hasta octavo semestre. Se puede homologar de acuerdo con los puntajes de las pruebas de Estado o el certificado de los cursos del Centro de Idiomas Udenar o examen de suficiencia B1	Competencias Básicas - Lengua Extranjera	Segundo Idioma I	3	144
		Segundo Idioma II	3	144
		Segundo Idioma III	3	144
		Segundo Idioma III	3	144
Se debe cursar de manera obligatoria entre los primeros tres semestres.	Formación Humanística	Área de Fundamentación	1	48
		Área de Fundamentación	1	48
		Área de cultura	1	48



Se deben cursar desde segundo semestre y estar a paz y salvo hasta octavo semestre. Se pueden tomar los 4 créditos del área de fundamentación y dos de las demás áreas.		Área de Humanismo	1	48
		Área de ciudadanía	1	48
		Área de Contexto	1	48
TOTAL			22	1056

Fuente: elaboración propia.

Créditos académicos

Los créditos del programa de Diseño Gráfico se establecen a través de la relación entre el número de horas de trabajo con acompañamiento del docente y las horas de trabajo independiente que permiten alcanzar los resultados de aprendizaje previstos en el Proyecto Educativo. De acuerdo con el grado de complejidad, estrategias didácticas y pedagógicas se establecen espacios académicos teóricos, teórico-prácticos y prácticos cuya intensidad horaria varían en función de las metas de aprendizaje previstas; así, se establece la relación 1:1 y 1:2 en los espacios académicos que relacionan el tiempo de acompañamiento directo del docente y el tiempo que el estudiante de manera independiente debe dedicar al desarrollo de actividades, proyectos, prácticas y demás estrategias orientadas al fortalecimiento de su proceso formativo.

53

En el caso particular del espacio académico Servicio Social de Diseño, se supera la relación 1:2 por cuanto el tiempo de acompañamiento del docente, el tiempo independiente de dedicación del estudiante y el tiempo de desarrollo de actividades en el entorno de práctica tienen una proporción diferente.

Por otra parte, el Programa permite a los estudiantes elegir créditos disciplinares e interdisciplinares para trazar su plan de estudios. En este sentido, se destacan los créditos electivos disciplinares del



Componente de Profundización que abarca los Proyectos de Diseño 5 a 8 con un total de 20 créditos y se recomiendan cursar bajo las líneas establecidas para cada semestre. Igualmente, se deben cursar 15 créditos del Componente Transversal que pueden ser del Programa u otros programas de la Universidad según el interés formativo del estudiante.

3.1.1.1 Implementación de las trayectorias posibles de los estudiantes en su proceso formativo.

El Programa de Diseño Gráfico se encuentra estructurado en 164 créditos académicos a desarrollarse durante 10 semestres académicos. Dado el sistema flexible de los campos y componentes curriculares, además de la amplia oferta de modalidades de grado y la posibilidad de cursar créditos adicionales, el estudiante tiene la posibilidad de trazar su plan de estudios según sus intereses para finalizar su pregrado en menor tiempo.

54

En este sentido, en la ruta planteada en el Proyecto Educativo, se establecen una media de 16 créditos por semestre; sin embargo, de acuerdo con los intereses de los estudiantes podrá matricular y cursar un máximo de 18 créditos al semestre de los componentes del plan de estudios a excepción del componente de integración por competencias que dependerá de lo estipulado en la reglamentación institucional en lo relacionado con Formación Humanística y competencias básicas.

En este sentido, se describen a continuación los créditos a cursar de acuerdo con la dinámica de cada uno de los campos y componentes del Plan de Estudios.

Figura 5: Créditos del componente de integración por competencias.



CAMPO

FUNDAMENTACIÓN

COMPONENTE INTEGRACIÓN POR COMPETENCIAS

2C

Competencias Básicas

Herramientas
Informáticas

Se debe cursar antes de
iniciar primer semestre y
hasta tercer semestre

1C

Competencias Básicas

Producción de
Textos 1

Se debe cursar durante
primer semestre y hasta
tercer semestre

1C

Competencias Básicas

Producción de
Textos 2

Se debe cursar durante
primer semestre y hasta
tercer semestre

Total 6C

Competencias Básicas

Idiomas
Nivel 1-2-3

Se puede cursar desde
segundo semestre
hasta octavo semestre

10
Créditos

Total 6C

Formación
Humanística

Área de Fundamentación // 2C

Área de Cultura // 1C

Área de Humanismo // 1C

Área de Contexto //1C

Área de Ciudadanía //1C

6
Créditos

CRÉDITOS INSTITUCIONALES

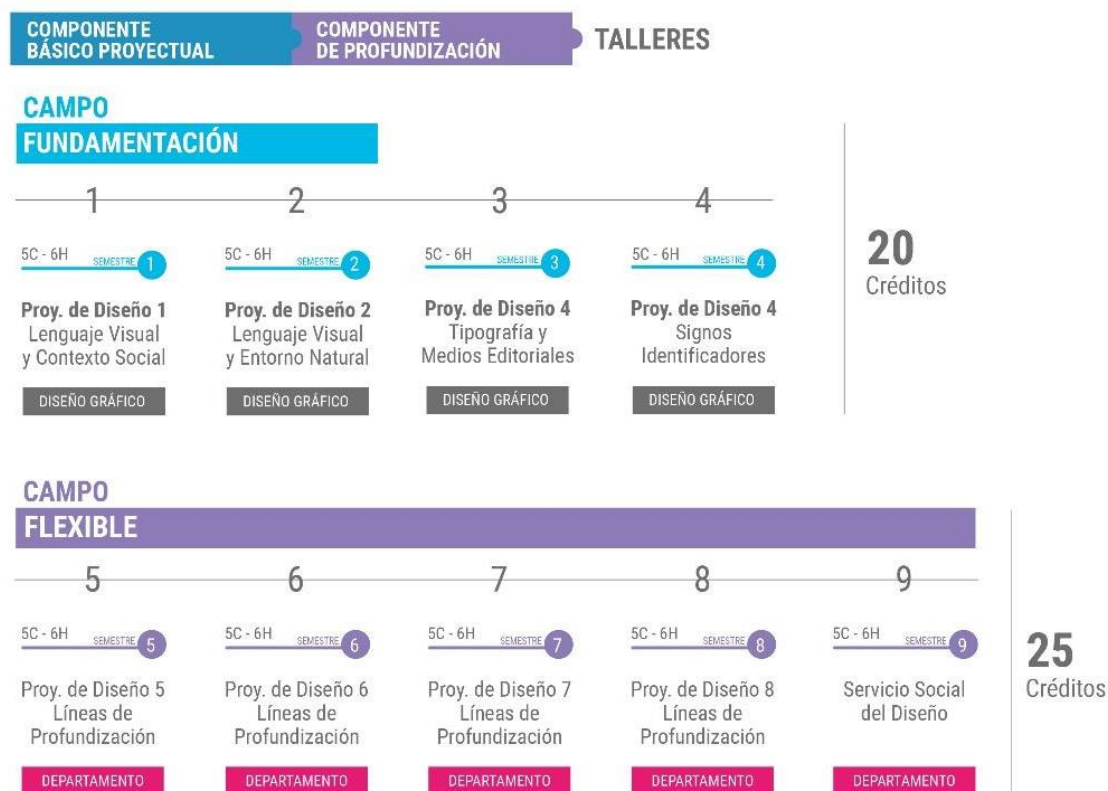
Fuente: elaboración propia.

55

El Componente de Integración por competencias se encuentra conformado por los cursos de Competencias Básicas y Formación Humanística con un total de 22 créditos a realizarse en varios momentos del proceso de formación de los estudiantes, tal como se expresa en la Tabla 4: Componente de Integración por competencias expresado en créditos académicos. En este sentido, se resalta la flexibilidad e integralidad del componente, que permite a los estudiantes cursar espacios académicos con estudiantes de diversos programas, además de contar con la opción de homologar créditos de acuerdo con los conocimientos previos y los resultados de las pruebas de Estado, tal como ocurre con los créditos de Competencias en Lengua Extranjera, Lenguaje y Herramientas Informáticas y Lenguaje y Producción de Textos.



Figura 6: Créditos de los Proyectos de Diseño (Talleres) discriminados por componentes.



Fuente: elaboración propia.

Los proyectos de Diseño se constituyen en la columna vertebral o eje de acción de la estructura curricular. Bajo la figura de taller, estos espacios académicos integran los conocimientos adquiridos en las demás áreas y promueve el aprendizaje basado en proyectos. El estudiante debe cursar un total de 45 créditos académicos dispuestos de la siguiente manera: 10 créditos del Componente Básico Proyectual, 10 créditos del Componente Expresivo Proyectual del área de Proyectos de Diseño y 25 créditos del Componente de Profundización.



En lo relacionado al Componente de Profundización, los espacios académicos se encuentran organizados a través de líneas que permiten al estudiante fortalecer sus conocimientos en áreas específicas; sin embargo, el estudiante tiene la opción de trazar su plan de estudios de acuerdo con su interés formativo, tomando espacios académicos de diferentes líneas. Así, de acuerdo con la demanda de estudiantes, durante 5 y 6 semestre se ofrecen dos o tres líneas de profundización, y en 7 y 8 semestre dos o tres líneas diferentes.

Estas líneas son analizadas y definidas previamente por el Comité Curricular y de Investigaciones del Programa considerando los resultados de aprendizaje del Proyecto Educativo y los requerimientos formativos y profesionales en el contexto regional, nacional y global. Para cursar los créditos del Componente de Profundización, el estudiante debe estar al día con los créditos de los Proyectos de Diseño del Componente Básico Proyectual.

57

Por su parte, el Servicio Social de Diseño, con 5 créditos académicos, se ubica en el componente de Profundización, considerando que, a través del desarrollo de proyectos en un entorno social, el estudiante afianza los conocimientos y competencias adquiridas en su proceso formativo impactando de manera positiva el sector externo. Para cursar el Servicio Social de Diseño, el estudiante debe contar con la aprobación de su portafolio por parte del Comité Curricular y de Investigaciones.

Figura 7: Créditos del componente de investigación y trabajo de grado





58

Fuente: elaboración propia.

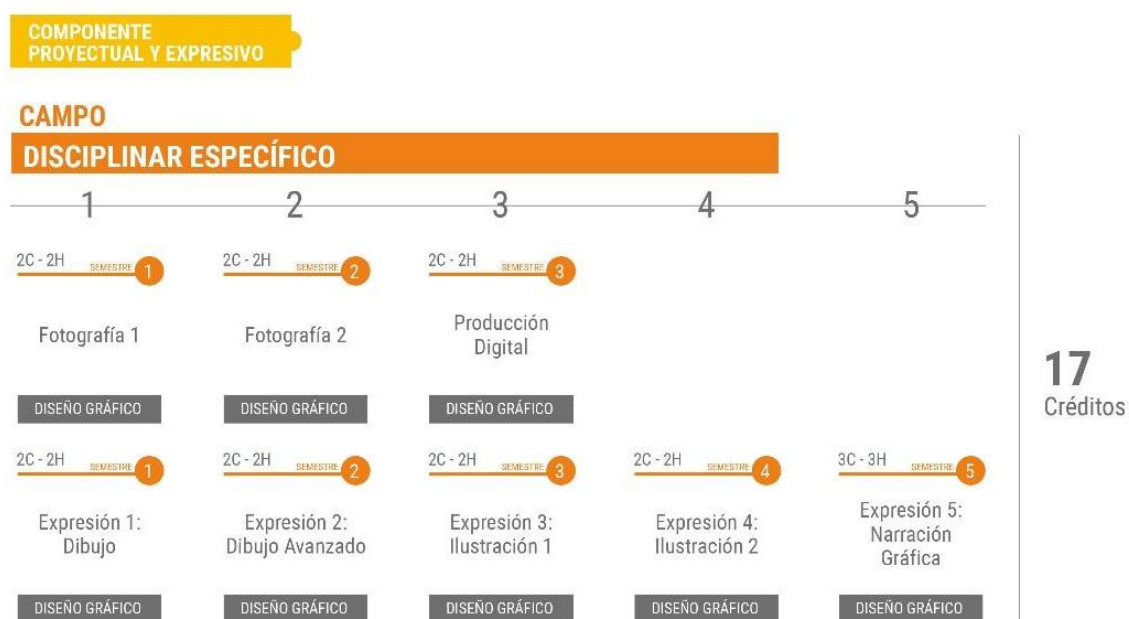
La investigación es para el Programa de Diseño Gráfico un eje metodológico que orienta los procesos de aprendizaje de los estudiantes durante toda su formación. De esta manera, con el propósito de fortalecer los procesos de creación, el estudiante debe cursar los Laboratorios de Investigación 1, 2 y 3 para un total de 9 créditos. Si el estudiante pertenece a un grupo de investigación y se encuentra desarrollando proyectos, puede homologar hasta 3 créditos del Laboratorio con previa aprobación del Comité Curricular y de Investigaciones.

Por otra parte, Proyecto de Grado 1, 2 se enfocan en orientar al estudiante en el desarrollo de su proyecto de grado de acuerdo con las



diferentes modalidades reglamentadas para este fin. Así, el estudiante debe cursar un total de 14 créditos académicos, de los cuales según la modalidad de trabajo de grado por la que opte, podrá matricular Trabajo de Grado de décimo semestre. Para cursar los créditos de Proyecto de Grado, el estudiante debe estar al día en los créditos de Laboratorio de Investigación.

Figura 8: Créditos del componente expresivo proyectual.



Fuente: elaboración propia.

En cuanto al Componente Expresivo Proyectual, el estudiante debe cursar 17 créditos dispuestos en los espacios académicos de primer a quinto semestre sin prerrequisitos entre ellos.

Figura 9: Créditos del componente de fundamentos teóricos.



Fuente: elaboración propia.

60

Los créditos a cursar del componente de Fundamentos Teóricos son 15, de los cuales 4 créditos relacionados con el área de historia, pueden ser cursados en otros programas de la Facultad de Artes.

Figura 10: Créditos del componente tecnológico.





Fuente: elaboración propia.

61

En lo concerniente al componente tecnológico, el estudiante debe cursar un total de 24 créditos correspondientes a los espacios académicos de Imagen Digital, distribuidos entre primer y octavo semestre sin prerrequisitos entre ellos; aspecto que flexibiliza y posibilita su desarrollo.

Figura 11: Créditos del componente de fundamentos teóricos.



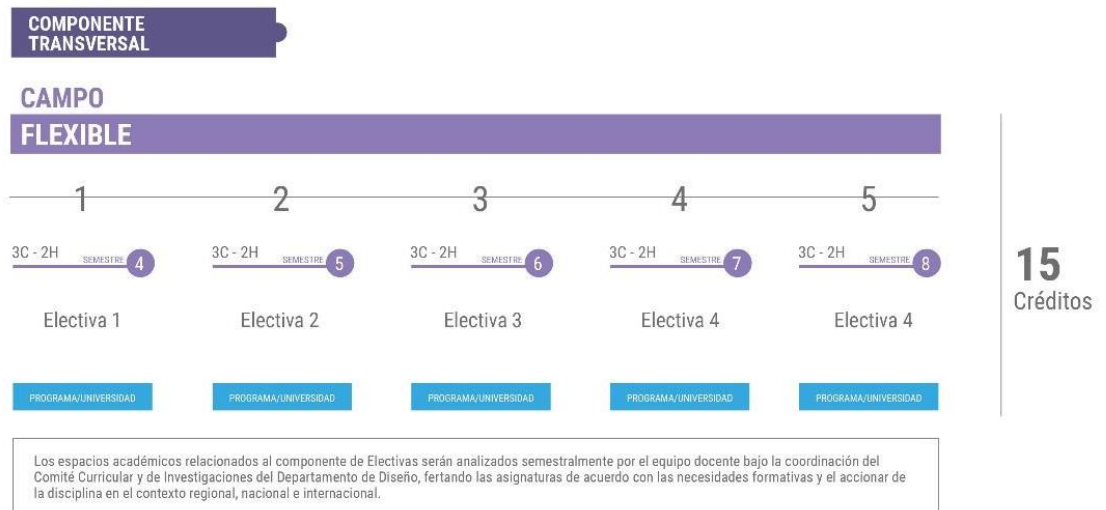
10
Créditos

Fuente: elaboración propia.

El Componente de Gestión está compuesto por cinco cursos, corresponden a 10 créditos académicos. Estos espacios académicos pueden ser cursados en el programa de Diseño Gráfico o en el programa de Diseño Industrial.



Figura 12: Créditos del componente transversal.



Fuente: elaboración propia.

Finalmente, el componente transversal está conformado por un total de 15 créditos académicos, de los cuales mínimo 9 deben ser cursados en el programa de Diseño Gráfico o Diseño Industrial. El estudiante tiene la opción de cursar los 15 créditos en las electivas del Programa o tomar hasta 6 créditos en otros Programas de la Universidad. De igual forma, el estudiante podrá homologar hasta 6 créditos si pertenece a un Semillero de Investigación y evidencia el desarrollo de proyectos en áreas creativas. Este aspecto será aprobado por solicitud al Comité Curricular y de Investigaciones del Programa y en todo caso podrá homologarse con los créditos de este componente o con los Laboratorios de Investigación.



Figura 13: Ruta sugerida para cursar el plan de estudios del Programa de Diseño Gráfico.



Semestres

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FUNDAMENTACIÓN	3H - 2C Diseño y Comunicación 1 Diseño Gráfico	3H - 2C Diseño y Comunicación 2 Diseño Gráfico	3H - 3C Diseño y Comunicación 3 Diseño Gráfico	3H - 3C Diseño y Comunicación 4 Diseño Gráfico						
	3H - 2C Historia del Diseño PROBLEMA	3H - 2C Historia del Diseño PROBLEMA								
					3H - 3C Laboratorio de Investigación en Diseño 1 Departamento de Diseño	3H - 3C Laboratorio de Investigación en Diseño 2 Departamento de Diseño	3H - 3C Laboratorio de Investigación en Diseño 3 Departamento de Diseño			
	6H - 5C Proy. de Diseño 1 Lenguaje Visual y Contexto Social Diseño Gráfico	6H - 5C Proy. de Diseño 2 Lenguaje Visual y Entorno Natural Diseño Gráfico	6H - 5C Proy. de Diseño 3 Tipografía y Medios Editoriales Diseño Gráfico	6H - 5C Proy. de Diseño 4 Signos Identificadores Diseño Gráfico						
PROYECTUAL ESPECÍFICO	Integración por Competencias 16 Créditos									
	3H - 2C Fotografía 1 Departamento de Diseño	3H - 2C Fotografía 2 Departamento de Diseño	3H - 2C Producción Digital Diseño Gráfico							
	3H - 2C Expresión 1 Dibujo Diseño Gráfico	3H - 2C Expresión 1 Dibujo Avanzado Diseño Gráfico	3H - 2C Expresión 3 Ilustración 1 Diseño Gráfico	3H - 2C Expresión 4 Ilustración 2 Diseño Gráfico	3H - 3C Expresión 5 Narración Gráfica Diseño Gráfico					
						3H - 2C Industrias Creativas y Culturales Departamento de Diseño	3H - 2C Gestión y Emprendimiento 1 Departamento de Diseño	3H - 2C Gestión y Emprendimiento 2 Departamento de Diseño		
FLEXIBLE						3H - 2C Diseño Estratégico 1 Departamento de Diseño	3H - 2C Diseño Estratégico 2 Departamento de Diseño			
	3H - 3C Imagen Digital 1 Diseño Gráfico	3H - 3C Imagen Digital 2 Diseño Gráfico	3H - 3C Imagen Digital 3 Diseño Gráfico	3H - 3C Imagen Digital 4 Diseño Gráfico	3H - 3C Imagen Digital 5 Diseño Gráfico	3H - 3C Imagen Digital 6 Diseño Gráfico	3H - 3C Imagen Digital 7 Diseño Gráfico	3H - 3C Imagen Digital 8 Diseño Gráfico		
					6H - 5C Proyecto de Diseño Profundización 1 Diseño Gráfico	6H - 5C Proyecto de Diseño Profundización 2 Diseño Gráfico	6H - 5C Proyecto de Diseño Profundización 3 Departamento de Diseño	6H - 5C Proyecto de Diseño Profundización 4 Departamento de Diseño	3H - 3C Formulación del Proyecto de Grado 1 Diseño Gráfico	6H - 5C Formulación del Proyecto de Grado 2 Diseño Gráfico
				3H - 3C Electiva 1 Programa - Universidad	3H - 3C Electiva 2 Programa - Universidad	3H - 3C Electiva 3 Programa - Universidad	3H - 3C Electiva 4 Programa - Universidad	3H - 3C Electiva 5 Programa - Universidad	6H - 5C Servicio Social de Diseño Departamento de Diseño	6H - 6C Trabajo de Grado Diseño Gráfico
	21H - 16C 1	21H - 16C 2	18H - 15C 3	18H - 16C 4	18H - 17C 5	21H - 18C 6	21H - 18C 7	18H - 16C 8	12H - 10C 9	6H - 6C 10
	6 Asignaturas	6 Asignaturas	5 Asignaturas	5 Asignaturas	5 Asignaturas	6 Asignaturas	6 Asignaturas	5 Asignaturas	2 Asignaturas	1 Asignatura

Programa
Diseño Gráfico



164 Créditos

- Diseño Gráfico Créditos a cursarse en el Programa
- Departamento de Diseño Créditos que pueden cursarse en el Departamento de Diseño
- Facultad de Artes Créditos que pueden cursarse en el programa o en la Facultad de Artes
- Institucionales Créditos institucionales
- Programa - Universidad Créditos que pueden cursarse en el programa y/o a nivel institucional



Fuente: elaboración propia.

Si bien se sugiere una ruta para que el estudiante curse el plan de estudios, se resalta que gracias a la flexibilidad de la estructura curricular es posible direccionar una ruta diferente de acuerdo con los intereses formativos del estudiante.

3.1.1.2 Las estrategias de flexibilización y el plan para su implementación.

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, incorpora continuamente renovadas estrategias pedagógicas y nuevos contenidos académicos.

En este sentido, dentro del plan de estudios se contempla el requisito de cursar asignaturas del Componente de Integración por Competencias, que además de flexibilidad ofrece interdisciplinariedad, pues el estudiante puede cursar espacios académicos impartidos por docentes de diversas disciplinas en grupos integrados por estudiantes de otros programas. La flexibilidad también se evidencia, en la posibilidad que tiene el estudiante de homologar créditos de acuerdo con los resultados de las pruebas de Estado o conocimientos certificados, tal como ocurre en las Competencias Básicas relacionadas al manejo de un segundo idioma.

El currículo es flexible desde su estructura por campos y componentes. La mayoría de los espacios académicos no se encuentran limitados por un sistema rígido de prerrequisitos, favoreciendo el tránsito y la trazabilidad de un plan de estudios acorde con las necesidades de los estudiantes. De igual forma, se destaca el Campo Flexible que a través del Componente de Profundización y del Componente Transversal, posibilita cursar créditos en el Programa, en el Departamento de Diseño o en otros programas de la Facultad de Artes o de la Universidad.



La estructura curricular incentiva la interdisciplinariedad y la flexibilidad, articulando espacios académicos que integran conocimientos de las disciplinas creativas; así, el estudiante puede cursar créditos en el programa de Diseño Industrial, en la Licenciatura en Artes Visuales, en el programa de Artes Visuales, en el programa de Música o en el programa de Arquitectura, según la oferta de los proyectos educativos e interés formativo del estudiante.

Se destaca también, la oportunidad de reconocer el desempeño de los estudiantes en los semilleros de investigación, mediante la homologación de créditos del Componente Transversal y del Componente de Investigación. En este mismo aspecto, si bien se sugiere una ruta y un número de créditos a cursar por semestre, el estudiante tiene la posibilidad de cursar un mayor número de créditos, según las disposiciones descritas para este fin. Estos aspectos flexibilizan el tiempo de formación profesional brindando oportunidades a la comunidad estudiantil.

Por otra parte, el Programa dispone de una amplia oferta de modalidades de trabajo de grado, que pueden ser inscritas cuando el estudiante ha superado el 75% de los créditos de su plan de estudios de acuerdo con lo estipulado para cada modalidad en la reglamentación correspondiente.

En lo concerniente a la relación docente-estudiante para la articulación curricular, durante las primeras clases en cada espacio académico, el docente debe concertar con los estudiantes las condiciones en que se impartirá la cátedra. Esto es, el contenido del programa, los métodos que se utilizará para facilitar la instrucción, los criterios y mecanismos de evaluación; además de otros aspectos relevantes para el adecuado proceso de enseñanza aprendizaje.

Por su parte, la flexibilidad administrativa se observa en el Comité Curricular y de Investigaciones del Programa, que reglamenta para los casos especiales, la posibilidad de cursar asignaturas en los períodos vacacionales y de recesos por fuera del calendario académico regular. De esta forma, el estudiante tiene 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. El Comité Curricular también tramita las validaciones, que a solicitud de los estudiantes permiten avanzar en el plan de estudios a través de un examen de suficiencia.

3.1.1.3 Las acciones, los procesos y las actividades para garantizar la transversalización de la formación integral.

La transversalidad curricular se evidencia en la posibilidad que tienen los estudiantes de cursar créditos del plan de estudios en otros programas de la Universidad de Nariño, tal como ocurre en algunos de los espacios académicos del componente de Fundamentos Teóricos (créditos de facultad), el componente de Gestión (créditos de Departamento) y el componente transversal (créditos de Universidad). De igual forma, el componente de Integración por Competencias posibilita que docentes y estudiantes de diversas disciplinas comparten escenarios y dinámicas de enseñanza-aprendizaje.

68

Por su parte, la estructura curricular orientada hacia el Aprendizaje Basado en Proyectos - ABP, incentiva que los docentes dentro de su programación curricular, inviten profesionales de diversas áreas y se articulen proyectos a desarrollarse con otras disciplinas. En esta medida, la investigación y la historia como ejes transversales, y los Proyectos de Diseño presentes en el componente Básico proyectual y en el componente de Profundización, integran los conocimientos teórico-prácticos articulando vertical y horizontalmente el proceso formativo de los profesionales en Diseño Gráfico.

Los trabajos de grado en sus diferentes modalidades, incentivan el desarrollo de proyectos interdisciplinarios. Dada la naturaleza proyectual de la disciplina y las oportunidades que ofrece el co-diseño y el pensamiento de diseño, los estudiantes pueden intercambiar conocimientos con profesionales de diversas áreas para la formulación, ideación, creación y concreción de los proyectos de investigación-creación, investigación en diseño y creación de empresa. En la modalidad de profundización, los diplomados y créditos prograduales facultan



cursar créditos en programas propios de la Universidad de Nariño y otras universidades, ampliando el espectro de conocimiento. La modalidad de interacción social, a través de las pasantías, inserta al estudiante en contextos socio-culturales diversos, fomentando el trabajo colaborativo con profesionales, técnicos y tecnólogos de múltiples áreas.

Finalmente, se destaca que la formación integral de los estudiantes se logra a través de un proceso transversal que articula el currículo, las actividades de investigación y de interacción social propias de las dinámicas formativas concebidas desde el Proyecto Educativo Institucional.

3.1.1.4 Los requisitos y condiciones para que el estudiante pueda cumplir con el plan general de estudios. Plan de transición y equivalencias

El Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño ha desarrollado con participación de los diferentes actores curriculares: estudiantes, docentes, egresados y sector externo una reestructuración curricular que obedece al análisis riguroso del programa, las tendencias mundiales de formación profesional universitaria, las regulaciones nacionales, las orientaciones institucionales y la dinámica disciplinar en el contexto regional, nacional e internacional.

Las autoevaluaciones realizadas en el periódico comprendido entre 2018 y 2020 reflejan la latente necesidad de adelantar una modificación del plan de estudios y de los lineamientos curriculares que integren una visión amplia de flexibilidad, interdisciplinariedad, transdisciplinariedad y que articulen el Programa con los directrices institucionales, de la Facultad y del Departamento de Diseño en estos aspectos.

A continuación, se presenta el plan de transición y homologación del Programa de Diseño Gráfico. Los cambios se encuentran relacionados con la actualización de los contenidos curriculares, las opciones de flexibilidad, las estrategias de graduación, la transversalidad e



integralidad del conocimiento, la poca existencia de prerrequisitos y la apertura de opciones para que los estudiantes puedan organizar su plan de estudios de acuerdo con sus intereses formativos.

Con la finalidad de facilitar la comprensión de la información expuesta en adelante, el plan de estudios del año 2000 se denominará Plan Antigo y el plan propuesto para vigencia desde el año 2023 se denominará Plan Nuevo.

Normas generales para estudiantes regulares

1. El Plan Nuevo se implementará con los estudiantes que ingresen a primer semestre del programa, y el plan de transición cobijará a los estudiantes que se matriculen a segundo y cuarto semestre del segundo periodo del calendario académico (semestre B).

2. El plan de transición se implementará a partir de la aprobación de la adecuación curricular del plan de estudios por parte del Consejo Académico y finalizará cuando todos los estudiantes matriculados se encuentren nivelados.

3. En el caso de que los estudiantes matriculados en el Plan Antigo soliciten cursar el Plan Nuevo se contempla la posibilidad de homologación de los espacios académicos cursados y aprobados, siempre y cuando exista equivalencia en los contenidos.

4. Si en dicha transición el estudiante que cursaba el Plan Antigo necesita adquirir conocimiento que fueron vistos en el Plan Nuevo previamente, tendrá la posibilidad de cursar seminarios en periodo inter-semestral o contra horario de acuerdo a la intensidad horaria correspondiente y el número de estudiantes interesados. Este tipo de cursos se ofrecerán según lo estipulado por la Universidad.

5. Si en el proceso de transición del Plan Antigo al Plan Nuevo el estudiante cuenta con créditos extra, estos podrán homologarse con los espacios académicos que se consideren pertinente previo estudio y aprobación del Comité Curricular.



6. Para los estudiantes que no se encuentren nivelados en su semestre respectivo, se estudiará cada situación de forma independiente y se aplicará el plan de transición de acuerdo con las particularidades del caso y el presente documento.

7. El estudiante que pierda espacios académicos del Plan Antiguo y desaparecen en el Plan Nuevo tiene las siguientes opciones:

- a. Homologar con espacios académicos que sean equivalentes en contenido.
- b. Realizar una validación especial del espacio académico previo estudio por parte del Comité Curricular junto con el docente a cargo del espacio académico.

Normas generales para estudiantes de reingreso

71

1. Los estudiantes que soliciten reingreso al programa y que al momento de retirarse estaban cursando el Plan Antiguo, deberán acogerse al Plan Nuevo y cumplir con los requisitos establecidos en él.

2. En el caso de los estudiantes que antes de retirarse temporalmente del programa perdieron un espacio académico del Plan Antiguo, para el momento en que reingresen deberán tener en cuenta lo siguiente: Si el espacio académico que perdió es homologable en el Plan Nuevo, deberá cursar el espacio académico homologable. Si este caso se presenta con dos y/o tres espacios académicos, podrán cursarse de manera paralela si el estudiante lo considera viable.

3.1.1.5 Descripción del proceso de definición y análisis de los resultados de aprendizaje del programa académico, mencionando los referentes conceptuales, de ser aplicable.

La Universidad de Nariño, a través de la Resolución 0360 del 4 de octubre de 2021 establece orientaciones para la actualización de los proyectos educativos de los diferentes programas de pregrado y



posgrado en correspondencia con los lineamientos dispuestos por el Ministerio de Educación Nacional a través del Decreto 1330 de julio 25 de 2019, la Resolución 21795 de noviembre 19 de 2020 y el Acuerdo 02 de julio 1 de 2020.

Resaltando la autonomía, la identidad de la Universidad de Nariño y la reflexión constante y colectiva sobre la proyección de las propuestas formativas, para el Programa de Diseño Gráfico, los Resultados de Aprendizaje son la integración de procesos teóricos y prácticos, experiencias, estrategias didácticas, fases y etapas. Son una serie de actos complejos de construcción de conocimientos que al mismo tiempo deberán constituir la apertura de nuevas preguntas como demandas de nuevos aprendizajes.

La caracterización de los Resultados de Aprendizaje en la formación profesional universitaria deviene del objeto de cada disciplina académica, de los rasgos que se definan en el perfil de egreso como ideal de formación de cada programa académico y de lo que institucionalmente se declare en los correspondientes Proyectos Educativos como calidades de las personas y profesionales que se acreditarán como tales en virtud de la influencia de la acción educadora de la Universidad.

72

En consecuencia, el programa de Diseño Gráfico, acogiendo la normatividad nacional y las directrices institucionales, para el proceso de definición de los resultados de aprendizaje, metodológicamente realiza un trabajo colectivo con los docentes, para analizar, discutir y reflexionar sobre la misión y visión institucional y del Programa, el perfil de egreso, las competencias y otros aspectos relevantes para formular y concretar los compromisos formativos del proyecto educativo.

En este sentido se identifica la coherencia entre los objetivos formativos y la articulación del plan de estudios con la misión y visión institucional, resaltando el compromiso en la formación integral de profesionales conscientes y sensibles a los acontecimientos sociales del contexto local, regional y global.



Tabla 13: Comparativo entre la misión y la visión institucional y del Programa

MISIÓN INSTITUCIONAL	MISIÓN DEL PROGRAMA
“La Universidad de Nariño, desde su autonomía y concepción democrática y en convivencia responsable con la región sur de Colombia, forma seres humanos, ciudadanos y profesionales en las diferentes áreas del saber y del conocimiento con fundamentos éticos y espíritu crítico, para el desarrollo alternativo en el acontecimiento mundo”.	El programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño, orienta procesos de aprendizaje para la formación integral de profesionales capaces de aportar en el desarrollo y transformación de un contexto, a partir de la conceptualización, gestión y formalización de productos, servicios, artefactos y experiencias mediadas por la comunicación.
VISIÓN INSTITUCIONAL	VISIÓN DEL PROGRAMA
La Universidad de Nariño, entendida como un acontecimiento en la cultura, es reconocida por su contribución, desde la creación de valores humanos, a la paz, la convivencia, la justicia social y a la formación académica e investigativa, comprometida con el desarrollo regional en la dimensión intercultural.	El programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño se proyecta como un programa de formación integral de profesionales, con reconocimiento nacional e incidencia en el desarrollo regional a través de la gestión y formalización de soluciones de diseño.

73

Fuente: elaboración propia.

De manera análoga, partiendo de las competencias definidas por la Red Académica de Diseño - RAD, en el documento de Lineamientos de calidad de los programas profesionales universitarios de diseño en Colombia, desarrollado en 2018 a partir del Decreto 1280 de 2018 del Ministerio de Educación Nacional, se analizan y determinan las competencias del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño, a la luz de la renovación curricular. Es así cómo, se determinan las siguientes competencias:

- **Cognitivo-proyectuales:** identifica oportunidades, concibe y desarrolla proyectos en las dimensiones teórico-



metodológicas, disciplinares y multidisciplinarias asociadas al Diseño Gráfico.

- **Argumentativas:** expone conceptualmente y desarrolla formalmente proyectos de diseño en el marco de la racionalidad comunicativa.
- **Investigativas:** observa activamente su entorno, identifica oportunidades o problemas en el marco de la disciplina, interpretando el contexto, analizando y proponiendo síntesis creativas de carácter comunicativo.
- **Interpersonales y de gestión del Diseño:** interactúa con el entorno en los espacios sociales, culturales, comunitarios, productivos, económicos y administrativos, consideración del contexto y los usuarios a través del trabajo en equipo y el diseño colaborativo.
- **Procedimentales:** formaliza proyectos y propuestas según las necesidades y las posibilidades de acción disciplinar, con aprovechamiento de los medios tradicionales y emergentes y de las tecnologías de la información.

74

Posteriormente, se realiza un proceso de análisis del perfil de egreso, las competencias y los compromisos del Programa de cara al desempeño profesional de los diseñadores gráficos. En este punto, se considera pertinente la definición del Consejo Nacional de Acreditación frente a la relación que debe existir entre las competencias y los Resultados de Aprendizaje:

En este sentido, competencias y resultados de aprendizaje, desde la perspectiva del Consejo Nacional de Acreditación, están claramente articulados en tanto el grado de desarrollo de las competencias puede ser valorado a través de Resultados de Aprendizaje y estos últimos son formulados en coherencia con los conocimientos, capacidades, habilidades, disposiciones, actitudes y aptitudes que se espera el estudiante incorpore como parte de sus aprendizajes para desarrollar las competencias necesarias para su desempeño profesional, laboral y personal (2021, p. 4)



3.1.1.6 Resultados de aprendizaje expresados en lo que el estudiante sabrá, comprenderá y será capaz de hacer a lo largo del proceso formativo y al completar el mismo.

El Proyecto Educativo concibe al diseñador Gráfico de la Universidad de Nariño, como un profesional que se caracteriza por ser gestor y creador de productos, artefactos, experiencias y servicios capaces de aportar en la transformación y desarrollo del contexto, desde una perspectiva investigativa, crítica y responsable con las características socio-culturales, económicas y ambientales que deriven de su intervención. Se destaca de su proceso formativo, la capacidad para hacer uso de las tecnologías de la información y los recursos y herramientas tradicionales y emergentes para formalizar y proyectar soluciones estético- formales funcionales. El trabajo en equipo, el co-diseño y la apertura interdisciplinar son rasgos distintivos de su formación hacia su profesionalización.

75

Bajo este enfoque y considerando las habilidades y actitudes de las que podrá dar cuenta un egresado del Programa y su impacto profesional en el entorno, se expresan a continuación los Resultados de Aprendizaje generales del Programa:

Tabla 14: Resultados de Aprendizaje generales del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño.

N.	RESULTADO DE APRENDIZAJE DEL PROGRAMA
RA1	El diseñador gráfico de la Universidad de Nariño articula aspectos teóricos conceptuales y estéticos formales para optimizar procesos de comunicación visual. (Gestor - Consultor)
RA2	El diseñador gráfico de la Universidad de Nariño identifica y reconoce oportunidades o desafíos en el marco de la disciplina para proponer y desarrollar soluciones comunicacionales de forma colaborativa e interactiva en entornos sociales, culturales, comunitarios y en espacios productivos, económicos y administrativos. (Investigador - Creador)



RA3	El diseñador gráfico de la Universidad de Nariño planifica, propone, gestiona y coordina proyectos y estrategias de comunicación en contextos institucionales, empresariales y comunitarios para aportar en el desarrollo social y económico de su entorno a través del trabajo en equipo y el diseño colaborativo. (Gestor)
RA4	El diseñador gráfico de la Universidad de Nariño configura/formaliza e implementa proyectos comunicacionales con aprovechamiento de recursos/herramientas tradicionales o emergentes y de las tecnologías de la información para optimizar procesos de comunicación en contextos determinados. (Creador)
RA5	El diseñador gráfico de la Universidad de Nariño formula y desarrolla proyectos de investigación e investigación-creación relacionados con los ámbitos, las modalidades y las vertientes del Diseño Gráfico. (Investigador)
RA6	El diseñador gráfico de la Universidad de Nariño interactúa ética, creativa y sinérgicamente en su entorno social y laboral y en ámbitos de acción disciplinaria con respeto a la diversidad de los saberes y las culturas. (Agente social)

76

Fuente: elaboración propia.

3.1.1.7 Descripción de la forma en que se articulan los resultados de aprendizaje con el plan general de estudios.

Los Resultados de Aprendizaje dan cuenta del diseño y planificación coherente de los contenidos del plan de estudios del programa. En este sentido, es posible relacionar para cada uno de los campos y componentes los Resultados de Aprendizaje generales que valoran el proceso educativo de los estudiantes.

Tabla 15: Relación de los Resultados de Aprendizaje por campos y componentes.

CAMPO	COMPONENTE	RA1	RA2	RA3	RA4	RA5	RA6
-------	------------	-----	-----	-----	-----	-----	-----



Fundamentación	Integración por competencias	X	X				X
Fundamentación	Básico Proyectual	X	X	X	X	X	X
Fundamentación	Investigación		X	X		X	
Fundamentación	Fundamentos Teóricos	X	X				
Específico Proyectual	Tecnológico		X		X		
Específico Proyectual	Gestión del Diseño		X	X			
Específico Proyectual	Expresivo Proyectual	X	X	X	X	X	X
Específico Proyectual	Trabajo de Grado	X	X	X	X	X	X
Flexible	Profundización	X	X	X			X
Flexible	Transversal		X	X	X		

Fuente: elaboración propia.

3.1.1.8 Descripción del perfil de egreso del programa académico.

Considerando la relación del plan de estudios con los resultados de aprendizaje, las competencias y procesos formativo, además de la demanda del Diseño en el contexto regional, nacional y global, se describe a continuación el perfil del aspirante y el perfil de egreso del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño.

Perfil del aspirante

El aspirante a ser Diseñador Gráfico de la Universidad de Nariño se debe caracterizar por su sensibilidad e interés por analizar las dinámicas sociales, culturales, ambientales y económicas de un contexto; ser un ser humano con capacidades de lecto-escritura, observador y crítico interesado en la comunicación

Perfil de egreso



El Diseñador Gráfico de la Universidad de Nariño es un profesional integral capaz de reconocer oportunidades y desafíos de diseño para proponer, gestionar y formalizar soluciones comunicacionales, experiencias, productos, artefactos y servicios que aporten en el desarrollo y transformación de diversos contextos.

3.1.1.9 Medios de comunicación y difusión a los estudiantes del plan general de estudios, los resultados de aprendizaje y del perfil de egreso.

Con el propósito de socializar y difundir el plan general de estudios, los resultados de aprendizaje y el perfil de egreso del programa de Diseño Gráfico con la comunidad académica, el Programa de Diseño Gráfico dispone de diversos canales de comunicación. En primera medida, se destacan los medios de comunicación institucionales entre los que se encuentran el canal de televisión, las redes sociales y la emisora, espacios en los cuales se puede compartir información en formato de audio y audiovisual. De igual forma se destaca el sitio web institucional y el periódico UDENAR, escenarios que difunden información constante sobre los aspectos requeridos en cada programa.

78

Por otra parte, el Departamento de Diseño dispone de redes sociales como espacios de comunicación constante con la comunidad académica; a través de estos canales se comparte información en formato digital sobre el plan de estudios y se diseñan contenidos para destacar los aspectos más relevantes del Proyecto Educativo.

Partiendo de la importancia que tiene la apropiación del PEP por parte de los docentes y estudiantes, dentro de las estrategias del Programa se encuentra la iniciativa *Café con Diseñadores*, encuentros presenciales y virtuales para debatir sobre temas de interés en torno a la Universidad. En esta misma línea, gracias al diseño de información, es posible comunicar el plan de estudios, perfil de egreso y resultados de aprendizaje en puntos estratégicos dentro de la Facultad de Artes.



3.2 Componente pedagógico

El programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño prioriza la interacción comunicacional entre docentes y estudiantes disponiendo de escenarios y ambientes que favorezcan y estimulen el proceso de enseñanza y aprendizaje. De esta manera el programa a partir de la revisión y estudio de diversas teorías, enfoques y modelos curriculares instaura una estructura pedagógica que permite sensibilizarse con la dinámica de cambio constante derivada de distintos contextos tecnológicos y culturales por los que atraviesa nuestra disciplina. En este sentido el componente pedagógico del programa mantiene sintonía con directrices institucionales que se relacionan con el modelo pedagógico institucional expuesto en el acuerdo 35 del 15 de marzo de 2013, del Honorable Consejo Superior de la Universidad de Nariño, en su artículo 3 donde se define que “La Universidad de Nariño, como institución pública de Educación Superior, está llamada a entender el contexto desde los diferentes escenarios: mundial, nacional y local, por cuanto éstos constituyen las realidades, los retos y las posibilidades de la Educación Superior”.

79

3.2.1. Descripción del modelo o modelos pedagógicos y didácticos del programa académico que conduzcan al logro de los resultados de aprendizaje.

Se entiende entonces el componente pedagógico desde el programa de diseño gráfico como el conjunto de relaciones, lógicas y aspectos operacionales que se dan al interior de los espacios educativos. Fornaca (1978) dice que “aclarar el lenguaje pedagógico significa comprender la trama de las relaciones en que se ha fundado”.

Por lo anterior y en concordancia con lo establecido en el artículo 15 de la Resolución 21795 de 2020, la Universidad de Nariño y su programa de Diseño Gráfico guían su componente pedagógico usando como preguntas detonadoras como las que se desprenden de la realidad disciplinar y los principios que permiten sustentar la forma en que se lleva



a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje. Este modelo puede resumirse en tres actores ineludibles que intervienen: Los contenidos, los docentes y los estudiantes.

En el caso de los docentes, el modelo entiende sus nuevos roles a la luz de las nuevas dinámicas que propone la tecnología en los espacios educativos. El docente no pierde su rol protagónico como orientador y motivador del proceso de enseñanza a aprendizaje.

Los estudiantes bajo estos nuevos enfoques son comprendidos como sujetos activos de su propio aprendizaje, analizando a partir de trabajos y espacios colaborativos y en torno a la construcción de proyectos compartidos y trabajos conjuntos. Así, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han propiciado emergentes maneras y aprendizajes diversos. El programa de diseño gráfico de la Universidad de Nariño atiende estos nuevos enfoques pedagógicos en donde las tics, los encuentros sincrónicos y asincrónicos, los contenidos digitales y las mediaciones de interfaces se entienden como aliados determinantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los contenidos también son comprendidos bajo este modelo pedagógico como insumos de diversas génesis. Si bien bajo premisas pedagógicas históricas, éstos estaban administrados y orientados por el docente, actualmente se conciben también desde plataformas virtuales especializadas. Bajo este enfoque el modelo pedagógico del programa de diseño Gráfico estipula y reconoce la ubicuidad de estos contenidos y sus posibilidades de actualización constante. De otra parte, estos mismos contenidos son, en muchos casos, estructurados a partir de la interacción democratizando su acceso.

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 básicas 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 temáticos se distinguen 5 componentes a saber: Componente comunicacional, específico, estético-expresivo, investigativo y humanístico-flexible. Estos componentes 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.

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.



3.2.2. Descripción de los componentes pedagógicos, en consideración a la diversidad cultural, social y tecnológica de los estudiantes

La Universidad de Nariño es un espacio académico e intercultural de confluencia, en muchos casos, de desigualdades exteriores (económicas, Tecnológicas, de vivienda, culturales.) que la Universidad no puede solucionar de raíz. No obstante, la Universidad y el programa proporcionan un ambiente de razonable igualdad donde las actividades académicas consideran las diferencias culturales y tecnológicas de los estudiantes. De esta manera la Universidad proporciona e implementa de manera periódica programas para el desarrollo a escala humana, recreando valores sociales básicos para la vida en colectividad y contribuir a la satisfacción de las necesidades de la comunidad educativa, creando líneas de reflexión dirigidas a la formación integral de la comunidad universitaria en las áreas física, psico-afectiva, espiritual y social propiciando un mejor ambiente universitario inclusivo. En este sentido, el programa con referente en su componente pedagógico y con el apoyo del Bienestar Universitario de la Universidad de Nariño atiende relaciones de intercambio y de enriquecimiento cultural.

82

En consecuencia, el programa de diseño gráfico de la Universidad de Nariño, se entiende desde su componente pedagógico como un generador de construcción cultural, donde la vinculación de otras miradas culturales nos permite ampliar el horizonte contemplando la diversidad cultural, tecnológica y social de nuestros estudiantes. Plan de Desarrollo Institucional 2021-2032. 3.3.6 Eje Democracia y Convivencia Universitaria (pág. 89-96).

3.2.2.1 Enfoque inter y transdisciplinario

Se propenderá por la implementación de una concepción holística; la cultura en función del “deber ser”, “quehacer” y “ser” de la democracia y convivencia universitaria para resolver los problemas actuales, a través del desarrollo humano sostenible, tratado desde diferentes disciplinas, con una debida flexibilidad de los contenidos y revelación de los nexos entre los currículos y disciplinas, que faciliten una visión más integral y



brinden mayores alternativas académicas, que permitan el interactuar con otros saberes de la actitud humana, que debe entenderse como una forma de organización de las actividades cognoscitivas, que pretende facilitar la interacción a través del intercambio de conocimiento, fundamental para alcanzar el propósito básico de pertinencia y de integralidad, conceptos que constituyen los principales retos y desafíos de la Educación Superior.

3.2.2.2. Pedagogías críticas

Este tipo de pedagogías, como movimiento social, surge de las condiciones históricas, contextos sociales y relaciones culturales que busca desarrollar el pensamiento crítico entre los actores de la comunidad universitaria.

3.2.2.3. Eje estratégico de Género e Inclusión.

Este eje estratégico busca comprometer las funciones misionales de la Universidad de Nariño con la equidad de género y diversidad por OSIG, con inclusión de aquellas poblaciones de protección constitucional especial, implica profundizar nuestro compromiso con la paz. Descripción e Inclusión de la convivencia y la justicia social, mandatos de obligatorio cumplimiento para la Alma Mater, cuyo lema identitario es “Pensar la Región”. La región Sur de Colombia reclama igualdad y se opone a toda forma de discriminación.

83

3.2.2.4. Lineamientos Cultura Institucional Inclusiva.

La Universidad de Nariño se entiende como un acontecimiento social y académico de pedagogía inclusiva y sensible a la diversidad espacios de investigación, creación e interacción inclusivos para la diversidad sistemas de información y aseguramiento de la calidad para la diversidad política de educación inclusiva de la universidad de Nariño, Así como la comunicación y lenguaje para la diversidad procesos administrativos inclusivos sostenibilidad administrativa y financiera para la diversidad planta física, recursos y espacios. Plan de Desarrollo Institucional 2021-2032 (pág. 390-397).



3.2.3. Recurso humano (ayudantes de docencia, tutores, monitores, etc.) que apoye el componente pedagógico y que permita el aprendizaje activo de los estudiantes en su proceso formativo

La universidad de Nariño cuenta con El Sistema de Bienestar Universitario que provee y acompaña las actividades académicas con monitorías y tutorías académicas. Este estamento de Bienestar Universitario cuenta con el Comité de monitorías que está conformado por el Vicerrector Administrativo y la Vicerrectoría Académica y la Vicerrectora de Investigaciones y posgrado y estudiantes representantes.

Con lo anterior se garantiza, que los programas y sus prácticas pedagógicas están asistidas con monitores y momentos de tutoría de los docentes para el acompañamiento y atención a estudiantes estipulado en el Acuerdo No. 170 de octubre 9/1989 de C. Superior, que señala que todos los docentes destinarán 2 horas semanales de atención y tutorías a los estudiantes.

84

3.2.4. Descripción de los ambientes de aprendizaje tanto físicos como virtuales, las herramientas tecnológicas y las estrategias de interacción, en el marco de los modelos pedagógicos y didácticos del programa académico.

Un ambiente educativo de aprendizaje y de calidad requiere de una planeación estructurada que supera el simple abastecimiento de materiales y dispositivos dentro de un espacio físico. Diseñar ambientes que promueven el aprendizaje implica planear, organizar, con un objetivo pedagógico claro y acorde con las características, intereses y necesidades de los educandos y del contexto en el que están inmersos.

El programa de Diseño Gráfico cuenta con aulas y espacios físicos y virtuales para el desarrollo de las actividades académicas con el apoyo de la dependencia de la Oficina de tecnologías de la Información y la



Comunicación. Esta dependencia se encarga de la formación docente en competencias TIC, la disposición de recursos educativos digitales y plataformas educativas, así como la construcción y diseño de TIC, para la investigación, interacción social y otros servicios. De esta manera el componente pedagógico también vincula los procesos que propenden por fortalecer las competencias TIC de la comunidad académica de la Universidad de Nariño y brindan apoyo a la investigación y la interacción social dentro del programa.

3.3 Componente de interacción

3.3.1. Descripción de la forma en que se articulan los componentes de interacción con el proceso formativo.

La Universidad de Nariño mantiene políticas, estrategias, acciones y una estructura administrativa para la proyección social mediante el diálogo de saberes entre la academia y el entorno socio histórico y cultural; para ello, la docencia y la investigación, desarrolladas por las diferentes unidades académicas, son acciones integradoras a este propósito. Además, es necesario pensar en un Proyecto Educativo Regional, que integre las políticas públicas y los niveles de educación. Dentro de los propósitos que contempla el currículo atento a la misión y visión institucional se contemplan diferentes espacios que tiene por objeto 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.

La Universidad y el programa de Diseño Gráfico, se integran 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



De esta manera, la Universidad define, mantiene y evalúa su interacción con el medio social, cultural y productivo, de suerte que pueda ejercer influencia positiva sobre su entorno en desarrollo de políticas definidas y en correspondencia con su naturaleza y su situación específica.

3.3.2. Descripción de los actores, el contexto social, ambiental, tecnológico y cultural, y las dinámicas para interactuar y establecer relaciones recíprocas, que contribuyan con los aspectos curriculares del programa.

Nariño es un departamento que ha basado su economía en la agricultura y la ganadería como actividades económicas principales, seguido de otras actividades como el comercio, transporte e industria. Dentro del contexto social, Nariño es uno de los departamentos con mayor índice de ruralidad en Colombia. Este Departamento cuenta con una amplia riqueza a nivel de ecosistemas, fuentes hídricas y biodiversidad debido a su gran cantidad de pisos térmicos que van desde la costa pacífica, pasando por la cordillera de los andes hasta la región amazónica en los límites con el Putumayo. El Nudo de los Pastos cuenta con gran cantidad de volcanes activos e inactivos que han moldeado el paisaje generando tierras fértiles para la agricultura. Además, las manifestaciones culturales son bastante marcadas, siendo este departamento el principal en producción artesanal en Colombia con un promedio de 22 oficios artesanales entre los que se encuentra el Barniz de Pasto, los productos de iraca, la filigrana, enchapado con tamo, la marroquinería, entre otros. Una de las manifestaciones culturales más importantes que se llevan a cabo en el Departamento de Nariño son los Carnavales de Negros y Blancos que se presentan en todo el Territorio en los primeros días de enero, siendo los más importantes los que se desarrollan en las ciudades de Pasto e Ipiales, en los cuales se puede apreciar la habilidad y talento de los artistas y artesanos nariñenses.

El Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño interactúa con el entorno regional definiendo diferentes estrategias; para ello crea varias instancias de relación con el sector externo así:



3.3.2.1. Prácticas académicas

La Universidad de Nariño ha previsto dentro de los escenarios de práctica de sus programas el desarrollo de prácticas académicas, estas se rigen bajo el Acuerdo 041 de 16/05/2000 del Consejo Académico. Las prácticas deben concebirse como un factor básico de formación profesional y personal del estudiante las cuales, se convierten en el fortalecimiento del conocimiento teórico y se programan en concordancia con los planes de estudio, contenidos programáticos y en forma conjunta entre los docentes del área correspondiente. De la misma forma, responde a los enfoques y tendencias de los saberes en su interrelación teórica y práctica (pertinencia académica). En el Programa de Diseño Gráfico se establece una práctica académica en el año que se acuerdan en asamblea de profesores al iniciar el primer periodo del año académico.

3.3.2.2. Servicio Social de Diseño

87

El espacio académico “Servicio Social del Diseño” forma parte del programa de Diseño Gráfico, que tiene como objetivo desarrollar la práctica profesional durante el noveno semestre del programa, desarrollada en diferentes empresas e instituciones. La práctica académica de la asignatura Servicio Social de Diseño, se rige bajo la reglamentación institucional y los lineamientos aprobados en el Comité Curricular del Programa, que se revisan y actualizan de manera anual.

A la fecha para el desarrollo del Servicio Social de Diseño se han vinculado diferentes instituciones y empresas, de carácter público y privado entre las que se pueden referir: Fundación Lunarte, Tipografía Cabrera, EMAS, Revista El Congreso (Bogotá) Periódico Testimonio de Nariño Ipiales, Cámara de Comercio Pasto, Grupo de Investigación PIFIL, Universidad de Nariño, Velas Margarita, Hospital Departamental, Instituto Departamental de Salud, Agencia Servisual, Unidad de Salud Estudiantil, PD Diseño, Cinco Comunicaciones, Centro de Comunicaciones Udenar, Fondo Mixto de Cultura – Pasto, Oficina de Juventud Alcaldía de Pasto, Concept Graphic, ADJ studio Diseño -



Bogotá, Gobernación de Nariño, CISNA (centro de innovación), MADIS, Grupo Bancolombia, Visión Creativa, CEPUN, Multimedia Colombia, PastoLab, Imaginartev, Universidad Mariana, Editorial UDENAR, entre otras instituciones, fundaciones y empresas regionales, nacionales y globales; así como las dependencias, grupos de investigación y posgrados de la Universidad de Nariño.

3.3.2.3. Pasantías

Dentro de lo previsto en el programa, para efectos de relación con el sector externo, también se reglamenta específicamente lo correspondiente a Trabajos de Grado del programa de Diseño Gráfico. La reglamentación de Trabajos de Grado del Departamento de Diseño, orientada a partir del *Acuerdo 077 del 10 de diciembre de 2019* del Honorable Consejo Académico de la Universidad de Nariño establece la pasantía como: el planteamiento y desarrollo de un proyecto de Diseño que parte de una necesidad compleja detectada en el contexto de organizaciones, instituciones o comunidades orientado a mejorar la calidad de vida de los individuos. La pasantía tiene como finalidad implementar las competencias, conocimientos y herramientas adquiridas durante la formación profesional a través de un proceso creativo en un entorno que favorezca la relación estudiante, universidad y sector externo.

88

Durante los últimos años, diversos estudiantes han desarrollado proyectos de grado en modalidad pasantía, vinculando a diferentes empresas e instituciones; logrando un impacto positivo en el contexto y posicionando cada vez más la Proyección Social del programa de Diseño Gráfico.

3.3.2.4. MAD (Muestra Académica de Diseño)

La Muestra Académica de Diseño tiene como propósito visibilizar los proyectos destacados de estudiantes y docentes de los programas de Diseño Gráfico y Diseño Industrial en la ciudad de Pasto a manera de una exposición anual que evidencia el quehacer de la disciplina. La MAD también exhibe trabajos de grado destacados de los dos programas,



además de proyectos del desarrollo profesional de los egresados. Los docentes de diseño participan con proyectos de creación, investigación-creación e investigación en diferentes áreas.

3.3.2.5. Formación Humanística

A partir del Acuerdo 047 del 30 de septiembre del Consejo Superior 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 trascienden 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. La Formación Humanística, faculta el desarrollo de actividades y proyectos que conectan a los estudiantes de Diseño Gráfico con estudiantes, docentes y profesionales de diferentes áreas; así como con saberes y actores sociales de la región. Las áreas de formación humanística se encuentran expresadas en la Tabla 4: Componente de Integración por competencias expresado en créditos académicos.

89

3.3.2.6. Semilleros de Investigación

Los semilleros buscan promover la investigación formativa al interior de los programas de Diseño Gráfico e Industrial, donde los estudiantes adquieran competencias para la investigación con miras a la formación integral, mediante proyectos que aborden diferentes líneas de investigación dentro de las disciplinas del diseño y que a su vez se conectan con otras disciplinas y saberes.

3.3.2.7. Diplomados

El Departamento de Diseño cuenta con oferta de diferentes diplomados que buscan complementar la formación de los estudiantes y



egresados de sus programas, estos diplomados se ofrecen en dos modalidades: diplomados para opción de grado y Diplomados de extensión social. Los diplomados son propuestos por docentes pertenecientes al departamento con la posibilidad de vincular a docentes invitados de acuerdo con el enfoque del proyecto de Diplomado. Estas propuestas, son evaluadas por el Comité Curricular del Departamento de Diseño para determinar su pertinencia.

3.3.3. Descripción de la forma en la cual el programa desarrolla las condiciones para que los estudiantes y profesores interactúen en contextos sincrónicos y asincrónicos, independientemente de la modalidad del programa.

La Universidad de Nariño, en su objetivo de brindar herramientas que permitan lograr mayor interacción entre docentes y estudiantes, cuenta con el Centro Operador de Educación Superior (COES), que a través de la plataforma Moodle, fomenta la creación de entornos virtuales de aprendizaje como herramientas didácticas y complementarias para todos los programas que oferta la institución. Cuenta, también con sistema de videoconferencia (Zoom) y el correo institucional mediante la tecnología de Microsoft Outlook, que permite la interacción entre docentes y estudiantes a través de la plataforma Microsoft Teams, en la cual se puede crear cursos dinámicos, almacenar charlas y videos, e interactuar virtualmente de forma sincrónica y asincrónica.

Además de las herramientas nombradas anteriormente, el Departamento de Diseño cuenta con un sitio web para cada programa, en el que se alberga la información académica de cada oferta de pregrado, y adicionalmente cuenta con un sitio web donde se articula la estrategia de Diseño en Expansión (DEX), en donde la comunidad académica del Departamento de Diseño puede encontrar información concerniente a proyectos de interacción, pasantías, y exhibiciones virtuales de la producción académica de los estudiantes.



3.3.4. Descripción de las actividades académicas, docentes, formativas, científicas, culturales y de extensión, que planea implementar en los próximos siete (7) años para favorecer la internacionalización, que incluya, por lo menos:

3.3.4.1. Formación en segunda lengua.

La Universidad, a través del Centro de Idiomas, garantiza la organización de niveles de formación para la preparación idónea de los estudiantes del Programa en un segundo idioma. El proceso de enseñanza - aprendizaje en lenguas extranjeras para el estudiante de Diseño Gráfico debe ser un espacio de construcción de significados y sentidos. Es una actividad social, donde no solo se manifiesta la realización individual de producción y reproducción del conocimiento, por lo que el aspecto primordial consiste en estudiar la posibilidad de asegurar las condiciones para que el estudiante alcance un nivel superior mediante la colaboración y la actividad conjunta.

91

En la educación superior, se trata de un proceso de transformación en el que, a través de la apropiación y reconstrucción de la experiencia y la cultura, se produce el crecimiento y el desarrollo personal. El encargo social del proceso de enseñanza – aprendizaje es, especialmente, preparar para la vida. Es por ello, que la comprensión lectora desempeña un papel esencial, por lo que se deben aprovechar al máximo sus potencialidades.

Por tanto, se resalta el objetivo de la Competencia Básica de lengua extranjera con fines académicos, dado en el desarrollo de destrezas y capacidades que permitan: acrecentar habilidades de estudio individual para la búsqueda, procesamiento y exposición de información en un segundo idioma integrando los conocimientos y aptitudes inherentes a las estrategias de aprendizaje indicadas en cada unidad, atendiendo a los cuatro aspectos fundamentales de la actividad verbal; se debe reafirmar que la comprensión lectora se considera como habilidad rectora en el proceso de enseñanza - aprendizaje de una lengua, teniendo en cuenta la información otras lenguas que deben procesar.



El programa posibilita la formación de competencias básicas en lengua extranjera, para lo cual se programan tres niveles con dos créditos cada uno. 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.

3.3.4.2. DEX (Diseño en Expansión)

Diseño en Expansión es una iniciativa del Departamento de Diseño que, de manera permanente, busca dinamizar la práctica académica y de interacción social a partir de tres ejes:

- a. **Exhibición:** tiene como propósito exponer el proceso y resultados de la práctica académica que docentes y estudiantes de los programas de Diseño Gráfico y Diseño Industrial desarrollan durante el semestre, abriendo una ventana para que la comunidad conozca los proyectos que se desarrollan al interior del Departamento de diseño y el impacto que estos generan. Hay dos modalidades de exhibición, la virtual se realiza en el sitio web “dex.udenar.edu.co” Esta exhibición es permanente, los docentes seleccionan los mejores trabajos desarrollados en sus espacios académicos e invitan a los estudiantes a subir la información que se vinculan directamente al portafolio digital del mismo. La exhibición presencial se realiza al finalizar cada semestre como una entrega integrada de los proyectos finales de las diferentes asignaturas.
- b. **Proyección:** la proyección se asocia al acceso de información pertinente y actualizada sobre convenios, convocatorias, eventos, y demás iniciativas que se relacionen con el área disciplinar del diseño; esto con el fin de promover la participación tanto de estudiantes como de docentes en actividades vinculadas al contexto externo.
- c. **Aprendizaje:** su finalidad es ofrecer alternativas que contribuyan a la formación de los estudiantes gracias a la



realización de talleres, conversatorios, laboratorios, grupos de estudio, entre otros, liderados especialmente por nuestros egresados.

3.3.4.3. Observatorio de Diseño

Desde el Departamento de Diseño surge la inquietud sobre reconocer los cambios que están sufriendo las profesiones de Diseño gráfico y Diseño Industrial en la actualidad, tanto a nivel local, nacional y universal; así como los nuevos intereses del mundo contemporáneo sobre los perfiles de los diseñadores en conjunción con las diversas dinámicas sociales, productivas, económicas, etc. Dentro de estos procesos, engloba como elemento fundamental conocer el estado del arte de las diferentes disciplinas del diseño y sus perfiles ocupacionales, de tal manera que sean coherentes con las demandas sociales actuales y posiblemente futuras.

3.3.4.4. DIA – Diálogos de Diseño

93

DIA - Diálogos de Diseño, es una estrategia de apropiación social de conocimiento cuyo propósito es generar espacios presenciales y virtuales para el intercambio de conocimiento, con la participación de distintas comunidades académicas de Diseño a nivel regional, nacional e internacional, propuesta por el Grupos de Investigación MURU adscrito al Departamento de Diseño.

3.3.4.5. Homus Diseño

HOMUS DISEÑUS es un evento bienal de carácter académico realizado por el Departamento de Diseño de la Universidad de Nariño, que convoca a profesionales, empresarios, investigadores, docentes y estudiantes con el fin de reflexionar sobre las perspectivas del diseño, su influencia en la cultura y la importancia en la sociedad.

3.3.4.6. SABIC



El Salón Bienal de Investigación+Creación es un espacio colaborativo realizado entre diversas universidades de Colombia y la Maestría en Diseño para la Innovación Social MADIS de la Universidad de Nariño, donde se divulga y reconoce procesos de Investigación+Creación y el cual cuenta con los siguientes espacios de encuentro:

- Salón de Exhibición de productos plástico-sensoriales.
- Foro Académico de proyectos de investigación-creación.
- Talleres sobre metodologías en innovación social.
- Conversatorios con expertos sobre temas de investigación desde el territorio.

3.4 Declaraciones teóricas y epistemológica del Programa de Diseño Gráfico

El Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño a partir del proceso investigativo para su reforma curricular y de conformidad con los postulados del Proyecto Educativo Institucional, asume la necesidad de apropiar de manera autónoma los presupuestos teórico-epistemológicos que fundamentan la formación de sus profesionales según los diversos factores que durante los 22 años de existencia del Programa han impactado al Diseño desde ámbitos como el disciplinar, el tecnológico, el normativo y el cultural entre otros.

A los avances disciplinares y como otro factor de apropiación, se suma el capital académico atesorado como resultado del aprendizaje experiencial docente, investigativo y de interacción social obtenido durante estos dos decenios en el ejercicio de sus quehaceres en tanto agentes de la construcción, la reconstrucción y el desarrollo curricular en la cotidianeidad del aula, y de cuyos alcances dan fe la producción académica y proyectual de profesores y estudiantes, los reconocimientos a nivel nacional e internacional que tal producción ha merecido, así como el impacto cultural logrado en diversos escenarios de comunicación visual y el posicionamiento de los egresados como profesionales en distintos terrenos disciplinares y en variados contextos socio-culturales.



En virtud de la autonomía académica que procede de la Constitución Nacional y de los Estatutos tanto institucionales como los propios de la disciplina del Diseño, este Programa reafirma el compromiso de responder a los desafíos de los tiempos educativos y profesionales a través de un currículum epistemológica, social y culturalmente pertinente a los contextos sociales, culturales y económicos de la región, cuyo carácter multidiverso se comprende como un universo privilegiado de conocimiento en diálogo con las heredades y los saberes andino-pacífico-amazónicos, los que para efectos del Programa se constituyen en oportunidades de conocimiento para el ejercicio profesional del diseño gráfico y para el cumplimiento de las funciones misionales de la Universidad, esto es como campo de conocimiento, esto es como objeto de aprendizaje, de investigación-creación y de interacción social.

En el plano disciplinar, el Programa orienta su quehacer formativo desde la complementariedad entre al menos cuatro dimensiones: a) los presupuestos originarios del Diseño Gráfico como disciplina proyectual, b) los alcances conseguidos en el discernimiento de esta disciplina, c) el potencial epistémico de la imagen como fenómeno hermenéutico y universo para la comprensión inter-relacional de las culturas en tanto entramados sociales, d) los retos impuestos por avances científicos junto con los crecientes desarrollos de la tecnología, aspectos estos que implican trasponer los umbrales del tradicional conocimiento técnico-intuitivo hacia el pensamiento creativo y complejo, así como transcurrir de una epistemología entendida bajo una supuesta linealidad cognoscitiva y metodológica a otra abierta, compleja y rizomática más cercana a la fluidez creativa, a las dinámicas culturales y económicas de la realidad y a su misma hipercomplejidad, cuyo objetivo central de aprendizaje consistirá en explorar lo múltiple y afrontar las incertidumbres de lo inexistente.

Consecuente con la apuesta de su renovación curricular que pretende un cambio incremental (Christensen, 2013) y bajo el propósito de incidir efectivamente en el entorno desde el concepto de Diseño Gráfico con sentido social (Chaves, N., 2001; Julier, 2010), el programa a partir de su implementación se abre en espacios académicos e



investigativos hacia la búsqueda de nuevas interlocuciones disciplinarias y de las epistemologías que prefiguran hoy el horizonte del Diseño (Uscátegui, M., Castellanos, A. & Lasso J., 2020).

En tal sentido el Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño se fundamenta conceptual y epistemológicamente en los siguientes presupuestos con sus consecuentes derivaciones en la estructura formal curricular y sus respectivos desarrollos prácticos de aula a través de procesos pedagógicos, didácticos y evaluativos adecuados a los aprendizajes que cada espacio curricular debe procurar, así:

1. La comprensión de una epistemología del diseño apoyada teóricamente en los postulados de las ciencias de la comunicación, la historia y la teoría del diseño⁴ y la teoría general de la imagen, teorías que aunque necesarias no son desde luego suficientes para el complejo proceso de conceptualización que el diseñador debe realizar, lo que hace indispensable la interacción con otras teorías y otras disciplinas, con todas aquellas que contribuyan al esclarecimiento de los distintos fenómenos inmersos en las diversas realidades que concebidas como una oportunidad de mejora mediante el Diseño constituyen en cada caso el objeto cognoscible y sobre las cuales el diseñador desarrollará en consecuencia su acción cognitiva.

96

Acogiendo la premisa de que el diseñador no solo transforma conceptualmente el conocimiento sino que además lo crea como artefacto, iconofacto o proceso, y entendida esta como una doble dinámica epistemológica, la función formativa de la teoría en el proyecto Curricular de este Programa debe atender al menos dos propósitos: el de proporcionar los recursos teórico-cognitivos que el estudiante precisa para desarrollar las operaciones mentales, perceptuales y sensitivas necesarias durante los procesos de la conceptualización e incubación de

⁴ Compartimos la convicción de que la Teoría del Diseño está hoy aún en construcción, pero reconocemos también el compromiso de contribuir a su consolidación desde la reflexión académica y mediante la conceptualización de su práctica como disciplina y como profesión.



conceptos, y el de nutrir y estimular un pensamiento creativo mediante un razonamiento abductivo.

Por su parte el conocimiento de la historia procurará el desarrollo de competencias investigativo-creativas no solo para la documentación, el análisis y la reflexión sobre lo que en cada circunstancia de tiempo y lugar se ha producido en función del Diseño, sino también para intuir desde un pensamiento especulativo, lo que puede hacerse en el espacio-tiempo inmediato o mediato, presente y futuro.

La complejidad de esta función formativa y la diversidad teórica que en cada caso deben abarcar los procesos proyectuales, se conjuga en la estructura curricular de tres maneras:

1) A través de cursos del **Campo de Fundamentación** y de sus Componentes de Fundamentos Teóricos, de Investigación en Diseño, y Básico Proyectual.

2) Como contenidos colaterales del Componente Expresivo-Proyectual, y el de Trabajo de Grado del **Campo Disciplinar Específico**, de modo que los Talleres de Proyecto abordarán en cada caso tres tipos de contenidos temáticos que a manera de *unidades modulares*⁵ se expresarán en los micro-currículos (programadores o proyectos de aula) de cada docente, así: **a)** lo teórico-conceptual, **b)** lo histórico según corresponda en cada temática, **c)** lo relativo a la práctica proyectual.

3) Como parte de las metodologías implicadas en los procesos de Investigación-Creación (I+C) a través de los momentos de documentación

97

⁵ El sentido de *unidad modular* para efectos curriculares de la declaración teórico-epistemológica de este PEP, se origina en el concepto de *módulo de máximo acople*, correspondiente al Lenguaje Visual, según el cual las unidades temáticas que componen el micro-currículo (programa o proyecto de aula) no se desarrollarán necesariamente de modo lineal sino que apelando a la flexibilidad curricular y a la plasticidad de los procesos cognitivo-creativos, se abordarán en los diferentes momentos que la dinámica del currículo emergente lo requieran, esto es según las circunstancias metodológicas, los ritmos y las necesidades que surjan de los procesos de aprendizaje, o los sucesos de distinta naturaleza que ocurran en el tiempo de desarrollo del Taller.



teórica, histórica y visual, y de conceptualización, propios de los Talleres proyectuales que corresponden a los dos campos referidos.

2. La concepción del Diseño como disciplina académica proyectual, holística, compleja y esencialmente creativa, cuya naturaleza exige una formación así mismo holística y compleja, que ponga en juego el capital experiencial, docente, disciplinar y creativo, de los profesores para hacer acopio de los múltiples procesos metodológicos posibles según lo demanden los acontecimientos emergentes del aula tanto en relación con los estilos cognitivo-creativos de los estudiantes, como con los procesos de diseño que cada proyecto requiera.

El discernimiento sobre el proceso de diseño nos insta al desarrollo de un pensamiento proyectual por parte de los estudiantes, esto es de un particular tipo de pensamiento complejo y diverso, que requiere un modo de ser y estar así mismo particular, un pensamiento con bifurcaciones rizomáticas hacia lo inexistente e incluso hacia lo fantástico y lo paradójico de la trascendencia de lo comunicacional, de su usabilidad en la que se abarcan la lecturabilidad y la legibilidad de las imágenes icónicas y lingüísticas, un pensamiento que se apura a partir de un modo de observación activa tal que provoca percepciones diferentes, así como reflexiones hacia la profundidad de lo invisible que operan como detonantes para la creación de unas otras identidades del conocimiento.

Este carácter proyectual-creativo de la disciplina le plantea al Proyecto curricular del Programa, el compromiso de asumir aquellas pedagogías que estimulen en los estudiantes el pensamiento divergente y el desarrollo de las capacidades creativas y de innovación, con las consecuentes estrategias didácticas orientadas a la formación del pensamiento-diseño mediante metodologías para el aprendizaje a través de proyectos y problemas bajo las premisas del Diseño especulativo y en consonancia con la I+C.

En este entendimiento los presupuestos epistemológicos del programa se materializan curricularmente a través de la(s) metodología(s) propia(s) de los procesos proyectuales cuyo espacio por antonomasia son los Talleres que han de desarrollarse mediante el ABP



-Aprendizaje basado en proyectos de I+C. Para el efecto se asumen los Talleres Projectuales de los Componentes Básico-Projectual y Expresivo-Projectual pertenecientes a los Campos de Fundamentación y Disciplinar específico, como espacios dinámicos de trabajo colaborativo para el aprendizaje autogógico en grupo, que vertebran curricularmente la construcción del conocimiento a partir de la metodología propia de los talleres projectuales y por medio de pedagogías cognitivas orientadas a la búsqueda de respuestas divergentes a partir de la permanente experimentación práctica, de la provocación de la sospecha y de la duda epistémica, de los desafíos intelectuales y de las rupturas epistemológicas, y apelando a estrategias didácticas como las preguntas críticas, reflexivas y deconstructivas y el planteamiento de problemas perversos (Buchanan, 1992), entre otras.

3. La apropiación del sentido social del Diseño como proceso-proyecto-producto que construye ciudadanía, genera reflexiones y estimula el debate para crear conciencia cívica y transformar las aspiraciones de la vida pública (Chaves, N. 2002; Julier, G. 2010) mediante abordajes abarcativos, inclusivos y contextualizados, sentido éste que desde la perspectiva de una apropiación interpretativa está en consonancia con el eje estratégico Universidad-Región definido en el Plan de Desarrollo de la Universidad de Nariño 2021-2032 mediante los objetivos orientados a “Potenciar el pensamiento propio [...]”, “Promover y fortalecer espacios curriculares, investigativos y de interacción social dirigidos a la construcción social del conocimiento [...]” y, “Fortalecer el diálogo Universidad - Región...” (Universidad de Nariño, 2020, pp.85, 131, 140) .

99

Este postulado tiene desde la creación del Programa en el año 2022, un espacio curricular por antonomasia mediante la práctica social que se materializa en el “Proyecto de Diseño 9: Servicio Social de Diseño” correspondiente al Componente de Profundización, a través del cual se desarrolla una gestión social como función connatural al Diseño. De igual manera, en los proyectos de taller que priorizan como condición su contextualización y surgen de las dinámicas socio-culturales del entorno, así como en los proyectos de investigación desarrollados en los Grupos y Semilleros de investigación, en los de interacción social coordinados también por los Grupos de investigación o por docentes del Programa y



en los proyectos finales de grado. Para todos estos ámbitos curriculares el contexto constituye una fuente epistemológica al tiempo que una oportunidad *sine qua non* de Diseño.

4. El reconocimiento de la transformación de los campos de acción y desempeño del Diseño en contextos de modernidad, modernización y postmodernidad. Los nuevos contextos impactan la epistemología del Diseño en la medida en que han debilitado las fronteras disciplinares expandiéndose y desmaterializando sus campos de acción, razón por la cual el proyecto curricular del Programa de Diseño Gráfico prevé de una parte, espacios de integralidad como componentes abiertos a la interacción con los otros programas de la Facultad de Artes a la que pertenece y del Departamento de Diseño en el que coexiste, y de otra condiciones de flexibilidad e integralidad que le permitan a los estudiantes establecer rutas de formación personalizadas que hagan posible la complementariedad de los saberes y de las disciplinas como conceptos que sustentan y explican la flexibilidad desde lo epistemológico.

100

Otro factor en el que se ampara este presupuesto de transformación de los contextos da cuenta de la importancia alcanzada por las mediaciones y re-mediaciones digitales como fenómeno propio de la contemporaneidad comunicacional lo que hace imprescindible la formación de un profesional con amplias competencias para la comprensión de estos fenómenos, el entendimiento de sus lógicas culturales y el manejo práctico de las tecnologías que hoy contribuyen al ejercicio profesional en contextos actuales y futuros. El aprendizaje para esta práctica cuenta en el Programa con el Componente Tecnológico del campo Disciplinar Específico.

A partir del postulado de transformación, también los campos de desempeño profesional del diseñador gráfico suscitan hoy cambios curriculares hacia la inclusión de espacios de formación para el desarrollo de prácticas hasta ahora intuitivas o propias de otras ciencias y de otras disciplinas académicas como las Económico-Administrativas. Tal es el caso de la relación del Diseño con el sector productivo que en el Proyecto Curricular del Programa se incorpora como Componente de Gestión del



diseño correspondiente al Campo Disciplinar Específico para procurar interacciones estratégicas de conocimiento, aplicación y desarrollo del Diseño Gráfico en contextos sociales, culturales, productivos y económicos.

Este presupuesto se evidencia en los Componentes Transversal, de Profundización, de Integración por Competencias, y Electivas.

5. El acogimiento de las premisas de la teoría socio-crítica del currículo que lo concibe desde un enfoque procesual (Stenhouse, 1991), reflexivo y práctico (Schwab, 1974) y como un proyecto perfectible que se concreta, re-construye y expande en la práctica del aula y se cualifica mediante procesos de autorreflexión y autoevaluación continua, individual y colectiva, premisas que sustentan las estructuras de los currículos por proyectos y por problemas junto a las dinámicas didácticas del ABP -aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje basado en problemas-, perspectivas para las cuales el aula-taller constituye la principal estrategia del Programa.

101

En el mismo sentido el Programa le apuesta al concepto de mapa curricular, entendido como los trayectos formativos que el estudiante habrá de construir en los marcos institucionales de la flexibilidad curricular y la complementariedad del saber, mediante los Campos de Formación disciplinar específica y de Fundamentación teórica del Programa de Diseño Gráfico, así como del ejercicio de la racionalidad comunicativa y de la práctica proyectual creativa en general.

A partir de estas premisas, el Programa adopta de manera autónoma las condiciones curriculares de: 1) flexibilidad, 2) integralidad y multidisciplinariedad, 3) interdisciplinariedad, 4) internacionalización, 5) pertinencia, mediante las siguientes decisiones estratégicas:

1) Incorporando al currículo un Campo de flexibilidad que constituye el 24% de los créditos totales del programa, al interior del cual el estudiante puede elegir entre diversas opciones del propio programa o de los otros programas de la Facultad de Artes;



2) Abriendo espacios académicos a compartirse con otros programas de la Facultad y del mismo Departamento de Diseño;

3) A través de la estructuración de los talleres por proyectos y problemas, para cuyo desarrollo se requerirá el trabajo conjunto con docentes y estudiantes de otras disciplinas mediante procesos que operarán desde sus propios conocimientos y saberes en un juego de complementariedad;

4) Recurriendo a la comprensión de un segundo idioma, al aprovechamiento de las políticas y convenios institucionales para la movilidad, y a estrategias micro-curriculares tipo incorporación de textos de estudio y bibliografías en otros idiomas;

5) Por medio de los Talleres por Proyectos y Problemas cuyas dinámicas de conocimiento teórico y práctico recurren a metodologías de I+C que trascienden el aula y en los que la región con sus contextos socio-cultural, económico y político se asume entonces como objeto de aprendizaje, reflexión y transformación desde el Diseño.

De igual manera, el programa de Diseño Gráfico adopta la formación por competencias desde el expandido marco de las disciplinas proyectuales, esto es, en su concepto complejo e integral que comprende de modo sistémico y por ende sinérgico, las capacidades del ser, pensar y saber hacer en contexto.

De este modo el Programa se hace cargo de la apropiación crítica y autónoma de los lineamientos del CNA y del compromiso institucional para hacer de la formación y el desarrollo de las competencias investigativo-creativas uno de los ejes transversales del programa. Así mismo, asume la definición de los resultados de aprendizaje como concepto construido desde la autonomía universitaria en consonancia con el PEI y con los requerimientos del Diseño Gráfico en tanto disciplina proyectual.



3.5 Mecanismos de evaluación

3.5.1 Descripción y diseño de los mecanismos de evaluación en coherencia con las políticas institucionales, el proceso formativo, los resultados de aprendizaje y el modelo o modelos pedagógicos.

En correspondencia con las políticas institucionales reflejadas en el Estatuto Estudiantil, el fundamento conceptual y epistemológico del Programa y sus lineamientos pedagógicos, se establecen bajo los siguientes mecanismos generales de seguimiento y evaluación:

- a) Su principio fundamental debe ser la formación, en tanto debe retroalimentar el proceso de formación del estudiante de forma consecuente, respondiendo a los objetivos del espacio académico y su estrategia pedagógica, respetando siempre “la libertad de pensamiento y de opinión del estudiante, apreciando positivamente su capacidad de formarse un criterio propio fundamentado y racional”
- b) En coherencia con el carácter abierto y flexible del currículo, la naturaleza de la evaluación es dinámica respondiendo a las necesidades de los espacios académicos, de tal manera que el docente pueda establecer un proceso de diseño y planificación coherente entre los contenidos, las estrategias didácticas y evaluativas, las metodologías de evaluación y los resultados que se espera logren los estudiantes en su proceso de aprendizaje, además de evidenciarlo.
- c) 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.
- d) La evaluación debe ser permanente y distribuida durante el curso de acuerdo a las estrategias pedagógicas propuestas por el

103



docente, de tal manera que haya una retroalimentación constante y fortalecimiento de aprendizajes permanente.

- e) Los resultados de la evaluación promueven la toma de decisiones para mejorar las estrategias de evaluación de resultados de aprendizaje, así como la cualificación de procesos de gestión curricular que contribuya a la mejora permanente de los procesos.

La evaluación por resultados de aprendizaje reconoce tres momentos clave: las estrategias de evaluación, el tipo de evaluación y los requerimientos. En el caso del programa de Diseño Gráfico las estrategias se fundamentan en el ejercicio teórico/práctico 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 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. El tipo de evaluación es formativo y caso en el cual la cuantificación de lo aprendido se acompaña 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. Por su parte, los requerimientos de evaluación se establecen de acuerdo a la naturaleza de los espacios académicos según lo disponga el docente, estableciendo criterios claros de evaluación que van en línea con lo anteriormente expuesto.

Finalmente, es importante mencionar la relación docente-estudiante en lo que se refiere a la articulación curricular, que se da en las primeras clases en cada espacio académico, el docente debe concertar con los estudiantes las condiciones en que se impartirá el curso. Esto, gracias al contenido de los programadores en los cuales se expresan los



propósitos del espacio académico, las temáticas a abordar y en consecuencia las estrategias didácticas y los criterios y mecanismos de evaluación a emplear.

3.5.2 Justificación de los mecanismos de evaluación propuestos.

El programa de Diseño Gráfico se caracteriza por mantener un proceso de mejoramiento continuo que permite evaluar de manera regular los diferentes momentos de los cursos que conforman el plan de estudios, conllevando a la toma de decisiones que de forma autorreflexiva, renueven las metodologías de enseñanza-aprendizaje y observe crítica y propositivamente la propia práctica curricular a la luz de los fundamentos teórico -conceptuales del proyecto en el marco de sus reales posibilidades, esto con el objeto de redefinir algunos postulados, o de reorientar las acciones curriculares.

El Programa actualmente se enfrenta al desafío de la evaluación por resultados de aprendizaje que se definieron de acuerdo a la integración de procesos teóricos y prácticos, la autogestión del conocimiento, la interacción, la interdisciplinariedad, la flexibilidad y actitudes sociales como la ética, la responsabilidad, la solidaridad y el respeto. A partir de un proceso de construcción continua, su implementación ha invitado a docentes y estudiantes a la reflexión y como consecuencia, la valoración de los mecanismos de evaluación que permitan evidenciar de manera más concreta los conocimientos y habilidades que el estudiante adquiere durante su formación.

La responsabilidad del proceso evaluativo, su dinámica y la eficacia transformativa, si bien sienta sus bases en el Estatuto Estudiantil y las decisiones de los agentes curriculares, será un compromiso compartido también por estudiantes y docentes del Programa, más aún si se tienen en cuenta los lineamientos pedagógicos del mismo que identifican la multiplicidad de procesos de pensamiento, las acciones prácticas desde la actividad proyectual y la particularidad de los objetos de estudio presentes en cada proyecto, como parte del ejercicio del Diseño Gráfico, demandando una condición reflexiva, deliberativa y

105



creativa para definir de forma acertada las estrategias didácticas y mecanismos de evaluación.

Por otro lado, 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 educativo del programa.

3.5.3 Descripción de los mecanismos de evaluación que permitan el seguimiento sistemático al logro de los resultados de aprendizaje.

El programa de Diseño Gráfico propone diferentes estrategias académicas que faciliten y a su vez promuevan el seguimiento a los logros conseguidos por los estudiantes en los espacios académicos, evidenciando los resultados de aprendizaje. Si bien el docente en sus asignaturas establece en diálogo con los estudiantes mecanismos y momentos de evaluación, el programa considera importante generar espacios que impulsen la integración de los espacios académicos y en consecuencia de los docentes y estudiantes.

En consecuencia, entre las estrategias se pueden encontrar: **1) DEX / Diseño en Expansión**, una plataforma virtual y física que busca dinamizar la práctica académica y de interacción social, exponiendo los proyectos académicos de los estudiantes en su sitio web y en espacios físicos de exhibición, dejando ver el proceso investigativo, comunicacional, conceptual y estético de cada uno de los trabajos y por lo tanto los resultados de aprendizaje; **2)** en esta misma línea se encuentra la **presentación del portafolio** en 9no semestre, que evidencia el recorrido del estudiante durante su proceso de formación profesional, este de igual manera es expuesto en la plataforma Behance del Programa, dando cuenta de la importancia que tiene la exhibición y socialización de los resultados conseguidos durante los distintos espacios académicos en los procedimientos de evaluación y retroalimentación; **3)**



la **MAD / Muestra Académica de Diseño** que evidencia los resultados de aprendizaje, gracias a la exposición de los mejores proyectos académicos que se desarrollan durante el año académico; además de los Trabajos de Grado; **4) la práctica profesional SSD** por su parte, al vincular al estudiante con el contexto externo, deja ver los resultados de su proceso de formación en los proyectos que desarrolla con organizaciones externas de diferente naturaleza.

3.5.4 Descripción de la articulación de los mecanismos de evaluación con el proceso formativo y las actividades académicas.

La articulación del proceso de formación establecido por el Programa con los mecanismos de evaluación, se refleja de manera decisiva en el desarrollo de los espacios académicos, ya que estos son la primera instancia de valoración del proceso de aprendizaje y desempeño integral del estudiante durante su proceso formativo. Teniendo en cuenta que los contenidos programáticos dan cuenta de esta relación, se convierten en una de las evidencias más claras.

107

A continuación, se relacionan los resultados de aprendizaje del programa con las actividades formativas y los mecanismos de evaluación que soportan su articulación:

Tabla 16: Actividades formativas y mecanismos de evaluación del Programa de Diseño Gráfico.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES FORMATIVAS (estrategias proceso de enseñanza- aprendizaje)	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN
---------------------------	--	------------------------------



El diseñador gráfico de la Universidad de Nariño articula aspectos teóricos conceptuales y estético formales para optimizar procesos de comunicación visual.	*Sesiones explicativas y reflexivas. *Lecturas críticas. *Estudio de caso. *Asesorías individuales y colectivas. *Foros de discusión. *Seminarios.	*Evaluación de pruebas escritas, prácticas, orales o mixtas. *Evaluación de exposiciones (análisis y argumentación). *Evaluación de ensayos, artículos, informes. *Evaluación de expresión oral. *Evaluación de capacidad de argumentación.
El diseñador gráfico de la Universidad de Nariño identifica y reconoce oportunidades y/o problemas en el marco de la disciplina para proponer y desarrollar soluciones comunicacionales de forma colaborativa e interactiva en entornos sociales, culturales, comunitarios y en espacios productivos, económicos y administrativos.	*Taller creativos y experimentales *Sesiones explicativas y reflexivas. *Estudios de caso *Desafíos interdisciplinarios *Prácticas de campo *Asesorías individuales y colectivas	*Evaluación de proyectos de diseño en sus distintos niveles de complejidad (concepto, tono comunicacional, estética, funcionalidad). *Evaluación de pruebas escritas y prácticas, *Evaluación de exposiciones (análisis y argumentación).



El diseñador gráfico de la Universidad de Nariño planifica, propone, gestiona y coordina proyectos y estrategias de comunicación en contextos institucionales, empresariales y comunitarios para aportar en el desarrollo social y económico de su entorno a través del trabajo en equipo y el diseño colaborativo.	*Sesiones explicativas y reflexivas. *Estudios de caso *Desafíos interdisciplinarios *Prácticas de campo *Asesorías individuales y colectivas	*Evaluación de proyectos de gestión del diseño *Evaluación de pruebas escritas y prácticas *Evaluación de exposiciones (análisis y argumentación). *Evaluación de expresión oral. *Evaluación de capacidad de argumentación.
El diseñador gráfico de la Universidad de Nariño configura/formaliza e implementa proyectos comunicacionales con aprovechamiento de recursos/herramientas tradicionales y/o emergentes y de las tecnologías de la información para optimizar procesos de comunicación en contextos determinados.	*Talleres creativos y experimentales. *Sesiones explicativas y reflexivas. *Estudios de caso *Desafíos interdisciplinarios *Asesorías individuales y colectivas	109 *Evaluación de proyectos que impliquen recursos emergentes y de la tecnología en sus distintos niveles de complejidad. *Evaluación de actividades prácticas,



El diseñador gráfico de la Universidad de Nariño formula y desarrolla proyectos de investigación e investigación-creación relacionados con los ámbitos, las modalidades y las vertientes del Diseño Gráfico. (Investigador)	*Sesiones explicativas y reflexivas. *Lecturas críticas. *Estudio de caso. *Asesorías individuales y colectivas. *Foros de discusión. *Seminarios. *Talleres creativos y experimentales. *Prácticas de campo	*Evaluación de pruebas escritas, prácticas, orales o mixtas. *Evaluación de exposiciones (análisis y argumentación). *Evaluación de documentos de investigación-creación, artículos, informes. *Evaluación de expresión oral. *Evaluación de capacidad de argumentación.
El diseñador gráfico de la Universidad de Nariño interactúa ética, creativa y sinérgicamente en su entorno social y laboral y en ámbitos de acción disciplinaria con respeto a la diversidad de los saberes y las culturas. (Agente social)	*Sesiones explicativas y reflexivas. *Lecturas críticas. *Foros de discusión. *Seminarios. *Talleres creativos y experimentales. *Prácticas de campo	*Evaluación de exposiciones (análisis y argumentación). *Evaluación de documentos de investigación-creación, artículos, informes. *Evaluación de expresión oral. *Evaluación de capacidad de argumentación.

110

Fuente: elaboración propia.

Es importante mencionar que en los programadores de asignatura FOA se definen las estrategias de evaluación y los momentos de la misma. En coherencia con el propósito del espacio académico, los objetivos a cumplir y los resultados de aprendizaje trazados, el docente a cargo define los mecanismos y las instancias de evaluación que en las



primeras dos semanas del semestre son socializadas y discutidas con los estudiantes.

Una clara muestra de la articulación de los mecanismos de evaluación con el proceso formativo y las actividades académicas, son los proyectos finales de los estudiantes del Programa que participan en la exhibición física y virtual DEX (Diseño en Expansión), una estrategia académica del Departamento de Diseño cuyo propósito es dar a conocer el proceso y resultados de la práctica académica que docentes y estudiantes del Departamento de Diseño desarrollan durante el semestre, abriendo una ventana para que la comunidad conozca los proyectos que se desarrolla al interior de Departamento de diseño y el impacto que estos generan.

3.5.5 Descripción de los mecanismos de retroalimentación a los estudiantes, a partir de los resultados de sus evaluaciones, con el fin de que se cumplan los objetivos previstos en el proceso formativo y el estudiante pueda mejorar su desempeño.

111

El programa de Diseño Gráfico considera la retroalimentación como un ejercicio fundamental de la evaluación formativa, encontrando una oportunidad de aprendizaje para los estudiantes y para los docentes en su quehacer pedagógico; además permite al estudiante evidenciar su avance de acuerdo a los propósitos de formación de cada espacio académico en coherencia con los resultados de aprendizaje del programa, posibilitando el diálogo colectivo en pro de las mejoras y avances en el proceso de aprendizaje. Es importante tener en cuenta que el Programa en su desarrollo curricular trabaja por proyectos, lo que propicia un proceso de retroalimentación en cada una de las fases de desarrollo alcanzando aprendizajes significativos.

Es así como cada espacio académico implementa diferentes instrumentos de evaluación y retroalimentación dependiendo de la naturaleza de los proyectos, la rúbrica es uno de los recursos empleados



ya que permite compartir criterios que contribuyen a la realización de una evaluación objetiva y crítica respecto al aprendizaje adquirido por los estudiantes, permitiendo evaluar sus logros y dificultades y contribuyendo para una formación autónoma, autocrítica y responsable. De igual manera le proporciona al docente la posibilidad de ajustar la práctica pedagógica y orientar al estudiante de la manera más acertada.

Teniendo en cuenta que el programa de Diseño Gráfico en su reflexión pedagógica considera pertinente trabajar con grupos reducidos de estudiantes, contempla como estrategias de retroalimentación las asesorías individuales y grupales que de manera dialogada permiten una reflexión más específica y personalizada; por otro lado, está el feedback entre compañeros, que aporta de manera significativa al proceso de aprendizaje del grupo. En línea con esto, en el Departamento de Diseño se organiza al final de cada semestre la Exposición de proyectos finales DEX que se realiza en los espacios de la Facultad de Artes, donde el programa de Diseño Gráfico y Diseño Industrial da a conocer públicamente los resultados de su trabajo a la comunidad académica, recibiendo retroalimentación desde la mirada de otras disciplinas.

112

3.5.6 Descripción de las estrategias y mecanismos que permitan avanzar en el acceso a los mecanismos de evaluación por parte de la comunidad educativa.

En lo que se refiere al seguimiento de los mecanismos de evaluación del Programa, el Comité Curricular y de Investigaciones del Departamento de Diseño hace un seguimiento de los contenidos programáticos entregados a inicio de semestre por los docentes de cada uno de los espacios académicos donde se contemplan los mecanismos de evaluación, al igual que los informes finales que se entregan al finalizar el semestre donde se expone el cumplimiento y desarrollo de contenidos, el proceso de evaluación cualitativa y cuantitativa, el desempeño general de los estudiante y la autoevaluación por parte del docente. Los coordinadores de área por su parte, en diferentes momentos del semestre



se encuentran para establecer un diálogo que permita conocer el desarrollo de sus espacios académicos en lo relacionado a contenidos, evaluación y proyección.

Por otro lado, la Universidad cuenta con la División de Autoevaluación, Acreditación y Certificación que promueve la cultura de la autoevaluación desarrollando procesos con fines de acreditación de alta calidad en la Universidad. En tal sentido la formulación y ejecución de los planes de mejoramiento se convierte en una actividad clave para favorecer la calidad de la formación.

Es así como el programa de Diseño Gráfico, gracias al análisis de los resultados de la autoevaluación propone de manera participativa con los actores académicos, un plan de mejoramiento que da continuidad a las acciones planteadas en los anteriores planes y promuevan cambios estratégicos que abordan las nuevas necesidades detectadas. En este sentido en el plan de mejoramiento del Programa, establece cuatro ejes estratégicos y dos específicamente, abren los espacios necesarios para proponer y desarrollar mecanismos de evaluación y al tiempo facilitar su seguimiento. Estos son: 1) *Diálogo, participación, comunicación y apropiación* cuyo objetivo es fomentar la participación de la comunidad académica en los procesos académico-administrativos a través de una estrategia que permita la discusión, difusión y sensibilización sobre los procesos, normas y actividades del Departamento de Diseño y la Universidad; y 2) *Calidad Académica y Curricular* que se propende por el mejoramiento continuo de la calidad académica, desarrollo profesoral, formación integral y continua de los estudiantes acercando los programas al contexto regional, nacional e internacional.

Acciones específicas dentro de estos ejes que cabe resaltar es “CaféDiseño”, jornadas de planeación, seguimiento y análisis de los procesos y actividades desarrolladas durante el semestre, entre ellos la evaluación y espacios de diálogo con los estudiantes para escuchar sus necesidades y plantear estrategias conjuntas que fortalezcan su bienestar y el desarrollo académico.



Desde la perspectiva institucional se encuentra la evaluación de desempeño docente que, gracias a la valoración de los estudiantes, da cuenta de los resultados conseguidos con la implementación de las estrategias metodológicas, didácticas y de evaluación implementadas en los espacios académicos.

4. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS Y PROCESO FORMATIVO



4.1 Descripción de las actividades académicas, la forma cómo se relacionan y se complementan entre sí, en términos de objetivos, contenidos, metodologías y aquello que hace parte del proceso formativo y se establece en el proyecto educativo del programa.

Para entender la dinámica existente entre las actividades académicas, es necesario comprender la estructura curricular del programa de Diseño Gráfico. Su plan de estudios se constituye a partir de campos, componentes y espacios académicos que se desarrollan durante 10 semestres de profesionalización mediados por 164 créditos académicos (Figura 1 y 2).

Los campos dinamizan los componentes orientando la trayectoria del proceso de formación de los estudiantes para alcanzar los resultados de aprendizaje y el perfil de egreso del Proyecto Educativo. La relación de los créditos académicos con los campos y componentes orientan una estructura flexible que permite al estudiante trazar su plan de estudios sin un sistema de prerrequisitos limitante. (Ver figura Figura 01: Plan general de estudios del Programa de Diseño Gráfico expresado en campos y componentes y Tabla 3: Plan de estudios del Programa de Diseño Gráfico expresado en créditos académicos).

Por otro lado, es importante mencionar que el proyecto curricular concibe el currículo desde un enfoque procesual, reflexivo y práctico que lo hace comprensible como proyecto perfectible que se construye mediante la investigación, se concreta, se reconstruye y se expande de modo permanente en la práctica cotidiana del aula. Sumado a ello, se implementa y desarrolla a través de procesos planificados de gestión curricular, y se cualifica mediante procesos de autorreflexión individual y colectiva y de autoevaluación continua en procura de actividades de capacitación de los docentes y de planes sucesivos de mejoramiento, en cuyos presupuestos se sustentan las estructuras de los currículos por proyectos y por problemas así como las dinámicas pedagógicas del ABP: aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje basado en problemas, perspectivas estas para las cuales el aula-taller constituye su principal estrategia.



De acuerdo a lo anterior, las actividades académicas van en sincronía con los resultados de aprendizaje del Programa, alimentando en el marco del proceso de enseñanza- aprendizaje los diferentes espacios académicos del plan curricular (Figura 3). Es así como el taller, los encuentros con expertos invitados, el estudio de caso, las prácticas de campo, las prácticas académicas, los laboratorios de experimentación, las asesorías individuales y colectivas y el uso de plataformas de apoyo académico híbrido (Teams), se convierten en acciones encaminadas a fortalecer los conocimientos adquiridos en el aula, a desarrollar nuevas habilidades y vincular al estudiante en contextos reales y cercanos a su futuro entorno profesional. Bajo este marco, las actividades académicas se proponen generar espacios que estimulen 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.

Dichas actividades en su gran mayoría se implementan desde los espacios académicos, pero también se evidencia su accionar en actividades extracurriculares como los eventos académicos (Homus Diseños HD y el Salón Binacional de Investigación Creación SABIC), las muestras académicas (Muestra académica de Diseño MAD) y las estrategias académicas y de interacción social (Diseño en Expansión DEX).

Tabla 17: relación Resultados de aprendizaje, actividades académicas y espacios académicos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES ACADÉMICAS	CAMPO, COMPONENTES Y ESPACIOS ACADÉMICOS DONDE SE DESARROLLAN
El diseñador gráfico de la Universidad de Nariño articula aspectos teóricos conceptuales y estéticos formales para optimizar procesos de comunicación visual.	Estudio de caso Encuentros con expertos invitados Asesorías individuales y colectivas	CAMPO: FUNDAMENTACIÓN COMPONENTE: FUNDAMENTOS TEÓRICOS Diseño y comunicación 1 Diseño y comunicación 2 Diseño y comunicación 3



	Teams y Moodle: plataforma de apoyo académico híbrido.	Diseño y comunicación 4 Historia del diseño 1 Historia del diseño 2
El diseñador gráfico de la Universidad de Nariño identifica y reconoce oportunidades y/o problemas en el marco de la disciplina para proponer y desarrollar soluciones comunicacionales de forma colaborativa e interactiva en entornos sociales, culturales, comunitarios y en espacios productivos, económicos y administrativos.	Taller Encuentros con expertos invitados Estudio de caso Prácticas de campo Prácticas académicas Laboratorios de experimentación Asesorías individuales y colectivas Teams y Moodle: plataforma de apoyo académico híbrido.	CAMPO: FUNDAMENTACIÓN COMPONENTE: BÁSICO PROYECTUAL Proyecto de diseño 1 (Lenguaje visual y contexto social) Proyecto de diseño 2 (Lenguaje visual y entorno natural) Proyecto de diseño 3 (Tipografía y medios editoriales) Proyecto de diseño 4 (Signos identificadores) CAMPO: FLEXIBLE COMPONENTE: PROFUNDIZACIÓN Proyecto de diseño (Profundización 1) Proyecto de diseño (Profundización 2) Proyecto de diseño (Profundización 3) Proyecto de diseño (Profundización 4) CAMPO: FLEXIBLE COMPONENTE: TRANSVERSAL Electiva 1 Electiva 2 Electiva 3 Electiva 4 Electiva 5



El diseñador gráfico de la Universidad de Nariño planifica, propone, gestiona y coordina proyectos y estrategias de comunicación en contextos institucionales, empresariales y comunitarios para aportar en el desarrollo social y económico de su entorno a través del trabajo en equipo y el diseño colaborativo.	Encuentros con expertos invitados Estudio de caso Prácticas de campo Laboratorios de experimentación Asesorías individuales y colectivas Teams y Moodle: plataforma de apoyo académico híbrido.	CAMPO: PROYECTUAL ESPECÍFICO COMPONENTE: GESTIÓN Industrias creativas y culturales Gestión y emprendimiento 1 Gestión y emprendimiento 2 Diseño estratégico 1 Diseño estratégico 2
El diseñador gráfico de la Universidad de Nariño configura/formaliza e implementa proyectos comunicacionales con aprovechamiento de recursos/herramientas tradicionales y/o emergentes y de las tecnologías de la información para optimizar procesos de comunicación en contextos determinados.	Encuentros con expertos invitados Estudio de caso Prácticas de campo Laboratorios de experimentación Asesorías individuales y colectivas Teams y Moodle: plataforma de apoyo académico híbrido.	CAMPO: PROYECTUAL ESPECÍFICO COMPONENTE: PROYECTUAL Y EXPRESIVO Fotografía 1 Fotografía 2 Producción digital Expresión 1 (Dibujo) Expresión 2 (Dibujo avanzado) Expresión 3 (Ilustración 1) Expresión 4 (Ilustración 2) Expresión 5 (Narración gráfica) CAMPO: PROYECTUAL ESPECÍFICO COMPONENTE: TECNOLOGÍAS Imagen digital 1 Imagen digital 2 Imagen digital 3



		Imagen digital 4 Imagen digital 5 Imagen digital 6 Imagen digital 7 Imagen digital 8
El diseñador gráfico de la Universidad de Nariño formula y desarrolla proyectos de investigación e investigación-creación relacionados con los ámbitos, las modalidades y las vertientes del Diseño Gráfico.	Encuentros con expertos invitados Estudio de caso Prácticas de campo Laboratorios de experimentación Asesorías individuales y colectivas Teams y Moodle: plataforma de apoyo académico híbrido.	CAMPO: FUNDAMENTACIÓN COMPONENTE: INVESTIGACIÓN Laboratorio de investigación en diseño 1 Laboratorio de investigación en diseño 2 Laboratorio de investigación en diseño 3 COMPONENTE: PROYECTO DE GRADO Proyecto de grado 1 Proyecto de grado 2 Proyecto de grado 3
El diseñador gráfico de la Universidad de Nariño interactúa ética, creativa y sinérgicamente en su entorno social y laboral y en ámbitos de acción disciplinaria con respeto a la diversidad de los saberes y las culturas. (agente social)	Dependen de la metodología y el área que se establece en Formación Humanística a nivel institucional	CAMPO: FUNDAMENTACIÓN COMPONENTE: INTEGRACIÓN POR COMPETENCIAS

Fuente: elaboración propia.



4.2 Descripción de cada actividad académica del plan general de estudios, los créditos académicos, las horas de interacción del estudiante con el profesor de forma sincrónica o asincrónica, presencial o virtual, en aquellas dedicadas a los componentes teórico, teórico-práctico y práctico, según corresponda, en concordancia con la modalidad de desarrollo y el nivel de formación del programa.

Según la normatividad del Ministerio de Educación, un crédito equivale a 48 horas de trabajo académico del estudiante con una relación de tiempo presencial y tiempo independiente en el que el estudiante debe realizar las actividades académicas de estudio, de experimentación, de práctica u otras que sean necesarias para alcanzar las metas de aprendizaje; dichos espacios siempre cuentan con el acompañamiento del docente que, de acuerdo a la naturaleza de la actividad, orienta al estudiante de forma presencial o virtual. Para ello se cuenta con plataformas de apoyo académico híbridas (Teams y Moodle) que posibilitan la interacción profesor-estudiante.

120

En tal sentido, los docentes integran las actividades académicas con sus espacios académicos de tal manera que el aprovechamiento del tiempo presencial y el tiempo independiente se optimiza brindando al estudiante un acompañamiento de calidad y abriendo espacios para desarrollar, proponer, e implementar nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje en la búsqueda del desarrollo de competencias y Resultados de Aprendizaje en el estudiante.

La organización de estas actividades se establece en la planeación docente a inicio de semestre con el equipo de profesores, en las reuniones periódicas que se realizan desde la coordinación de áreas y en los diferentes espacios académicos. En este último caso, los FOA contienen las actividades que son socializadas y discutidas con los estudiantes donde se pueden apreciar los recursos dispuestos para el trabajo con acompañamiento docente y el trabajo independiente del estudiante, en coherencia con los propósitos de formación, competencias y resultados de aprendizaje planteados.



Finalmente, la estrategia académica Dex promueve la interacción de los espacios académicos en torno a un mismo proceso, lo que favorece una adecuada gestión del tiempo de trabajo independiente del estudiante.

Las plataformas virtuales como Teams y Moodle son un recurso muy importante para el apoyo al tiempo de trabajo independiente, ya que facilita el seguimiento, la gestión de contenidos y demás actividades programadas. Por otra parte, el uso de herramientas tecnológicas como correo institucional y la página web favorecen la interacción de estudiantes y docentes y facilitan el trabajo autónomo de estudiantes. (Ver Tabla 3: Plan de estudios del Programa de Diseño Gráfico expresado en créditos académicos).

En lo que se refiere a recursos físicos, para el desarrollo de las actividades académicas los estudiantes cuentan con infraestructura tecnológica que provee a los alumnos todo lo necesario para que puedan llevar a cabo su proceso de aprendizaje. De igual manera se encuentra la Biblioteca Alberto Quijano Guerrero que tiene espacios de trabajo y material bibliográfico de la disciplina y campos afines. Específicamente la Facultad de Artes cuenta con talleres, auditorio, hall de exposiciones y espacios de trabajo colectivos, por su parte el Departamento de Diseño posee los suministros técnicos y tecnológicos para el mejoramiento del proceso de formación como equipos de fotografía y video, tablas digitalizadoras, plotter de corte, entre otros, que se pueden apreciar con mayor énfasis, en los factores 8 y 9 del presente documento.

121

4.3 Contenidos curriculares detallando los componentes que estructuran el macro currículo y el micro currículo.

Los contenidos curriculares se pueden apreciar en los FOA de cada espacio académico que el docente construye de acuerdo a los principios propuestos en el PEP y la naturaleza particular de la asignatura. Con el propósito de trabajar de manera integrada, dichos programadores se discuten y retroalimentan en las reuniones de coordinación de área y



se encuentran con acceso abierto en el OneDrive del Departamento de Diseño y en la plataforma Sapiens de la Universidad de Nariño.

4.4 Los diseños de las actividades académicas que se desarrollarán en escenarios de práctica.

En el programa de Diseño Gráfico existen dos tipos de prácticas, el Servicio Social del Diseño (SSD) que se desarrolla en noveno semestre y a través del cual se promueve el vínculo de los futuros diseñadores con la vida profesional, permitiendo atender las necesidades que el sector público, sector privado y sector civil que requieran en el ámbito del Diseño; y las prácticas académicas que se llevan a cabo al interior de espacios académicos específicos que tiene como propósito relacionar al estudiante con escenarios externos especializados en la temáticas particulares de la práctica. Es importante resaltar que estas temáticas se definen de manera conjunta entre dirección, docentes y estudiante teniendo en cuenta el objeto de estudio de la asignatura, las tendencias alrededor de esta y los diferentes escenarios factibles de ser visitados a nivel nacional.

122

En tal sentido las actividades académicas tanto del SSD y las prácticas académicas, se establecen dependiendo de las necesidades, exigencias, tendencias y oportunidades del contexto externo.

4.5 Descripción de las estrategias de seguimiento al proceso formativo del estudiante, orientadas a la obtención de los resultados de aprendizaje esperados en las prácticas formativas, a la permanencia y la graduación oportuna.

Es relevante mencionar que el programa de Diseño Gráfico actualmente está en proceso de implementación de resultados de aprendizaje, razón por la cual las evidencias se podrán evaluar con el transcurso del tiempo. Ahora bien, respecto a las estrategias de seguimiento al proceso formativo, en un primer momento los FOA establecen las estrategias didácticas y los mecanismos de evaluación del



espacio académico que se articulan con los resultados de aprendizaje que corresponda. En un segundo momento están los informes finales de cada espacio que evidencian los resultados conseguidos desde el plano metodológico y desde la perspectiva proyectual; los resultados se pueden apreciar en la exposición de proyectos finales DEX de los diferentes espacios académicos.

Sumado a ello el Departamento de Diseño promueve en uno de los ejes de su plan de mejoramiento, la participación de la comunidad académica en los procesos académico-administrativos a través de la estrategia “Café Diseño” que permite la discusión, difusión y sensibilización sobre los procesos, normas y actividades del Departamento de Diseño y la Universidad.

En lo que se refiere a las prácticas formativas, en el SSD existe un proceso de evaluación que se realiza en dos momentos, tanto por parte del coordinador de práctica como por el jefe inmediato de la organización en la cual presta sus servicios el estudiante. Dicha evaluación se realiza en formatos dispuestos para tal fin y se realiza de forma cualitativa (jefe inmediato) y Cuantitativa (docente-coordinador). Las prácticas académicas al estar vinculadas a espacios académicos específicos, el seguimiento se realiza desde el mismo, bajo las estrategias que el docente haya señalado en el programador en acuerdo con los estudiantes.

Respecto a la graduación oportuna, el Departamento de Diseño cuenta con un Reglamento de Trabajos de Grado que se acoge al Acuerdo 077 de 2019 por el cual se establece y unifica la normatividad de los Trabajos de Grado, de pregrado, de la Universidad de Nariño. Existen dos aspectos relevantes que favorecen la graduación oportuna, como primera medida las distintas opciones de modalidad de grado: modalidad de investigación, modalidad de interacción social y modalidad de profundización, que a su vez contienen sub-modalidades que favorecen al estudiante al permitirle elegir dependiendo de sus intereses y motivaciones. Por otro lado, se encuentran los requisitos de solicitud, ya que se puede presentar una vez el estudiante haya cursado y aprobado



mínimo el 75% de los créditos académicos de su plan de estudios incluyendo formación humanística y competencias básicas.

4.6 Evidencia del cumplimiento de la normatividad vigente que rige el desarrollo de las prácticas formativas en el marco de la relación docencia - servicio, cuando se trate de programas académicos que incluyan este tipo de prácticas.

El Acuerdo 028 del 7 de mayo de 2019 del Consejo Académico de la Universidad de Nariño, adopta medidas para la realización de prácticas formativas, tecnológicas y profesionales de los estudiantes de pregrado, en ella se definen los parámetros generales a tener en cuenta entre los cuales se definen las acciones que debe adelantar el coordinador (docente) de la práctica formativa y su relación con el estudiante y el sitio de práctica. Por su parte el Departamento de Diseño cuenta con un documento de lineamientos básicos para el desarrollo de la práctica profesional, en el caso de Diseño, Servicio Social del Diseño SSD. Las evidencias del cumplimiento reposan en los formatos dispuestos para seguimiento y evaluación y en el informe final de SSD, que contiene los resultados logrados por cada uno de los estudiantes en sus sitios de práctica. En el caso de las prácticas académicas, se puede evidenciar el en informe presentado por los docentes coordinadores de la práctica académica.

124

4.7 Mecanismos de interacción entre estudiante-profesor y estudiante-estudiante.

4.7.1 El diseño de las actividades académicas en donde se evidencie la coherencia entre las horas de interacción del estudiante con el profesor y las de trabajo independiente, incorporando la descripción de los tiempos, estrategias de acompañamiento y recurso previstos.

De acuerdo a los señalado en la Tabla 3: Plan de estudios del Programa de Diseño Gráfico expresado en créditos académicos, se puede constatar que la relación entre los actores de formación está diseñada



para que el estudiante cuente con el tiempo necesario para realizar las actividades académicas pertinentes para alcanzar las metas de aprendizaje. En esta dinámica de trabajo el estudiante contará con el acompañamiento del docente, cuya distribución se encuentra estipulada en el Plan de Estudios.

En tal sentido y teniendo en cuenta los lineamientos institucionales, se han organizado actividades en las que los estudiantes requieren de un tiempo presencial y un tiempo independiente, que permite abrir un espacio para desarrollar, proponer, e implementar nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje y de acompañamiento en la búsqueda del desarrollo de competencias y resultados de aprendizaje en el estudiante. Entre ellas se pueden encontrar: a) espacios de encuentro con expertos que compartan con los estudiantes sus conocimientos y experiencias; b) Talleres, workshop, masterclass, en torno a temáticas especializadas que afiancen en el estudiante los conocimientos adquiridos en sus clases; c) Prácticas de campo físicas o virtuales que trasladen a los estudiantes a escenarios diferentes al aula para enriquecer su proceso de formación; d) Prácticas académicas fuera de la ciudad que conectan a los estudiantes con el contexto real en campos afines a la disciplina; e) Laboratorios de experimentación en materia de investigación en diseño que permitan a los estudiantes explorar y experimentar por diferentes caminos metodológicos que promuevan procesos creativos; c) Asesorías individuales y grupales que orienten al estudiante en el desarrollo de los diversos proyectos que adelanta durante su proceso de formación.

Para el desarrollo de las distintas actividades académicas, como se mencionó con anterioridad se cuenta con infraestructura tecnológica, la Biblioteca Alberto Quijano Guerrero que tiene espacios de trabajo y material bibliográfico de la disciplina y campos afines y en la Facultad de Artes se cuenta con talleres, auditorio, hall de exposiciones y espacios de trabajo colectivos.



4.7.2 Las actividades académicas previstas para el primer período académico, diseñadas, construidas y disponibles en las plataformas previstas, de acuerdo con la modalidad y lugar de oferta, así como la forma en que se espera completar su desarrollo en la medida en que los estudiantes avancen en el plan general de estudios, con el fin de garantizar su disponibilidad.

En lo que se refiere al diseño y construcción de las actividades académicas, al inicio del periodo académico en las jornadas de planeación docentes se proponen y discuten las actividades que se consideren pertinentes de acuerdo a lo previsto en el plan de mejoramiento las necesidades del Programa y las oportunidades que ofrezca el contexto. Por otro lado, están las actividades académicas que surgen en los espacios académicos en respuesta a las necesidades, inquietudes e iniciativas del docente y los estudiantes que se presentan en el desarrollo de las clases; estas, dependiendo de su naturaleza y propósito pueden ser abiertas a toda la comunidad académica interesada. Los mecanismos de difusión que emplea el Departamento para este tipo de actividades son las redes sociales oficiales y las páginas oficiales vinculadas a los Programas (Instagram, Facebook, DEX, páginas de los grupos de investigación, etc.)

126

4.8 Descripción de los requisitos de grado adicionales a la aprobación de créditos académicos del plan general de estudios, cuando así se establezca.

La Oficina de Control y Registro Académico OCARA de la Universidad de Nariño es la encargada de solicitar la documentación necesaria para realizar la solicitud de grado en la que figura: la solicitud en la plataforma Sapiens, los resultados de las Pruebas Saber Pro y el recibo de pago de derechos de grado, el diploma de bachiller, los paz y salvos con las diferentes dependencias, el resolución de evaluación de la sustentación de grado y demás requisitos reglamentados por la universidad.



4.9 Evidencia de la disponibilidad de escenarios para prácticas formativas, propios o en convenio, con infraestructura física y funcional que garanticen el desarrollo de las competencias definidas en el perfil de egreso del programa académico, cuando el programa contemple prácticas formativas.

De acuerdo a los lineamientos establecidos por el Departamento de Diseño para el desarrollo del SSD, es importante mencionar que se establecen dos escenarios de práctica profesional: a) Práctica en comunidad y con la población vulnerable: desarrollo de actividades de apoyo o proyectos de baja complejidad relacionadas con el quehacer del Diseño de impacto específico en comunidades y población vulnerable (instituciones y organizaciones sin ánimo de lucro). Y b) Práctica en el sector productivo: Desarrollo de actividades de apoyo o proyectos de baja complejidad relacionadas con el quehacer del Diseño de impacto específico en el sector productivo (empresas e industria).

127

Es así como el Departamento de Diseño cuenta con una base de datos de las organizaciones que sustentan la necesidad de un practicante del Programa, quienes mediante un oficio solicitan el servicio; dicho oficio debe responder a unas especificaciones que aseguren un espacio de práctica idóneo para que el estudiante se desenvuelva en este escenario laboral. Por otro lado, el Departamento de Diseño cuenta con canales de comunicación oficiales que reciben la información necesaria de las organizaciones externas.

En lo que se refiere a las prácticas académicas, como se mencionó con anterioridad se llevan a cabo al interior de espacios académicos específicos que tiene como propósito relacionar al estudiante con escenarios externos especializados en las temáticas particulares de la práctica. En tal sentido los escenarios se definen de manera conjunta entre dirección, docentes y estudiante teniendo en cuenta el objeto de estudio de la asignatura, las tendencias alrededor de esta y los diferentes escenarios factibles de ser visitados a nivel regional y nacional. Es relevante mencionar que el Programa al formar parte de la Red Académica de Diseño RAD, cuenta con información relevante de las



Escuelas de Diseño del país que se convierten en escenarios posibles para desarrollar estas prácticas formativas.

4.10 Descripción de las estrategias de seguimiento orientadas a la obtención de los resultados de aprendizaje esperados en las prácticas formativas.

El coordinador del SSD es el encargado de organizar los escenarios de práctica, circunstancia que le permite tener conocimiento de los proyectos que el estudiante va a realizar en su lugar de práctica y la relación con los Resultados de Aprendizaje que debe obtener en su ejercicio. De esta manera el docente podrá hacer un seguimiento pertinente durante el desarrollo de la misma, soportado en formatos de evaluación cualitativa y cuantitativa; como complemento a este seguimiento, está la evaluación cualitativa del jefe inmediato respecto al desempeño profesional del estudiante. Por otra parte, los resultados proyectuales del SSD se exponen públicamente en espacios abiertos como el DEX, para que tanto la comunidad académica como civil conozcan el papel que cumple el diseñador gráfico en diversos sectores de la sociedad.

128

Respecto a las prácticas académicas, teniendo en cuenta que esta actividad académica parte de espacios académicos específicos, el seguimiento en el que se evidencia el cumplimiento de los Resultados de Aprendizaje lo realiza el docente de dicho espacio. Ahora, es importante tener en cuenta que, si bien el profesor coordina la práctica, esta se construye de forma participativa entre la dirección y los estudiantes de tal manera que los intereses de las diferentes partes permitan planificar una actividad que contribuya de manera significativa a la formación de los alumnos. Como evidencia de la práctica académica los docentes entregan un informe que contiene los propósitos, las actividades realizadas, los logros conseguidos y recomendaciones que permitan mejorar estos procesos de formación.



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

5.1 Declaración de la incorporación de la investigación, innovación y/o creación artística y cultural para el desarrollo del conocimiento, según el nivel de formación del programa.

El programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño, hace propia la declaración institucional en cuyo Proyecto Educativo -PEI- se concibe la **investigación como el eje transversal de los currículos**



(Universidad de Nariño, 2013, p.4) y en consecuencia incorpora a su estructura curricular la investigación en general y la Investigación-Creación **(I+C)** en particular, bajo la premisa de que esta última conjuga la innovación y la creación cultural para el desarrollo del conocimiento.

El Programa orienta sus funciones misionales desde el enfoque del **Diseño Gráfico con sentido social** con el propósito de incidir efectivamente en el entorno mediante procesos, proyectos y productos que partiendo del reconocimiento de la región como ámbito de Diseño, logre abordajes investigativos contextualizados e inclusivos, que contribuyan a la construcción de ciudadanía, generen reflexiones y estimulen el debate para la creación de conciencia cívica y para la transformación de las aspiraciones comunitarias.

Este Programa concibe el contexto en la perspectiva del correlato Universidad-Región, lo que significa comprenderlo como oportunidad para la construcción, la reconstrucción y la interpretación creativa del conocimiento en sus dimensiones ambientales, políticas, económicas, sociales y culturales.

130

En tal sentido, se destacan los reconocimientos que su riqueza patrimonial ha merecido por parte de la UNESCO, así: 2009, proclamación del **Carnaval de Negros y Blancos** como **Obra Maestra de la Humanidad en calidad de Patrimonio Cultural inmaterial**; 2020, reconocimiento del **Barniz de Pasto** como **“Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad**; 2021, Designación de la **ciudad de Pasto** como **“Ciudad Creativa en Artesanía y Arte Popular”**, hechos estos que hablan por sí mismos del capital cultural que proverbialmente ha caracterizado a esta región lo que en términos de la práctica investigativa constituye una rica fuente de conocimiento socio-cultural, una oportunidad de desarrollo a partir de la gestión del Diseño y un caudal de experiencias dignas de ser apropiadas curricular, pedagógica y didácticamente desde la modalidad de la I+C, tal como se ha venido experimentando durante los últimos años al interior del Programa a través de los Talleres Básicos de los primeros semestres.



La declaración expuesta requiere a nuestro juicio, una contextualización institucional que explique tanto los compromisos a los que se deben las unidades académicas y sus programas, como las posibilidades que ello representa para sus profesores y estudiantes.

Marco Institucional

La Universidad de Nariño asume la investigación como parte de su cultura⁶ institucional y para su fomento dispone de un marco normativo general que la orienta y la regula y de una estructura administrativa que garantiza su funcionamiento, componentes estos desde los cuales se definen y se procuran los principios, valores, actitudes y demás aspectos de cuyo cumplimiento y dinamización son responsables los programas académicos, razón que explica una vez más su consideración en este apartado.

Normativa. El marco normativo constituye la base reguladora del cumplimiento de las funciones sustantivas de la Universidad, y en lo relativo a la investigación está integrada por las siguientes providencias:

- **Estatuto General** formalizado mediante Acuerdo No. 080 de diciembre 23 de 2019, y uno de cuyos objetivos busca “Fortalecer la cultura de la investigación para contribuir al desarrollo del conocimiento, en beneficio de la academia y de la región” (Universidad de Nariño, 2019, p.2). Así mismo el Estatuto instituye la Vicerrectoría de Investigación e Interacción Social -VIIS- como la unidad de nivel directivo responsable de materializar la función investigativa y define su estructura organizacional.

- **Plan de Desarrollo Institucional 2021-2032. Pensar la Universidad-Región**, aprobado mediante Acuerdo No. 080 de diciembre 22 de 2020, en el que reiterativamente se manifiesta la importancia de la investigación en tanto le es connatural a la Universidad, se erige como el

⁶ Se alude aquí al concepto de **cultura investigativa** (Restrepo-Gómez, B., 2017) que como toda manifestación cultural entraña normas, organizaciones, actitudes y hábitos, valores, temas o líneas, objetos, métodos, técnicas y pedagogía de la investigación, entre otros componentes de orden institucional.



pilar de la excelencia académica e integra en consecuencia junto con la Interacción Social uno de los once ejes estratégicos para avanzar hacia la construcción del pensamiento propio a partir del correlato Universidad-Región. Así, el Plan traza políticas, objetivos y lineamientos como el fortalecimiento de la investigación, el fomento a la cultura de la publicación, la financiación, la articulación y desarrollo del sistema de investigaciones para fortalecer los grupos de investigación de los programas de pregrado, entre otros (Universidad de Nariño, 2020b).

- **Estatuto del Investigador** consignado en el Acuerdo N° 027 de marzo 7/2000 del Consejo Superior, en el que se declara que:

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.

132

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 (Universidad de Nariño, 2000, p.2).

- **Proyecto Educativo Institucional** adoptado mediante Acuerdo No. 035 de 15 de marzo de 2013, según el cual la investigación concebida como

[...] el proceso de construcción e innovación del conocimiento sobre la naturaleza, la cultura, la sociedad y la persona [...] es el componente fundamental del quehacer académico [...] el eje transversal de los currículos y el medio de desarrollo del pensamiento crítico, autónomo, creativo y propositivo, que contribuye a la solución de problemas científicos y socioculturales, a la transformación y a la emancipación de los



pueblos y al desarrollo de la ciencia, la tecnología, el arte, en la región, el país y el mundo.” (Universidad de Nariño, 2013, p.4)

- **Políticas de docencia** definidas desde la Vicerrectoría Académica y consignadas en el documento: “Políticas de docencia de la Universidad de Nariño 2020”. Al interior de estas políticas se traza la **Política de labor académica** desde la cual la Institución implementa el concepto de **labor académica integral** incorporando y reconociendo equitativamente la investigación como tiempo de la labor académica “para los procesos de formulación, gestión, ejecución, difusión y apropiación de sus resultados” (Universidad de Nariño, 2020a, p.75). En esta perspectiva define la **labor académica de investigación** como “El conjunto de actividades, acciones y procesos que efectúan quienes ejercen la docencia en cumplimiento de la función misional de investigación” (Universidad de Nariño, 2020a, p.73). En igual sentido en el documento se precisa el perfil del docente universitario señalando que quienes ejercen hoy la docencia universitaria “deben estar preparados para investigar y producir conocimientos desde la perspectiva de varias disciplinas, de modo que contribuyan a la solución de las necesidades del entorno [...] y promover las actitudes y las capacidades de estudiantes para la investigación” (Universidad de Nariño, 2020a, pp.68-69).

133

Los nuevos retos de la educación superior implican que quienes ejercen la docencia, además de la capacidad profesional y la habilidad pedagógica, asuman un rol como investigadores, por lo cual, es necesario su permanente cualificación, y que mantenga contacto con el entorno para conocer la realidad, identifique los requerimientos de la sociedad y trabaje en redes del conocimiento (Universidad de Nariño, 2020a, p.69 - 70).

Estructura administrativa. En el ámbito organizacional la Universidad dispone de un Sistema de Investigaciones e Interacción Social -SIIS-. Este Sistema, como lo establece el Estatuto General en su Artículo 47,

[...] 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” (Universidad de Nariño, 2019, p.13).

Tal como se observa, uno de los pilares de este Sistema son los centros de investigación e interacción social de las facultades, que según el Artículo 90 del Estatuto General se definen como:

[...] la unidad que desarrolla investigación científica, tecnológica y humanística, creación artística y procesos de interacción social en la facultad. Articula la investigación con la docencia, para el fortalecimiento de los procesos académicos, de producción, creación, recreación, difusión, aplicación y apropiación del conocimiento. El centro está constituido por grupos de investigación, unidades de interacción social y semilleros de investigación. (Universidad de Nariño, 2019, p.25)

134

Cada Centro tiene a su vez un **Comité de Investigación e Interacción Social**, “cuerpo colegiado que asesora al coordinador en los procesos de planeación, ejecución y evaluación de las iniciativas académicas, de investigación e interacción social de la facultad” (Universidad de Nariño, 2019, p.25)⁷.

Así se conjuga la estructura normativa y administrativa de la función misional de investigación de la Universidad de Nariño en la que se sustentan los Proyectos Educativos de los Programas -PEP-, a los que a su vez se deben los respectivos currículos.

⁷ Es necesario anotar que el nuevo Estatuto General de la Universidad (Acuerdo N° 080, diciembre 23 de 2019), en el que se definen estos Centros, se encuentra actualmente en proceso de reglamentación según los plazos establecidos en el mismo Acuerdo.



5.2 Descripción de las estrategias, medios y contenidos curriculares para la formación en investigación, innovación y/o creación artística y cultural.

En términos de la formalización curricular el programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño se nutre de la investigación desde dos vertientes: la perspectiva **institucional** desde la cual, según lo descrito, cumple esta misión sustantiva a través de la denominada investigación en estricto sentido⁸, y la **curricular** desde la que se proyecta la **investigación formativa**.

5.2.1 Perspectiva institucional: Investigación en estricto sentido

La investigación propiamente dicha o en estricto sentido se encuentra regulada por el **Estatuto del Investigador** y dispone de la estructura administrativa ya descrita. En este orden de ideas, con respeto de los principios que este Estatuto establece y en cumplimiento de sus objetivos y funciones, particularmente el de “[...] fomentar la investigación en la Universidad de Nariño como eje transversal del desarrollo y la Acreditación Institucional” (Universidad de Nariño, 2021, p.1), tanto docentes como estudiantes se benefician del apoyo financiero para el desarrollo de proyectos, la producción académica, la participación en eventos académicos y científicos nacionales e internacionales, así como de monitorias y otras subvenciones estudiantiles, a través de **estrategias** como:

- La participación en Grupos de Investigación y en Semilleros
- Las convocatorias anuales para la financiación de proyectos de investigación de docentes, de estudiantes, de trabajos de grado y de semilleristas⁹.

⁸ Entendida como “[...] las acciones de investigación básica y aplicada, innovación y desarrollo científico, tecnológico, social y cultural que conllevan resultados evidenciables de producción, difusión, transferencia y apropiación social del conocimiento” (Universidad de Nariño, 2020a, p.73).

⁹ Estas convocatorias se encuentran constituidas y reglamentadas en la Universidad de manera general mediante los Acuerdos No. 069 de agosto 30 de 2004 del Consejo



De igual manera la investigación en estricto sentido se integra al Programa a través de la formación post-gradual de sus docentes, particularmente en la de Maestrías y Doctorados, programas que por su naturaleza tienen un alto componente investigativo y constituyen el germen de los grupos y los semilleros de investigación en Diseño Gráfico. En el mismo nivel de integración están los propios programas postgraduales que ofrece el Departamento de Diseño y en particular el Programa de Diseño Gráfico, en la medida en que conforman espacios académicos que contribuyen dinámicamente al desarrollo de la investigación propiamente dicha.

Cabe aquí considerar que los postgrados, principalmente los propios de la Facultad, operarían en una suerte de bisagra entre la investigación en estricto sentido y la investigación formativa habida cuenta de que no solo generan investigación en sentido estricto, sino que a través de ellos fluye en forma viva la pedagogía de la investigación (Restrepo-Gómez, 2017).

136

De vuelta a la investigación en estricto sentido y en el caso particular del programa de Diseño Gráfico, es preciso señalar que a partir del año 2022 sus profesores y estudiantes cuentan con una nueva opción para la participación en las convocatorias de proyectos financiables merced a la adopción de la **modalidad de Investigación-Creación (I+C)**¹⁰ por parte del Comité de Investigaciones, modalidad que a todas luces

Superior Universitario, y No. 070 de junio 5 de 2017 del Comité de Investigaciones. En este marco normativo se expiden las respectivas convocatorias anuales.

¹⁰ Desde el año 2013, por iniciativa de los profesores Pablo Santacruz G. y Giraldo Javier Gómez, docentes del Departamento de Artes, la Universidad de Nariño había acogido el concepto de “investigación artística” como parte de la modalidad de Ciencias Humanas a través de la cual podían participar los profesores y estudiantes de Artes en las convocatorias anuales de proyectos financiables por la Institución.

En el pasado 2022 la Institución, mediante decisión del Comité de Investigaciones, adoptó la modalidad de **Investigación Creación** como una tercera modalidad investigativa con base en la propuesta que por iniciativa propia presentaron los líderes de tres Grupos de Investigación de la Facultad: Pablo Santacruz G. del Grupo “Cultura y Región” del Departamento de Artes Visuales, Danilo Calvache C. del Grupo “CORD” del Programa de Diseño Industrial, y Mireya Uscátegui C. del Grupo “InNova” del Programa de Diseño Gráfico.



resulta más pertinente a las disciplinas proyectuales y que junto a los tradicionales proyectos de Ciencias Naturales y Ciencias Humanas se incluye ahora en las convocatorias anuales de investigación docente y estudiantil (Acuerdos: Nos. 0162, 0163, 0164, 0165 de junio 17 de 2022).

Los Acuerdos precitados acogen de manera textual lo expresado en la propuesta que se reseña a pie de página según la cual,

Se entiende por IC los procesos que se fundamentan en la exploración rigurosa y estructurada que dan lugar a obras de carácter efímero, procesual o permanente, en las cuales se inscribe un nuevo conocimiento. Estas obras se caracterizan por manifestarse mediante un lenguaje sensorial y formalmente estético, que constituye la base para generar experiencias perceptivas, imaginativas, poéticas y cognitivas complejas, lenguaje que es inherente a las disciplinas creativas (Artes, Arquitectura y Diseño) (Uscátegui M., Santacruz, P., Calvache, D., 2022, p.9).

137

Para el Programa de Diseño Gráfico la apertura hacia esta modalidad no solo constituye una vía más franca, ontológicamente hablando, para su inserción en la investigación propiamente dicha en beneficio del desarrollo disciplinar, sino que además representa tácitamente la declaración institucional del reconocimiento de la I+C a nivel epistemológico, lo que se traduce en la reafirmación del Diseño como un otro modo de conocer en el ámbito de la ciencia, y en la aceptación de que en expresión de Nigel Cross existen formas de conocimiento “diseñísticas”, puesto que: “Hay cosas por conocer, formas de conocerlas y vías para estudiarlas que son específicas del área del diseño” (Cross, N., 1982, citado por Ariza-Ampudia, 2012, p.12), lo que en suma garantiza un camino expedito para el despliegue de las metodologías propias de las disciplinas proyectuales.

Ahora bien, la posibilidad de acceder a las convocatorias institucionales bajo el concepto de Investigación Creación, exige en consecuencia la planeación y desarrollo de actividades y estrategias



orientadas a la motivación, la difusión, el análisis y la apropiación de la modalidad a fin de dinamizar el cumplimiento de esta misión sustantiva al interior de la Facultad en general y del Programa en particular.

En efecto, esta incorporación de la modalidad a las providencias institucionales presupone uno de los más apremiantes desafíos para la Facultad de Artes y con ella para el programa de Diseño Gráfico en la medida en que la materialización de este precepto requiere además de los compromisos de planeación descritos, el de la construcción mediante procesos participativos, de una **Política de I+C** a través de la cual será posible confirmarnos como Facultad y responder a las urgencias que el carácter paradigmático de esta afiliación plantea en cuanto “[...] entraña un categórico giro al reconocer la creatividad como el eje articulador que epistemológicamente afilia tanto a las disciplinas artísticas propiamente dichas, como a las disciplinas proyectuales verbigracia la Arquitectura y los Diseños” (Uscátegui M., Santacruz, P., Calvache, D., 2022, p.2).

5.2.2 Perspectiva curricular: investigación formativa

138

En lo que compete a la investigación formativa, de acuerdo con la declaración inicial de incorporar la investigación al desarrollo del conocimiento al tenor de la proclamación institucional, el programa de Diseño Gráfico hace propia la pedagogía de la investigación integrándola a su estructura curricular como **eje metodológico** y para el efecto prevé su desarrollo distinguiendo dos sentidos: 1) el de **formar para la investigación**, y 2) el de **formar mediante la I+C**.

1) La **formación para la investigación** se concreta curricularmente mediante la incorporación de cursos regulares para el desarrollo de actividades propias de la investigación cuyo propósito es familiarizar a los estudiantes con la dialéctica investigativa e iniciarlos en su práctica, fin para el cual el programa cuenta con los siguientes medios:

- El **Componente de Integración por competencias** en el que se insertan los cursos de **Competencias Básicas**: Lenguaje y Herramientas Informáticas, y Lenguaje y Producción de Textos (I y II), que operan como espacios formativos para el desarrollo de competencias de



pensamiento crítico y comunicación escrita, así como para el aprestamiento en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

- El **Componente de Investigación** que se desarrolla a través de los **Laboratorios de investigación en Diseño (1, 2 y 3)**, comprende el conocimiento y la experimentación tanto de las metodologías de investigación en y para el Diseño, como de cuantas metodologías híbridas lo requiera la naturaleza misma de los problemas, implicando de este modo desarrollos epistemológicos plurales, y técnicas de amplio espectro, tal como lo advierte el Diseño en tanto modo de conocimiento. Este constituyente se instaura como uno de los cuatro componentes del **Campo de Fundamentación** en cuyo ámbito se configura como

[...] el fundamento para la generación de conocimiento a través de las disciplinas creativas. En este sentido, la investigación se plantea desde una lógica experimental, reconociendo el entorno y fortaleciendo los procesos de lectoescritura y pensamiento de diseño. Se inicia de este modo un proceso de construcción de conocimiento a través del cual el estudiante buscará nuevos datos o mejores explicaciones para entender o resolver un desafío de diseño, mediante la experimentación, indagación y argumentación.

- El **Componente tecnológico** que ostenta una doble condición en cuanto es hoy por hoy un acervo *sine qua non* para el ejercicio profesional del Diseño Gráfico, razón por la cual hace parte del **Campo disciplinar específico**, y por cuanto es así mismo una herramienta necesaria para la investigación durante todos sus momentos, sus fases y sus procesos. Este componente se cursa durante ocho semestres por medio del espacio académico denominado **Imagen Digital**.

- El **Componente de Trabajo de Grado** que hace parte también del **Campo disciplinar específico** y se desarrolla durante los tres últimos semestres de acuerdo con la opción de grado que cada estudiante determine dentro de las establecidas institucionalmente, una de las cuales corresponde a la Investigación teórica.



2) La formación mediante la I+C encarna por excelencia el ideal de convertir la investigación en un eje metodológico que trascienda la estructura curricular, tal como se lo declara en el PEP: “La investigación es para el Programa de Diseño Gráfico un **eje metodológico** que orienta los procesos de aprendizaje de los estudiantes durante toda su formación”.

El punto de partida de esta declaración reside en el reconocimiento de la investigación como actividad consustancial al Diseño, lo que permite comprender la práctica proyectual y la investigativa como una misma acción por cuanto el proceso investigativo es inherente al proceso de Diseño, como lo confirman los estudios post-graduales de Diseño en México:

En el panorama que presentamos subyace una idea común, [...] las propuestas de estudio [...] parten de un hecho intrínseco al diseño: la actividad es por sí misma un proceso de descubrimiento, aprendizaje e investigación. La creación de productos y servicios requiere de la reflexión de factores complejos que necesitan, y a la vez permiten, producir nuevo conocimiento. Se trata de un proceso donde se toman decisiones no sólo respecto a las particularidades funcionales, técnicas, productivas o comunicativas de un proceso proyectual, sino, y en especial, sobre el papel que tiene el diseño en un contexto determinado y cómo sus usos nos hablan del ser humano y de su quehacer social. (Ariza-Ampudia, 2012, p.7)

140

En razón a esta premisa, para el Programa de Diseño Gráfico la formación en I+C deviene en estrategia didáctica orientada al saber hacer profesional a través de los distintos cursos curriculares pero de modo particular y por antonomasia, de los **Talleres** correspondientes a los **Componentes Básico Proyectual, Expresivo Proyectual** del área de Proyectos de Diseño, y **de Profundización**, que abarcan la totalidad de los diez semestres de la carrera y se desarrollan bajo la concepción del ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) como se plantea en este PEP:



Los proyectos de Diseño se constituyen en la columna vertebral o eje de acción de la estructura curricular. Bajo la figura de taller, estos espacios académicos integran los conocimientos adquiridos en las demás áreas y promueven el aprendizaje basado en proyectos.

En este sentido y dada la importancia proverbial del Taller de Proyectos, el Programa hace énfasis en que el Componente Básico Proyectual, constituido por los proyectos de Diseño 1, 2, 3 y 4, se erige como el pilar de la formación profesional de los diseñadores gráficos, se convierte en un eje integrador, y:

[...] se constituye en el ámbito natural del aprendizaje por proyectos y por tanto, es una experiencia pedagógica que integra la teoría y la práctica conjugando componentes conceptuales, investigativos, prácticos, técnicos, creativos, experimentales, de análisis, síntesis y de producción, poniendo en juego las variadas competencias que deben desarrollarse al interior de los programas de formación universitaria en esta disciplina. Partiendo de la conceptualización del Proyecto de Diseño como un taller de creación, se fortalecen los conocimientos disciplinares necesarios en la formación profesional de un diseñador gráfico, aspecto fundamental para la concepción y desarrollo de proyectos en las líneas de profundización que son orientadas en semestres posteriores.

141

Para la acción práctica el Taller recurre al método proyectual como vía para la resolución de problemas de comunicación visual mediante la identificación de oportunidades, el análisis, la generación de soluciones, la elaboración de prototipos, el testeo como pruebas de usuario y la evaluación de resultados. El propósito de esta estrategia, es de una parte, formar hábitos de pensamiento investigativo-creativo como la duda metódica y la sospecha, la curiosidad, la incesante búsqueda de respuestas divergentes y el trabajo en equipo, entre otras actitudes; y de otra, desarrollar capacidades cognitivas de observación activa, análisis,



sistematización y síntesis e hipótesis visuales que concitan el razonamiento abductivo.

Comprendidos así los talleres y con ellos la I+C como eje metodológico del Programa, es posible desarrollar prácticas investigativas que incluyan las tres categorías identificadas por Frayling (1993), a saber: **a) Investigación en el diseño (into)** que comprende estudios sobre la historia, la estética, la percepción, de enfoques teóricos tales como el social, el económico, el político, el cultural, y de otros ámbitos del diseño como el iconográfico, el técnico, el material, el estructural...; **b) Investigación a través del diseño (through)** relacionada con la investigación-acción o la reflexión sobre la práctica del Diseño, así como con la investigación de materiales y la experimentación; **c) Investigación para el diseño (for)**, correspondiente a la producción propiamente dicha de un artefacto en el que mediante una forma visual propia del lenguaje icónico se encarna el conocimiento.

Las perspectivas descritas instan a su vez a la adopción metodológica de ejercicios prácticos que incluyan a) el desarrollo de capacidades para identificar las oportunidades cotidianas de diseño; b) el desarrollo de habilidades para documentar teórica, conceptual y visualmente los problemas a abordar comunicacionalmente; c) el desarrollo de habilidades para la aplicación de técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos lingüísticos, numéricos e icónicos según lo exija el asunto; d) el desarrollo de capacidades para la comprensión y el uso de métodos de tipo etnográfico, autoetnográfico y otros que detonen habilidades para la reflexión y capacidades imaginativas o creativas; e) el desarrollo e incremento de competencias argumentativas y de otras competencias específicas para la ideación, la conceptualización gráfica, la exploración de respuestas posibles mediante el proceso de bocetado, y la experimentación para la creación de imágenes, aspectos todos que los docentes deberán explicitar en los respectivos micro-currículos o programadores de semestre.

142



5.3 Descripción de la forma en que las actividades académicas, docentes y formativas se nutren de la investigación, innovación y/o creación artística y cultural.

Como ya se ha descrito, a nivel institucional las actividades académicas, docentes y formativas encuentran un apoyo importante en la Vicerrectoría de Investigaciones e Interacción Social de la Universidad de Nariño, que gracias a las convocatorias anuales de investigación, abre alternativas para que estudiantes, semilleros y docentes presenten sus proyectos recibiendo apoyo económico, asesoramiento y capacitaciones. De igual manera desde la VIIS se organiza el Encuentros anual de Semilleros de Investigación que incentivan la participación de los estudiantes, pertenecientes a los diferentes semilleros de los grupos de investigación de la Universidad, del mismo modo que la Red Colombiana de Semilleros de Investigación RedCOLSI que mantiene activas diversas convocatorias y son tenidas en cuenta por los Grupos de investigación del Programa para vincular a los estudiantes con los resultados de sus prácticas investigativas.

143

A nivel del Programa, como bien se ha mencionado con anterioridad, el plan de estudios da relevancia al componente de investigación formativa en todos los espacios académicos al reconocerla como una actividad consustancial al diseño; es así como esta práctica nutre el desarrollo formativo de los estudiantes desde los diferentes espacios académicos cuyos resultados se ven evidenciados en los proyectos que desarrollan en su quehacer académico y que en muchas ocasiones ha impactado en contextos externos apuntando a favorecer comunidades, empresas, entes gubernamentales, entre otros.

Por su parte el Departamento organiza eventos de carácter académico como el Salón Binacional de Investigación Creación SABIC que tiene como propósito divulgar y reconocer los procesos de Investigación+Creación en los diferentes entornos académicos, y el *Homus Diseños* que busca dar a conocer los avances investigativos por parte de docentes, estudiantes y expertos en diferentes áreas disciplinares.



5.4 La definición de áreas, líneas o temáticas de investigación, según la declaración de la incorporación de la investigación, innovación y/o creación artística y cultural para el programa académico, y en coherencia con el objeto de estudio, el campo de educación y formación del programa, y los requerimientos de la región y el país para su transformación y crecimiento económico y social.

Para la definición de las líneas comprendidas como los campos en los que se inscriben los objetos de estudio que encarnan el contexto social, cultural y económico en los ámbitos de su competencia, y dado el carácter emergente de los contextos-problemas, el programa de Diseño Gráfico plantea las líneas de investigación al amparo de la condición de su provisionalidad.

En la convicción de que las líneas de investigación surgen “por el cultivo progresivo de los investigadores durante un tiempo significativo” (Restrepo-Gómez, 2017, p.4), y reconociendo la pertinencia de las líneas definidas al interior de los Grupos del Programa, éste toma como primera fuente las declaradas por los Grupos de Investigación pertenecientes al programa Diseño Gráfico:

- **Líneas del Grupo Historia y Teoría del Diseño:** 1) Diseño, Productividad y Sociedad (Estudios visuales de la visualización de información / Estudios de diseño y experiencias lúdicas / El capital humano como factor de innovación en los talleres artesanales de Nariño); 2) Teoría del Diseño e Historia del Diseño, Cultura y Sociedad (Estudio de los fundamentos históricos del Diseño / Registro de los oficios gráficos de Pasto)
- **Líneas del Grupo Muru:** 1) Interrelación Diseño, Creación, Cultura y Sociedad (Los imaginarios sociales, Valores y contenidos culturales, Cultura material e inmaterial); 2) Gestión del Diseño y Territorio (Gestión y emprendimiento, Diseño y competitividad, Economías culturales)



▪ **Líneas del Grupo InNova:** 1) Diseño, Comunicación y procesos interactivos (Impactos en la transformación de la comunicación / Procesos sociales y multiculturalidad / Procesos de innovación, comunicación e interactividad); 2) Currículo y enseñanza del diseño (Análisis, estructuración y gestión de proyectos curriculares / Políticas públicas de educación superior / Experiencias en la enseñanza del Diseño

5.5 Proyección para los próximos siete (7) años de los instrumentos (Planes, proyectos, programas, o lo que haga sus veces) requeridos para el logro del ambiente de investigación, innovación y/o creación artística y cultural.

Dada la importancia de la investigación como eje transversal del currículo y como formación esencial de las nuevas generaciones de diseñadores gráficos, con el objeto de consolidar la cultura investigativa del Programa durante los próximos siete años, se proyectan las siguientes actividades generales:

145

Tabla 18: Proyección investigación para los próximos siete (7) años.

Actividades	Descripción de los recursos (humanos, financieros, tecnológicos y físicos)	Fuentes de financiación	Resultados Esperados
Organización eventos propios: Homus Diseños – SABIC – MAD - DEX	Equipo organizador (docentes + estudiantes) Auditorios y salas de exposición U. de Nariño	Presupuesto de eventos. Dpto. de Diseño	Consolidar la cultura investigativa del Programa Incrementar su visibilidad e impacto en la región
Organización eventos redes: Biental de Investigación Creación RAD - Congreso DISUR	Equipo organizador interinstitucional (docentes + estudiantes) Auditorios y salas de exposición U. de Nariño	Presupuesto de eventos. Dpto. de Diseño. Presupuesto de eventos redes	Consolidar la cultura investigativa del Programa Incrementar su visibilidad e impacto a nivel nal. e intna.l
Organización de nuevos eventos: Semana de Diseño	Equipo organizador (docentes + estudiantes) -	Presupuesto de eventos. Dpto. de Diseño	Incrementar la visibilidad e impacto del Programa en la región



	Auditorios y salas de exposición U. de Nariño		
Participación en convocatorias internas de investigación -VHS-, encuentros de Semilleros	Estudiantes + docentes del Programa	Presupuesto VHS	Incrementar la visibilidad e impacto del Programa en la región Mejorar la categorización de sus grupos de investigación Fortalecer los Semilleros del Programa
Participación en convocatorias externas : RAD – Mincultura – Minciencias – Otras	Estudiantes + docentes del Programa	Instituciones y gobierno nacional	Incrementar la visibilidad e impacto del Programa en la región Mejorar la categorización de sus grupos de investigación
Participación en eventos externos : Convocatoria de Investigación y Premios RAD - Bial de I+C RAD - Encuentro Latinoam. de Diseño - Congreso DISUR - Encuentros de Semilleros	Estudiantes + docentes del Programa	Presupuesto de eventos. Dpto de Diseño Presupuesto proyectos de investigación	Incrementar la visibilidad e impacto del Programa a nivel nacional e internacional Mejorar la categorización de sus grupos de investigación Fortalecer los Semilleros del Programa
Implementación Plan de Inserción Disciplinar PID	Coordinador del Plan y equipo docente del programa	N/A	Incrementar la visibilidad e impacto del Programa en la región Consolidar su relación con el sector externo
Organización eventos internos para la apropiación pedagógica y metodológica de la modalidad de I+C	Dirección del Dpto. Profesores + Semilleristas del Programa	Presupuesto de capacitación del Dpto. de Diseño	Apropiación y aplicación de la I+C como eje metodológico del currículo
Participación en la construcción	Dirección del Dpto. Profesores + estudiantes investigadores del Programa	N/A	Apropiación y desarrollo de la Política de Investigación de la Facultad



participativa de la Política de Investigación de la Facultad			
--	--	--	--

Fuente: elaboración propia

Se espera que, durante los próximos años a partir del análisis de los resultados de autoevaluación, puedan identificarse nuevas oportunidades que den lugar a estrategias renovadas para la incorporación creciente y activa de la I+C, a los procesos curriculares y formativos del Programa de manera que se constituya en una fortaleza singular para el beneficio de la región y el desarrollo disciplinar.



6. RELACIÓN CON EL SECTOR EXTERNO

148

La Universidad de Nariño, desde el PEI, 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 2021-2032 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 generará 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 del 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.

149

6.1. Proyectos de Interacción Social

6.1.1. Proyección Social Institucional

Acorde con 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 y el Plan de Desarrollo. En consecuencia, la Universidad cuenta con la División de Interacción Social, que promueve acciones que permiten la producción, apropiación, transferencia y aplicación del conocimiento conjuntamente entre la universidad y la sociedad.



6.1.2 Dirección de Relaciones Internacionales

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. En este sentido la Dirección de Relaciones Internacionales, 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. De esta manera contempla procesos de internacionalización, 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.

150

6.1.2. 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, prácticas 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. Así, 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.

6.1.2.1. Posgrados

El Departamento de Diseño de la Universidad de Nariño cuenta con dos programas de formación posgradual 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.

Los postgrados del Departamento de diseño cuentan con salones y equipos dedicados para el correcto desarrollo de sus clases, además de acceso a los talleres especializados de la Facultad de Artes como el Laboratorio de Fabricación Digital (FABLab) y el Laboratorio de Creación de Relatos Audiovisuales (RELAV).

Los recursos para el funcionamiento de los programas de posgrado son propios y se obtienen a través del pago de matrícula e inscripciones de los estudiantes. Cada programa posgradual cuenta con un equipo docente conformado por profesionales nacionales e internacionales pertenecientes a diferentes áreas del conocimiento, de acuerdo con los requerimientos de los diferentes espacios académicos.

6.1.2.1.1 Especialización en Diseño de Experiencias Lúdicas:

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

151



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 posgradual. 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.

152

6.1.2.1.2. 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. 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 los vínculos interinstitucionales y la participación de los estudiantes de los dos programas del Departamento de Diseño en cada una de estas estrategias; además del liderazgo del Salón Binacional de Investigación-Creación que promueve la investigación e interacción social.

6.1.2.2 Servicios a la comunidad

6.1.2.2.1. CAPDI - Centro para la Asesoría y Producción en Diseño e Innovación:

El Centro 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. En el marco de visibilizar el 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. Busca 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.

153

El CAPDI está conformado por un grupo de estudiantes de los programas de Diseño Gráfico y Diseño Industrial que están vinculados por la universidad bajo la modalidad de monitoria y los coordina un docente, quien se encarga de gestionar y hacer un acompañamiento en la solución de las diferentes necesidades de diseño que se presentan en la Universidad.

6.1.2.2.2. 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 la 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 una 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.

6.1.2.2.3. Laboratorio de Creación de Relatos Audiovisuales – RELAV:

El RELAV es un espacio para el desarrollo y creación de proyectos narrativos audiovisuales al servicio de la comunidad universitaria adscrito a la Facultad de Artes que busca apoyar y capacitar a los docentes y estudiantes en los procesos de producción de material didáctico audiovisual, recursos audiovisuales, creaciones artísticas mediante relatos audiovisuales, producción de narrativas a través la fotografía, el audio y el video y desarrollar proyectos investigativos en la línea de narración audiovisual. El RELAV cuenta con equipo de fotografía, video, audio e iluminación para desarrollar proyectos dentro del ámbito audiovisual, además de un espacio físico con una pared sinfín para ser utilizada en fotografía y video.

154

6.2. Relaciones con el sector productivo

6.2.1. 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 028 del 7 de mayo de 2019 del Consejo Académico y la Reglamentación específica de Trabajos de Grado del Departamento de Diseño. Este documento



expresa las características generales de las empresas o instituciones que pueden recibir el servicio, el tiempo de duración, 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 esta modalidad de Trabajos de Grado, se dispone de una red de contactos con 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 un docente asesor.

155

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.

6.2.2. Servicio Social de Diseño

En coherencia con los lineamientos institucionales, las prácticas 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 y el documento de lineamientos del Departamento de Diseño. 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 con 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. El SSD está guiado continuamente por un grupo de docentes que asesoran a los estudiantes en el proceso conceptual, creativo, estético, de gestión, entre otros, durante el transcurso del semestre académico.

6.2.3. Salidas académicas

156

Las prácticas 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. En este sentido, las prácticas 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 prácticas bajo modalidad de salida académica, se desarrollan entre quinto y sexto semestre de acuerdo con los requerimientos del Programa, la oferta de eventos o actividades en el contexto nacional y la disponibilidad de docentes que orienten 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, Cali y Medellín reconociendo el accionar de la disciplina desde los enfoques económicos, sociales, culturales y productivos.

El programa de Diseño Gráfico cuenta con un presupuesto para la realización de la práctica académica que anualmente se ajusta con el IPC.



Esta actividad está coordinada por el Comité Curricular del programa y un docente que se encargan de planear la salida y hacer acompañamiento a los estudiantes durante el tiempo que dura la práctica.

6.3. Generación de nuevos conocimientos aplicados a la sociedad

6.3.1 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.

157

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.

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 que han permitido el reconocimiento del Programa, sus docentes, estudiantes y egresados.

El Departamento de Diseño cuenta con un rubro para viáticos y transporte de docentes que realicen actividades de asistencia y difusión del conocimiento de los resultados académicos y de investigación, el cual cambia anualmente de acuerdo al IPC. Además, los proyectos de



investigación de docentes y estudiantes aprobados por la Vicerrectoría de Investigación e Interacción Social (VIIS), contemplan un rubro propio para adquisición de equipos, viáticos y transporte para ponencias y difusión del conocimiento y otros gastos que implique la investigación de acuerdo al presupuesto propuesto por el equipo investigador.

El Departamento de diseño cuenta además con un espacio físico para los grupos de investigación dotado con módulos, escritorios, equipos de cómputo e internet que apoyan los procesos investigativos de los docentes y estudiantes.



7. PROFESORES

La Universidad de Nariño a través del Estatuto Personal Docente establece un conjunto de lineamientos relacionados con 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 manera, el Estatuto promueve la integración de las funciones misionales de la Universidad como docencia, investigación e interacción social; además de describir aspectos relevantes como son el proceso de evaluación integral del desempeño docente y la reglamentación pertinente con el desarrollo, evaluación y estímulo del profesor. Por su parte, 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.

159

7.1 Características del grupo de profesores

En la Universidad de Nariño el docente, en tanto actor académico, es protagonista en el logro de los propósitos misionales de la institución y de la calidad académica del programa. Desde esa perspectiva, la actividad docente ha sido concebida como el ejercicio fundamental y eje nuclear sobre el cual se constituye nuestra propuesta académica de Diseño Gráfico.

7.1.1 Aspectos fundamentales de la función docente del Programa

En sintonía con los constantes cambios disciplinares que se suscitan con el avance de la tecnología, el Programa de Diseño Gráfico concibe la práctica docente desde 5 aspectos fundamentales:

a. La simbiosis Práctica-teoría.

Un docente universitario comprende la relación de estos dos conceptos que en la disciplina del Diseño resultan fundamentales. Para ello es necesario que se establezcan y



definan las necesidades y expectativas del medio laboral y se articulen con los contenidos académicos. De esta manera resulta significativo que los docentes puedan establecer vínculos entre la producción teórica e intelectual con la experiencia y práctica profesional que emergen de las dinámicas laborales actuales.

b. La gestión del quehacer profesional.

Se establece desde el avance profesional que el conocimiento profesional no basta para la vinculación exitosa con el medio laboral. Los docentes del Programa conciben la gestión de la actividad profesional como primordial. En este sentido los docentes, procuran al interior de sus actividades académicas vincular diversos procesos que permiten a los futuros profesionales profundizar sus habilidades reconociendo el campo de acción social del diseño y cómo insertarse con distintas estrategias de gestión de su quehacer profesional.

c. La visión investigativa.

160

La Investigación en Diseño es quizá el principio activo más importante dentro del campo disciplinar. El adelantarse y visionar campos de futura acción del diseño, son constantes en la actividad docente. Para ello se consolidan dentro del grupo de profesores distintas actividades para fomentar la inserción de estudiantes desde tempranos semestres en actividades de exploración disciplinar y entornos prometedores de desarrollo del Diseño. En consonancia con lo anterior y la luz de lo estipulado en el documento Institucional Políticas de docencia de la Universidad de Nariño “una visión de futuro”:

Los nuevos retos de la educación superior implican que quienes ejercen la docencia, además de la capacidad profesional y la habilidad pedagógica, asuman un rol como investigadores, por lo cual, es necesario su permanente cualificación, y que mantenga contacto con el entorno para conocer la realidad, identifique los requerimientos de la sociedad y trabaje en redes del conocimiento. (Universidad



de Nariño, Acuerdo N°038, agosto 19 de 2020. Políticas de docencia de la Universidad de Nariño)

d. El trabajo colaborativo.

Durante los últimos años las directrices en actividades académicas han girado en torno a trabajos colaborativos, donde el docente exhorta a los estudiantes a construir equipos de trabajo permitiendo actividades de *co-diseño* y *co-creación*. De esta manera se consolidan lazos de cooperación y futuras capacidades de trabajo interdisciplinar. Actualmente, resulta una herramienta pedagógica estratégica el trabajo en equipo dentro y fuera de las aulas universitarias, para generar una dinámica de trabajo circular basada en el respeto y en la apertura, así como en la escucha y colaboración mutua.

e. La vinculación constante de las TIC

Las tecnologías de la Información y la comunicación resultan determinantes en el ejercicio docente, sobre todo en una disciplina como el Diseño que constantemente se involucra con el avance tecnológico en medios y herramientas digitales. De esta manera, la manipulación y conocimiento de herramientas TIC se consideran fundamentales por parte de los docentes, debido al rol cada vez más relevante que estas cumplen en la vida cotidiana de las personas y también en el ámbito educativo y de producción de conocimientos. Hoy, las TIC están en los distintos escenarios académicos y en disímiles ámbitos formativos, con lo cual su manejo es esencial para todos aquellos que llevan a cabo la tarea de enseñar.

Los anteriores aspectos contemplados hacen que el equipo docente del Programa se articule no sólo con los procesos de formación e investigación, sino también cooperando en el avance de la profesión y las propuestas de gestión de las nuevas dinámicas comunicacionales de la sociedad y las distintas interacciones que se suscitan en el mercado y

161



los distintos escenarios que de él se derivan en términos mercantiles, organizacionales y culturales.

El rol del docente del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño es el de orientador y formador con una perspectiva profesional abierta y flexible, esto supone la convergencia y construcción articulada de distintas estrategias pedagógicas a partir de contextos problematizadores sobre la profesión y métodos que exhorten y estimulen el fortalecimiento de una postura crítica y propositiva por parte del estudiante.

Actualmente el proceso *enseñanza- aprendizaje* es concebido como un proceso de participación e interacción. Particularmente en disciplinas como el Diseño, el docente acompañante debe contar con destrezas para comprender disímiles *formas de aprender* que le permitirán al futuro profesional concebir y discernir moviéndose en distintos paradigmas y postulados de la disciplina.

162

7.1.2 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.

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 d antes mencionados (Artículo 25 y 27 respectivamente).

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.

7.1.3 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 A2023, la totalidad de los docentes han desarrollado posgrados, aspecto que se ve reflejado en la calidad de formación de los profesionales e impacto de la disciplina en el medio profesional.

En lo concerniente al número de docentes y su dedicación al Programa, la planta profesoral es integrada por 18 profesionales, 5 de ellos como docentes tiempo completo (2 de ellos con formación Doctoral) 11 docentes hora cátedra y 2 docentes en modalidad OPS relacionados de la siguiente manera:

Tabla 19: Relación de docentes de docentes del Programa de Diseño Gráfico, semestre B2022

Nombre del Docente	Formación Académica		Tipo de vinculación	Número de horas de dedicación semanal
	Pregrado	Posgrado (Último Título Obtenido)		
Aura Mireya Uscategui	Diseño Gráfico	Ph.D. en Ciencias de la Educación	Docente Tiempo Completo	40



<i>Hugo Alfonso Plazas</i>	Diseño Gráfico	Estudiante - Ph.D. en Historia del Arte, el Diseño y la Cultura Visual. Mg. en Diseño	Docente Tiempo Completo	Comisión de estudios
<i>Omar Franco Cañón</i>	Diseño Gráfico	Ph.D. en Diseño y Creación.	Docente Tiempo Completo	40
<i>Jaime Pineda Arteaga</i>	Diseño Gráfico	Especialista en Gerencia del Diseño. Estudiante – Maestría en Diseño para la Innovación Social	Docente Tiempo Completo	40
<i>Ana Timarán Rivera</i>	Diseño Gráfico	Mg. en Diseño Avanzado	Docente Tiempo Completo	40
<i>Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete</i>	Diseño Gráfico	Mg. en Diseño para la Innovación Social	Docente Hora Cátedra	40 Dirección de Dpto.
<i>Juan Gabriel Lasso Guerrero</i>	Diseño Gráfico	Mg. en Diseño	Docente Hora Cátedra	20
<i>Germán Arturo Insuasty</i>	Diseño Gráfico	Mg. en Diseño para la Innovación Social	Docente Hora Cátedra	20
<i>Arturo de la Cruz</i>	Diseño Gráfico	Mg. en Diseño y Creación Interactiva	Docente Hora Cátedra	20
<i>Fernando Coral Bustos</i>	Diseño Gráfico	Mg. en Diseño y Creación Interactiva	Docente Hora Cátedra	8
<i>Ramón Ortega Enríquez</i>	Diseño Gráfico	Mg. en Diseño y Creación Interactiva	Docente Hora Cátedra	14
<i>Kelly David</i>	Diseño Gráfico	Mg. en Gestión del Diseño	Docente Hora Cátedra	10
<i>Darío López Arévalo</i>	Diseño Gráfico	Especialista en Gerencia de Mercadeo. Candidato - Maestría en Mercadeo	Docente Hora Cátedra	20
<i>Alberto Morales</i>	Artes Visuales	Mg. en Etnoliteratura	Docente Hora Cátedra	6
<i>Paula Murillo Jaramillo</i>	Diseño Gráfico	Especialista en Gerencia del Diseño	Docente Hora Cátedra	6
<i>Mateo Terán</i>	Diseño Gráfico	Mg. en Comunicación e identidad corporativa	Docente Hora Cátedra	20
<i>Marcela Natalia Arango Pinzón</i>	Diseño Gráfico	Mg en Docencia Universitaria y Educación. Candidata a Doctor en Gestión	Docente OPS	20



Fernando Cuaspa	Diseño Gráfico	Diseñador Gráfico	Docente OPS	20
-----------------	----------------	-------------------	-------------	----

Fuente: Elaboración propia.

7.1.4 Relación de coherencia y suficiencia entre docentes y estudiantes del programa

Actualmente el programa de Diseño Gráfico cuenta con un total de 18 docentes en sus diferentes modalidades de contratación: 5 profesores de tiempo completo, 11 docentes de hora cátedra y 2 docentes por prestación de servicios. Un 95 % de los docentes que atienden el programa presentan formación posgradual. La totalidad de los docentes tienen en promedio una dedicación de horas clase y atención que oscila entre las 16 y 20 horas semanales. La población estudiantil del programa asciende a 208 según los más recientes balances; lo cual arroja una cifra de 1 docente para cada 12 estudiantes aproximadamente. De esta manera, en los espacios académicos denominados *Taller*, y que precisan un ambiente de atención individualizada, esta proporción se evidencia aún más.

165

7.2 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. Amplia experiencia en administración universitaria en la Universidad de Nariño; jurado y evaluadora en eventos nacionales, revistas, proyectos, artículos y libros resultados de investigación; directora de tesis de Maestría y Doctorado de Universidades nacionales e



internacionales (Argentina y Panamá). Conferencista, ponente y docente invitada en eventos académicos y postgrados a nivel nacional e internacional en países como España, Argentina, Brasil, Ecuador y México. Docente de los posgrados de Maestría en Docencia Universitaria, Maestría en Educación, y Doctorado en Ciencias de la Educación 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 con la educación. Co-creadora y Directora del Grupo de Investigación Currículo y Universidad y el Grupo de Investigación InNova. Co-creadora de los Programas de Diseño Industrial y Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño. Extensa producción académica en artículos de revista y libros en temas de currículo, políticas públicas de calidad educativa y Diseño.

Omar Franco Cañón - Docente Tiempo Completo

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. Autor de distintos artículos y exposiciones en relación con el diseño gráfico, y activista con actividades en social-poster. Autor del libro: La marca país latina. La identidad como producto. Ganador de diferentes reconocimientos a nivel nacional e internacional. Se ha desempeñado como docente en áreas del diseño de la imagen corporativa, talleres de experimentación, lúdica y áreas de la semiótica, historia y comunicación. Docente proponente de la Especialización en experiencias lúdicas y en las maestrías de Etnoliteratura y pedagogía de la Creatividad en la Universidad de Nariño. Asesor cultural en la región y Par académico del Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

Hugo Alfonso Plazas - Docente Tiempo Completo

Doctorando en diseño. Universidad de Alberta (Canadá). Magister en Diseño Comunicacional por la Universidad de Buenos Aires; Magister 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 Diseño de 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 Professional). 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.

167

Ana Patricia Timarán Rivera - Docente Tiempo Completo

Diseñadora gráfica, con estudios de especialización en Gerencia de diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano en Colombia y de maestría en Diseño Avanzado de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Con 17 años de experiencia docente en la disciplina del Diseño Gráfico, enfocada en espacios académicos vinculados a la investigación formativa en diseño, diseño de servicios y diseño de información. Investigadora asociada al campo regional que ha desarrollando proyectos sobre la memoria gráfica de la ciudad de Pasto, las representaciones culturales y visuales sobre la cosmovisión del territorio, el potencial de los bienes culturales del



Carnaval de Negros y Blancos de Pasto y actualmente investiga sobre temas relacionados con las Industrias Creativas y Culturales, el emprendimiento cultural y la investigación creación, siendo líder del Grupo Muru Investigación, Creación y 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.

168

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.

William Fernando Coral Bustos: – Docente Hora Cátedra

Magister en diseño y creación interactiva por la Universidad de Caldas Manizales; Postgrado 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

Magíster 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 UNICESMAG; 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.

169

Libardo Arturo De La Cruz Escobar – Docente Hora Cátedra

Magíster en Diseño 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

Magíster 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

170



visualización de datos. Gestora de proyectos con enfoque de género y trabajo con minorías.

Mateo Terán – Docente Hora Cátedra

Magíster en 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.

Alberto Morales – Docente Hora Cátedra

Magíster 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 investigación.

171

7.3 Asignación y gestión de las actividades de los profesores

Cada semestre en jornadas de planeación académica, el Departamento de diseño y su Comité Curricular y de Investigaciones, previamente analizados los requerimientos y perfiles docentes que se precisen, asigna actividades misionales estipuladas por la institución, entre ellas la docencia, investigación y proyección social. De esta manera, de acuerdo con las orientaciones establecidas desde la Vicerrectoría Académica se establecen las jornadas de concertación de labor académica con los docentes del Programa.

A través del Acuerdo 024 de abril 29 de 2022 la Universidad de Nariño reglamenta la labor académica de docentes tiempo completo y medio tiempo, reconociendo el escalafón y permitiendo la asignación de la labor, en el marco de las funciones misionales bajo seis componentes que aportan en la calidad del Programa, a saber: 1. Labor Académica de Docencia, 2. Labor Académica de Investigación, 3. Labor Académica de



Interacción Social, 4. Labor Académica Administrativa, 5. Labor Académica de Representación y 6. Labor Académica Transversal.

Por su parte, la Universidad establece que los docentes catedráticos pueden realizar funciones de investigación, interacción, dirección de trabajos de grado; entre otras actividades que aportan en el mejoramiento continuo del Programa.

Finalmente, en lo relacionado con la cobertura prevista de la labor, semestralmente y en consideración con el plan de mejoramiento del Programa, se establecen actividades y proyectos en los que vinculan los docentes de Tiempo Completo y docentes Catedráticos. De acuerdo con los cronogramas de trabajo, avances obtenidos e informes presentados y revisados por el Comité Curricular y de Investigaciones, se proyectan las necesidades académicas, de investigación e interacción de Diseño Gráfico.

172

7.4 Permanencia, desarrollo y capacitación profesoral

7.4.1 Estrategias y acciones que promuevan la permanencia de los profesores.

Relacionado con la permanencia, desarrollo y capacitación profesoral, 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.



Dentro del Programa, los docentes cuentan con el apoyo institucional para fortalecer sus capacidades teórico prácticas con distintos eventos y actividades académicas como seminarios de actualización constante y eventos nacionales e internacionales como el *Homus Diseños* que integra toda la comunidad en torno a temáticas actuales y que en el año 2022 cumplió su quinta versión.

No obstante, también la Institución brinda programas y apoyos institucionales contemplados en el Estatuto Docente, conducentes a la mejora y cualificación del equipo de profesores que acompaña el Programa. 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.
Mireya Uscategui	Docente Tiempo Completo	Universidad Pedagógica Nacional de Colombia	Ph.D. en Ciencias de la Educación de la Universidad de Nariño - Rudecolombia
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	Estudios de doctorado en Ciencias de la Educación

Fuente: elaboración propia

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 Profesorado 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.

174

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.



7.4.2 Descripción de los procesos para formular, hacer seguimiento y evaluar

el plan de desarrollo y capacitación de los profesores.

El Programa de Capacitación y Actualización Continua Docente - PCAD- del Departamento de Diseño de la Facultad de Artes se concibe como un conjunto planificado de procesos, estrategias y acciones orientadas a la formación, profundización y actualización del conocimiento de los profesores adscritos a sus respectivos programas, en procura de su desarrollo y del mejoramiento académico de este departamento.

El PCAD responderá a las necesidades de los respectivos Programas Académicos del Departamento de Diseño para contribuir al cumplimiento de las funciones misionales de docencia, investigación e interacción social y al mejoramiento continuo de su calidad a través de estrategias académicas de corta duración.

175

El PCAD busca obtener de manera solidaria la mayor cobertura y participación de los beneficios de la capacitación docente, con la participación de conferencistas y/o talleristas nacionales o internacionales de manera que todos los profesores puedan acceder a ellas a través de estrategias y modalidades como cursos y/o talleres de corta duración, seminarios, paneles de expertos, u otras de similares características de duración y naturaleza. Entre los objetivos del PCAD se encuentran:

- Promover la calidad académica del Departamento de Diseño a través de la cualificación de sus docentes, bajo los ejes misionales de la Universidad de Nariño: docencia, investigación y proyección social.
- Fomentar el desarrollo de cursos, seminarios, talleres y demás estrategias que permitan la actualización continua de los docentes del Departamento de Diseño bajo el criterio de mayor cobertura y participación.



- Propiciar la actualización y formación post gradual de los docentes adscritos al Departamento de Diseño en las áreas que permitan lograr un mejoramiento del desarrollo curricular y pedagógico a través del aprovechamiento de los apoyos institucionales y becas nacionales e internacionales.
- Propiciar la construcción, apertura y articulación de programas curriculares de postgrado con el fin de ofrecer la actualización de conocimiento en diseño como instrumento de desarrollo regional.
- Impulsar los grupos y semilleros de investigación fortaleciendo la calidad de los procesos investigativos y su relación con los pregrados y posgrados del Departamento.
- Potencializar la presencia y reconocimiento del Departamento de Diseño en la escala regional, nacional e internacional a través de proyectos académicos, de investigación y de interacción social.

La implementación de lineamientos de orden nacional o institucional en la medida en que procura la formación, este programa de capacitación debe implicar a los docentes desde el inicio con su participación en el estudio de tales necesidades para que cubra de este modo la cualidad de su pertinencia al Departamento. La financiación, así como la naturaleza y el alcance de estos procesos de capacitación deben diferenciarse de las correspondientes a las comisiones de estudio y las comisiones académicas por cuanto cada una de éstas cuenta con sus propios rubros en el presupuesto institucional y están reglamentadas por el Estatuto Docente con sus propias definiciones y requerimientos.

En aras de esta diferenciación conviene precisar que el tipo de capacitación referida en el Acuerdo 018 de 2003 debe tener como finalidades:



- Brindar apoyo en la actualización y perfeccionamiento de los docentes en las áreas prioritarias que las necesidades y expectativas señaladas demanden.
- Garantizar el fortalecimiento de las potencialidades docentes en beneficio del Departamento en su conjunto y de la Universidad en general.
- Propender porque estos recursos favorezcan a los docentes de las diversas áreas o componentes de los dos programas aplicándolos en forma responsable, oportuna y eficaz y en beneficio de los estudiantes mediante el mejoramiento de la calidad de la docencia

7.4.3. Plan de desarrollo y capacitación de los profesores

Competencias genéricas, digitales y pedagógicas: la Universidad de Nariño, consciente de su misión y visión de constante cambio y debido a su liderazgo en el campo de la producción, difusión y apropiación del conocimiento, reafirma la sensibilidad hacia los cambios sociales, económicos, tecnológicos y culturales. En sintonía con la visión y misión institucional, la oficina Tic y las unidades de capacitación en interacción en relacionamiento de la Universidad de Nariño ofrecen periódicamente espacios de capacitación y desarrollo de estrategias de enseñanza – aprendizaje en el marco de los lineamientos de la práctica pedagógica y educativa en el PEI 2021-2032, donde se concibe este tipo de capacitaciones como herramientas para el apoyo de los procesos de enseñanza y de aprendizaje; su uso crítico y creativo por parte del equipo docente y de los recursos que fortalecen estos procesos, además de innovar y proponer nuevas alternativas pedagógicas y didácticas en el aula de clase y su contexto.

Habilidades comunicativas de los docentes en lengua extranjera: el Sistema Educativo colombiano presenta una debilidad manifiesta en las habilidades comunicativas en lengua extranjera, lo cual se constituye en una limitación para las personas que han alcanzado su título de profesionales y afecta la



calidad del conjunto del Sistema educativo. Para la Universidad de Nariño, en un entorno de la sociedad del conocimiento y la internacionalización de los currículos, la lengua extranjera debe convertirse, en una habilidad fundamental de los docentes y demás actores de la educación; por lo tanto, tales profesionales deben alcanzar el nivel de comunicación que exige la normatividad (Resolución 18583, del MEN, de 2017) en lengua Extranjera.

Desde esa perspectiva la Universidad apoyado en las TIC, ofrecen espacios de formación en segunda lengua que constituyen una herramienta para el apoyo de los procesos de enseñanza y de aprendizaje; su uso crítico y creativo por parte de los docentes provee de los recursos que fortalecen estos procesos, además de innovar y proponer nuevas alternativas pedagógicas y didácticas en el aula de clase y su contexto. En este sentido, en coherencia con la política institucional de Tecnologías de la Información y Comunicación y la Virtualidad, la Universidad de Nariño incorpora el uso de las TIC con criterio pedagógico y didáctico en sus procesos educativos, como un apoyo a las funciones misionales en los programas de Licenciatura.

178

7.5 Seguimiento y evaluación del 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.

7.6 Plan de Vinculación Docente / PCAD

179

La planta docente de la Universidad de Nariño se ha venido renovando desde el 2014 hasta el 2020; a nuestra Institución, por concurso de méritos ingresaron 50 nuevos docentes de tiempo completo, a través de cuatro convocatorias nacionales, en tres de ellas, los exámenes de conocimiento se llevaron a cabo con instituciones externas acreditadas en alta calidad. Los docentes de la Universidad de Nariño han logrado ascender en el escalafón docente gracias a la formación académica de alto nivel y al desarrollo de la productividad académica como parte de las alianzas estratégicas, la consolidación de grupos de investigación y la difusión de resultados a nivel nacional e internacional.

Específicamente para el programa de diseño Gráfico se ha construido un plan de vinculación docente para atender distintas características académicas propias de los perfiles docentes disciplinares, por lo cual se ha establecido un plan de vinculación docente de 3 profesores tiempo completo para el periodo 2023-2026. Así:

Tabla 21: Relación de plan de vinculación docente 2023 -2026



Área de conocimiento	Número de plazas	Características del perfil docente	Periodo previsto de vinculación
Tecnologías digitales de Información y comunicación	1	Profesional con experiencia docente y capacidades en manejo de recursos digitales para la orientación de contenidos alrededor de la transformación digital en términos de comunicación e información.	2023/2026
Innovación Social	1	Profesional en diseño, con experiencia docente con capacidades para orientar, crear e implementar soluciones y apuestas comunicacionales que fomentan mejores condiciones sociales, proyectadas en comunidades, ciudades o regiones a través de la innovación, la conciencia social y la equidad.	
Gestión del diseño	1	Profesional en diseño, experiencia docente con capacidades para formar y orientar en acciones estratégicas y operativas que permitan alcanzar objetivos de un concepto de diseño o actividad comunicacional y convertirla en una idea o propuesta social, cultural o comercial.	

Fuente: elaboración propia

8. MEDIOS EDUCATIVOS



8.1 Selección y cobertura de los medios educativos

Los programas de Diseño Gráfico y Diseño Industrial adscritos al Departamento de Diseño, para el desarrollo de sus funciones misionales, especialmente en lo relacionado con los procesos de enseñanza-aprendizaje, disponen de medios educativos a nivel de Departamento, de Facultad y a nivel Institucional. En este sentido, mediante dependencias académicas administrativas de la Universidad de Nariño, se brindan alternativas, espacios físicos y tecnológicos para el apoyo de la función docente y formación integral de los estudiantes.

La Universidad de Nariño a través del Plan de Desarrollo Institucional 2021-2032 (Pensar la Universidad-Región), define once ejes estratégicos que aportan en el fortalecimiento de sus funciones misionales. En lo relacionado con los recursos disponibles para los programas académicos se destaca el eje 10: Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y el eje 11: Infraestructura Física. Es importante destacar que en el marco de la Reforma Universitaria el primer Plan de Desarrollo Institucional 2008-2020 (Pensar la Universidad y la Región Construcción Colectiva), se formularon y adelantaron programas de modernización de la infraestructura y apoyo al desarrollo tecnológico que ha beneficiado a toda la comunidad académica.

Bajo esta premisa, el actual Plan de Desarrollo Institucional 2021-2032 especifica las estrategias, programas y proyectos que permiten accionar los lineamientos de cada uno de los ejes. Se destaca el objetivo del eje estratégico de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y del eje Infraestructura Física; que propenden por diseñar, desarrollar, gestionar e implementar las TIC para el cumplimiento de los procesos misionales, estratégicos, de apoyo, de control y evaluación; así como “planear, fortalecer y ejecutar proyectos de infraestructura física de la Universidad de Nariño con espacios contemporáneos, confortables, flexibles, adaptables, sostenibles, incluyentes y que cuenten con las herramientas tecnológicas actuales que garanticen el cumplimiento de los propósitos institucionales” (PDI, 2022, p. 478).



8.1.1 Infraestructura de Informática y Telecomunicaciones

La Sección de Infraestructura de Informática y Telecomunicaciones, es una oficina concebida como un laboratorio para el desarrollo de actividades académicas relacionadas con la informática, la ingeniería de sistemas y las telecomunicaciones a la cual están adscritas las unidades de: 1). Secretaría Sección de Infraestructura de Informática y Telecomunicaciones; 2). Administración Centro de Datos; 3). Administración Red de Datos y 4). Administración Servicios de Soporte y Mantenimiento. Esta sección brinda a la comunidad académica servicios como la asistencia en la conectividad a la red de datos, préstamo de aulas y equipos, soporte de asistencia para equipos de cómputo, entre otros.

Tabla 22: Relación de medios educativos institucionales para la docencia

CENTROS DE COMPUTO	DISPONIBILIDAD DE TELECOMUNICACIONES	PUNTOS DE ACCESO INALAMBRICO	ACCESO PRINCIPAL A INTERNET	ACCESO DE INTERNET INALAMBRICO	CANTIDAD DE CABLEADO
1	100%	205	2000Mbps	80% de cobertura	3425 puntos de red
CANTIDAD DE EXTENSIONES TELEFÓNICAS		ALMACENAMIENTO DE DATOS	CANTIDAD DE RACKS	CANTIDAD DE SERVIDORES	BUZONES DE CORREO ELECTRÓNICO
ANÁLOGAS	DIGITALES				
147	398	108 TB	7	41	19559

Fuente: Elaboración propia. Datos suministrados por la Sección de Infraestructura de Informática y Telecomunicaciones, 2022.

La Universidad de Nariño cuenta con recursos TIC para todos sus programas académicos tanto de pregrado como de posgrado. Para ello, dispone de 37 aulas de informática, de las cuales 14 se encuentran en el bloque tecnológico del campus Torobajo completamente dotadas y con conectividad a Internet. Esta dotación es administrada por la Sección de Infraestructura de Informática y Telecomunicaciones de la Universidad de Nariño. Dentro de esta sección, se administra los accesos y configuraciones de la plataforma Microsoft 365, la cual cuenta con diferentes aplicaciones en la nube como Outlook (sistema de correo



electrónico institucional), Teams (sistemas para videoconferencia), Office online (sistemas de ofimática), OneDrive (sistema de almacenamiento en la nube), entre otras, que permiten a la comunidad universitaria herramientas de colaboración para productividad tanto para la academia como para la administración.

Tabla 24: Relación aulas de informática

ITEM	DESCRIPCIÓN	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Aulas de Informática	Aulas de informática	40	40	40	40	40	37
	Aulas móviles de informática	-	-	-	1	1	5
	Aulas de apoyos tecnológicos NEE	1	1	1	1	1	1
	Sala de videoconferencias	2	2	2	2	2	2

Fuente: Elaboración propia. Datos suministrados por la Sección de Infraestructura de Informática y Telecomunicaciones, 2022.

Tabla 23: Relación equipos de cómputo institucionales

ITEM	DESCRIPCIÓN	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Aulas de Cómputo	Equipos de escritorio para la academia	682	682	682	717	717	646
	Computadores portátiles para la academia	24	24	24	834	1154	1154
	Videobeam para la academia y préstamo	15	15	19	33	33	25
	Tableros inteligentes	-	23	23	23	23	23
	Pizarras interactivas	-	11	11	11	11	13

Fuente: Elaboración propia. Datos suministrados por la Sección de Infraestructura de Informática y Telecomunicaciones, 2022.

Por otra parte, la Universidad dispone de licenciamiento de software especializado para asuntos académicos, como: MATLAB, SolidWorks, IBM SPSS, Statgraphics, AutoCAD, Adobe Creative Cloud, ATLAS.ti, entre otros. En lo referente a MATLAB, este dispone de



ToolBoxes para el aprovechamiento de las necesidades académicas e investigativas del Departamento de Diseño. Por su parte, las aulas cuentan con el licenciamiento de Adobe Creative Cloud y SOLIDWORKS; licencias requeridas para el proceso de enseñanza-aprendizaje del componente tecnológico de los Programas Académicos de Diseño.

En esta línea se destaca que, la Sección TIC para la Educación, es 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. Entre sus objetivos se encuentran:

- 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.

184

Por otra parte, la Sección TIC para la Educación contribuye con la capacitación, acompañamiento y despliegue de la plataforma Moodle institucional para las Aulas Virtuales. De igual forma, esta oficina es la encargada del control de las sesiones de videoconferencias a través de Microsoft Teams por correo institucional, así como del desarrollo de tutoriales para acceso a estos recursos educativos.

La plataforma Moodle para finales de 2022, reportó más de 3.500 cursos que gestionan los docentes de la Universidad de Nariño con alrededor de 27.100 usuarios; destacándose como una estrategia de interacción asincrónica entre el docente y los estudiantes como apoyo a los espacios académicos. En lo relacionado a Office 365, para finales de 2022 se reportaron 12.000 licencias con acceso a diferentes aplicaciones, tales como: correo electrónico institucional, videoconferencias, almacenamiento en la nube y herramientas ofimáticas en línea. Por su parte, la plataforma de videoconferencias Zoom, cuenta con capacidad para 300 participantes, contribuyendo a los programas académicos en los procesos formativos y de interacción para el desarrollo de clases, asesorías, conferencias, eventos, seminarios, entre otros.



8.1.3 Recursos bibliográficos y bases de datos.

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 custodia. Dentro de los servicios que brinda la Biblioteca a la comunidad académica se encuentran:

- **Sala de Lectura:** la Biblioteca cuenta con una sala de lectura Wi-Fi y dos para consulta y lectura de colecciones bibliográficas y documentales.
- **Préstamo domiciliario:** los integrantes de la comunidad universitaria tienen derecho a retirar material bibliográfico en calidad de préstamo, para este fin es indispensable identificarse única y exclusivamente con el carné de usuario (estudiante, docente y administrativo) y seguir el procedimiento establecido para tal efecto.
- **Consulta en Línea:** el catálogo automatizado permite la localización e identificación del material bibliográfico de todas las colecciones. Se puede acceder a través de los computadores ubicados en el primer y segundo piso de la biblioteca.
- **Capacitación a usuarios:** la Biblioteca ofrece inducción y capacitación a estudiantes de pregrado y postgrado, docentes y funcionarios de la institución, sobre aspectos inherentes al manejo de los recursos bibliográficos. También se programan cursos de capacitación en el manejo

185

La Biblioteca se encuentra 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.



Por su parte se destacan las colecciones al servicio de la comunidad académica, conformadas por una amplia variedad de material en diversas áreas de conocimiento, tales como:

- **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.

186

La biblioteca de la Universidad de Nariño ofrece entre sus servicios:

- **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 República: 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.

Referente a las bases de datos y revistas electrónicas, la Biblioteca cuenta con las siguientes subscripciones:

- **EBSCO HOST:** compuesta por 14 bases de datos de información multidisciplinaria y especializada en diversas áreas del conocimiento. Se tiene además acceso a eBooks Academic Suscription Collection con más de 91.000 libros electrónicos.
- **GALE:** compuesta por diferentes bases de datos. Brinda acceso a una biblioteca digital con más de 1.900 títulos de referencia, a tres bases de datos multidisciplinarias con más de 28 mil revistas y journals académicos, a una hemeroteca en línea con más de 2.300 diarios del mundo.
- **E- LIBRO:** es la plataforma de Libros Electrónicos más importante en habla Hispana. Dispone de herramientas que agilizan el aprendizaje y la búsqueda de contenido universitario.
- **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:** brinda información científica y técnica, guías ambientales, mapas, noticias ambientales, revistas, etc.



- **LEGISCOMEX:** esta herramienta 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.
- **Revistas Electrónicas:** la Universidad cuenta con la suscripción a las siguientes revistas: Journal of Chemical Education, Journal of animal Physiology and Animal Nutrition, Journal of Animal Science y Poultry Science.

Tabla 24: Relación de ingresos desde la plataforma SAPIENS a las bases de datos

INGRESOS BASES DE DATOS DESDE LA PLATAFORMA SAPIENS	
AÑO	NUMERO DE INGRESO
2020	9429
2021	16992
2022	25420

Fuente: Elaboración propia. Datos suministrados por la Dirección de la Biblioteca Alberto Quijano Guerrero, 2022.

188

En lo referente a los recursos bibliográficos específicos de Diseño, la Universidad dispone de los siguientes datos:

Tabla 25: Relación de recursos bibliográficos Departamento de Diseño

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS DEPARTAMENTO DE DISEÑO			
LIBROS FÍSICOS DE COLECCIÓN GENERAL	HEMEROTECA	REVISTAS	REFERENCIA



995	910	27	87
-----	-----	----	----

Fuente: Elaboración propia. Datos suministrados por la Dirección de la Biblioteca Alberto Quijano Guerrero, 2022.

8.1.4 Recursos de Comunicación Institucionales

La Universidad de Nariño dispone de un Centro de Comunicaciones que cuenta 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, la Unidad de Televisión, la Radio UDENAR y el Periódico UDENAR.

La página web y las redes sociales institucionales, ofrecen información relevante para aspirantes, estudiantes, docentes, egresados, administrativos y comunidad en general. Se destaca de igual forma el Sistema SAPIENS, plataforma de acceso que ofrece información y servicios para optimizar los trámites y procesos relacionados con los diferentes programas; tales como: evaluación docente, labor académica, horarios, matrículas, monitorias, entre otros aspectos.

Por su parte, la Unidad de Televisión y la Radio UDENAR, brindan espacios de difusión e interés para la comunidad académica ofreciendo cubrimiento a eventos y franjas para el desarrollo de propuestas desde los diferentes programas académicos. En esta línea, el Periódico UDENAR, dispone de canales digitales para compartir información y fomentar la comunicación asertiva con los diferentes estamentos.

Finalmente se debe destacar que el Departamento de Diseño dispone de canales específicos de comunicación que permiten la difusión de diversos tipos de contenido, apoyando los procesos de comunicación y académico administrativos de la comunidad académica.

Tabla 26: Canales de comunicación Departamento de Diseño

CANAL	DESCRIPCIÓN/FINALIDAD
-------	-----------------------



Micro sitio web Departamento de Diseño	El micrositio del Departamento se encuentra enlazado en la página web institucional y tiene como finalidad compartir información de relevancia relacionada con los pregrados y posgrados del Departamento de Diseño. https://www.udenar.edu.co/facultades/artes/depadise/
Micro sitio web Diseño en Expansión - DEX	El micrositio de Diseño en Expansión, se encuentra enlazado en el micrositio del Departamento de Diseño. Su propósito principal es difundir información relacionada con los procesos de interacción social, proyectos académicos y datos relevantes del Departamento de Diseño. https://dex.udenar.edu.co/
Grupo Facebook	Comunidad creativa que aloja docentes, egresados y estudiantes del Departamento de Diseño, favoreciendo la difusión de información de interés general, propuesta desde los programas y desde los participantes.
Fanpage e instagram	Redes oficiales del Departamento de Diseño que brindan información de los programas, procesos académicos y datos de interés relacionados con la Universidad de Nariño. En estas redes se crean contenidos que vinculan a los egresados, docentes y estudiantes de cada Programa. https://www.facebook.com/depadiseudenar/
Grupos de whatsapp	Desde la Dirección del Departamento de Diseño se disponen diversos grupos de whatsapp para comunicación precisa con grupos de interés en particular. Tal es el caso del grupo de docentes, grupo de representantes estudiantiles, grupos de la 190 semestre, entre otros; que permiten compartir información de manera clara y oportuna.
Cada grupo de WhatsApp cuenta con un link independiente que se actualiza cada semestre según las necesidades.	
Cartelera informativa	Espacio ubicado en la Facultad de Artes que brinda información de interés para los docentes y estudiantes como: horarios, eventos, entre otros.

Fuente: Elaboración propia

8.1.5 Laboratorios y talleres de Facultad

La Facultad de Artes de la Universidad de Nariño cuenta con diversos espacios para el desarrollo de las actividades relacionadas con 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.

Semestralmente el Departamento de Diseño adquiere insumos y materiales para el funcionamiento de los talleres de la Facultad de Artes. De igual forma, se trabaja en proyectos para fortalecer y actualizar estos



espacios de acuerdo con las necesidades formativas de los programas. Los talleres para inicios de 2023, disponen de diversas herramientas y maquinaria que ha permitido el desarrollo del componente práctico de las asignaturas de los requieren.

De igual forma, el Laboratorio de Fabricación Digital FabLAB, es un escenario que favorece la cooperación entre programas para el desarrollo de proyectos y prototipos mediados por tecnologías. Este importante espacio, permite que la comunidad del Departamento de Diseño pueda hacer uso de impresoras 3D, plotter de corte y otros equipos, en el marco de las políticas institucionales para este tipo de servicios.

Por su parte, el Laboratorio de Relatos Audiovisuales – Relav tiene entre sus objetivos aportar en el desarrollo de proyectos de investigación, producción audiovisual, asesoría en procesos de comunicación, entre otras acciones, que vinculan a la comunidad académica de la Facultad. El laboratorio cuenta con un espacio físico y equipos de fotografía al servicio del componente práctico de los espacios académicos que lo requieran.

8.1.6 Equipos de apoyo docente y administrativo

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. De igual forma, los informes de Gestión del Departamento evidencian la adquisición de insumos indispensables para los programas de Diseño Gráfico y Diseño Industrial para uso de los docentes y estudiantes. Estos elementos son adquiridos a través de los recursos obtenidos a través de los diplomados propios del Departamento de Diseño.

Tabla 27: Equipos de apoyo docente del Departamento de Diseño

EQUIPOS E INSUMOS	CANTIDAD
Equipos Video Beam	15
Plotter de Corte	1
Grabadoras de voz	2
Cámaras Fotográficas	3
Tabletas digitalizadoras	7



Micrófono	1
Parlantes bluetooth	4
Tablet Samsung	2
Televisores	1
Computadores Notebook	5
Equipo de iluminación	

Fuente: elaboración propia.

8.2 Disponibilidad y accesos a los medios educativos

8.2.1 Procesos de asignación y préstamo de los medios educativos

Cada año, la Universidad de Nariño otorga aproximadamente entre 30% y 35% de los recursos financieros a la Sección de Infraestructura de Informática y Telecomunicaciones. Con estos recursos, esta sección realiza convocatorias anuales para adquisición y mantenimiento de tecnología para la Universidad de Nariño. Entre estas convocatorias, se destacan los proyectos de Backbone de troncales de fibra óptica para garantizar conectividad en el Campus, mejoramiento de conectividad cableada e inalámbrica, seguridad perimetral, backup, soluciones de storage y virtualización, canales de datos de las sedes y canal de Internet principal, entre otros proyectos. Estas convocatorias son programadas cada año a través de un plan anual de compras y adquisiciones que a partir de febrero de cada año se empiezan a activar. De esta manera, la institución garantiza la capacidad y calidad de los recursos TIC al servicio de todos los programas académicos.

De otro lado, el Departamento de Diseño de la Universidad de Nariño, anualmente dispone de un presupuesto para la dotación de los talleres que hacen parte del proceso formativo de los programas de Diseño Industrial y Diseño Gráfico. En este sentido, de manera anual se realiza el análisis de las necesidades de cada uno de los talleres para orientar la compra de insumos, materiales y equipos que permitan el desarrollo de los espacios académicos.



Por otra parte, gracias a la gestión de los recursos propios del Departamento de Diseño, se cuenta con equipos de cómputo, video beam, grabadoras y demás elementos descritos en el aspecto 8.1.6 del presente documento. Estos recursos se prestan a todos los docentes de los programas de Diseño Gráfico y Diseño Industrial, para fines académicos e investigativos.

Por su parte, el uso de los espacios físicos de la Facultad de Artes depende en primera instancia de la programación académica y se gestiona su asignación a través de la Secretaría Académica de la Facultad de Artes. De igual forma, en caso de requerir otros espacios en momentos específicos del semestre, tales como auditorios, aulas de informática, entre otros, se debe realizar la solicitud a la unidad correspondiente de la Universidad.

8.2.2 Procesos de capacitación y apropiación del uso de los medios educativos

193

La Universidad de Nariño a través de la Oficina de la Información y la Comunicación para la Educación ofrece cursos virtuales y capacitaciones para el uso de las plataformas de la Universidad de Nariño. 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.

8.2.3 Atención a las barreras y particularidades para el acceso a los medios educativos.

La Universidad de Nariño, a través del Área de Desarrollo Humano, orienta y brinda apoyo hacia el mejoramiento de las condiciones de vida de la comunidad universitaria; en este sentido, gracias a su acompañamiento, se identifican las necesidades de los estudiantes para



ser consideradas en la asignación de espacios, tutorías académicas y acompañamiento de intérpretes. Estas medidas, contribuyen en el acceso a los medios educativos dispuestos para los programas de Diseño.

En cuanto a los recursos tecnológicos, se debe destacar que la Sección de Infraestructura de Informática y Telecomunicaciones durante las medidas adoptadas durante la pandemia (2020-2022), aportó en la gestión de una iniciativa institucional para apoyar a estudiantes de escasos recursos con el préstamo de computadores portátiles y *SIM Cards* de conectividad. Así, la Sección de Infraestructura de Informática y Telecomunicaciones, entregó 759 equipos portátiles a estudiantes y docentes de pregrado en 2020. En el año 2021 se entregaron 143 computadores a estudiantes de pregrado de la Universidad de Nariño, para un total de 902 equipos en calidad de préstamo (en comodato precario). Posteriormente, en el transcurso del año 2021 se adquirieron 300 computadores mediante convocatoria pública No. 220106 en el marco del proyecto denominado “Mejoramiento de la infraestructura informática para el desarrollo de procesos académicos apoyados por tecnologías de la información y las comunicaciones” asignados para el préstamo a estudiantes y docentes de pregrado de la Universidad de Nariño. De igual forma, a través de esta sección, la Universidad de Nariño adquirió 1300 licencias de Salas Zoom para atender la emergencia sanitaria.

194

En esta línea se destaca que a través de la Sección TIC para la Educación, durante el año 2020 y 2021 en atención a los requerimientos educativos en tiempos de Pandemia, cada uno de los espacios académicos de los planes de estudios de los programas de pregrado de la Universidad de Nariño, pudieron disponer de la plataforma Zoom y de la plataforma Teams. Estas medidas favorecieron el acceso a los medios educativos.

8.2.4 Estrategias para favorecer los alcances de la disponibilidad de los medios educativos en términos de horarios y capacidad.

La asignación de aulas y espacios de los programas de la Facultad de Artes se encuentra a cargo de la Secretaría Académica de Facultad,



previa entrega de los horarios proyectados por las direcciones de Departamento. En esta línea, el Departamento de Diseño de la Universidad de Nariño, semestralmente planea y proyecta el número de grupos para cada uno de los espacios académicos, de acuerdo con las características metodológicas y pedagógicas establecidas en sus programas. Esta planificación, orienta el tipo de aula requerida (aula tipo taller, auditorio, laboratorio, aula de informática, entre otros) para ser solicitada a la Facultad de Artes, quienes a su vez solicitan a la unidad correspondiente los espacios que demanda cada Programa.

9. INFRAESTRUCTURA FÍSICA Y TECNOLÓGICA

195

9.1 Características de la infraestructura física y tecnológica

9.1.1 Descripción de la infraestructura física y tecnológica de la Universidad para atender las actividades académicas y administrativas del Programa

La infraestructura Tecnológica de la Universidad de Nariño se encuentra soportada principalmente por la Sección de Infraestructura de Informática y Telecomunicaciones. Esta Sección, además de brindar servicios de soporte y mantenimiento a las diferentes unidades académico-administrativas, brinda la infraestructura tecnológica y la administración del Centro y Red de datos de la Universidad de Nariño.

De igual forma, la Administración de Red de Datos tiene entre sus funciones la implementación de proyectos que fomenten la adopción de nuevas tecnologías que permitan el acceso de la comunidad académica a los recursos de internet y a la Red Nacional Académica de Tecnologías Avanzadas (RENATA).



Tabla 28: Relación Data Center UDENAR

ITEM	DESCRIPCIÓN	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Aulas de Cómputo	Equipos de escritorio para la academia	682	682	682	717	717	646
	Computadores portátiles para la academia	24	24	24	834	1154	1154
	Videobeam para la academia y préstamo	15	15	19	33	33	25
	Tableros inteligentes	-	23	23	23	23	23
	Pizarras interactivas	-	11	11	11	11	13

Fuente: Elaboración propia. Datos suministrados por la Sección de Infraestructura de Informática y Telecomunicaciones, 2022.

Tabla 29: Relación equipos de cómputo institucionales

ITEM	DESCRIPCIÓN	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Data Center	Servidores Físicos (Bare Metal Servers)	30	30	30	30	30	32
	Servidores virtualizados (Virtual Machines)	19	23	28	32	44	50
	Equipos de conectividad Data Center (Core Switches)	2	4	4	4	4	196
	Equipos de almacenamiento (SAN)	1	1	1	1	1	1
	Sistema de copias de Respaldo en Cinta	1	1	1	1	1	-
	Sistemas de copias de Respaldo (Backup) Hardware + Software	-	-	-	-	-	1
	Sistema de refrigeración (Aire acondicionado de precisión)	1	3	3	3	3	3

Fuente: Elaboración propia. Datos suministrados por la Sección de Infraestructura de Informática y Telecomunicaciones, 2022.

Tabla 30: Relación equipos de cómputo institucionales

ITEM	DESCRIPCIÓN	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Equipos de Red de Datos	Equipos de red inalámbrica (Access Points)	40	46	159	202	202	202
	Equipos de conexión de red cableada (Switches)	70	87	102	118	118	122
	Controladoras de red inalámbrica	2	2	2	2	2	2
	Equipos de seguridad perimetral (Firewalls)	2	2	2	2	2	2

Fuente: Elaboración propia. Datos suministrados por la Sección de Infraestructura de Informática y Telecomunicaciones, 2022



Tabla 31: Relación de software disponible

ITEM	DESCRIPCIÓN	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Software	Licencias de Microsoft 365 Apps for Faculty	740	740	740	740	740	800
	Licencias de office 365 Apps for Students	-	-	-	-	-	12,000
	Licencias de Microsoft Windows	740	740	740	740	740	800
	Licencias de Zoom/Videoconferencia	-	-	-	336	336	20
	Licencias de Statgraphics Centurion (Usuarios campus ilimitado)	-	1	1	1	1	1
	Licencias de Adobe Creative Cloud	25	25	25	55	55	65
	Licencias de IBN SPSS 23 & 24	40	40	40	40	40	40
	Licencias SolidWorks	-	100	100	100	100	100
	Licencias de Cabri II & Cabri 3D (usuarios camous ilimitado)	-	1	1	1	1	1
	Licencia Campus MATLAB (usuarios campus ilimitado)	-	-	1	1	1	1

Fuente: Elaboración propia. Datos suministrados por la Sección de Infraestructura de Informática y Telecomunicaciones, 2022

197

En cuanto a la infraestructura física, la Universidad de Nariño ofrece espacios adecuados para el desarrollo de sus funciones sustantivas que potencializan el bienestar de la comunidad universitaria. En esta línea, los estudiantes, docentes y administrativos del Departamento de Diseño, pueden hacer uso del campus Torobajo y acceder a las instalaciones de los demás campus.

Tabla 32: Campus Universidad de Nariño.

DESCRIPCIÓN	ÁREA (M2)	ÁREA CONSTRUIDA EN PRIMER PISO (M2)	ÁREA CONSTRUIDA EN POR BLOQUE (M2)	ÁREA ESPACIOS DEPORTIVOS (M2)	ÁREA PARQUEADERO (M2)
Instalaciones Torobajo Pasto	142.960,00	25.861,96	71.319,17	15.696,12	2.826,52



Instalaciones Panamericana VIPRI Pasto	18.891,00	3.416,51	10.386,23	1.200,00	1.923,26
Instalaciones Centro Pasto	8.817,00	4.337,34	8.674,68	2.178,47	
Teatro Imperial Centro Pasto	2.026,00	828,76	2.234,26		
Granja Botana Pasto	1.380.000,00	2.958,05	2.958,05	300	600
Granja Chimangual Sapuyes	400.000,00	236,65	236,65		300
Extensión Tumaco - Barrio Obrero	6.765,00	238,96	238,96		135,3
Extensión Tumaco Ciudadela I Etapa	20.000,00	846,06	846,06	873,252	400
Extensión Tumaco Finca Mar Agrícola	4.378.612,00	5384,61	2384,61		
Extensión Túquerres	2.178,27	914,94	1.964,68	121,21	87,5
Extensión Ipiales	2.772,42	1.386,21	2.772,42		55,44
Estación Biológica la Corota					
El Encano	132,24	132,24	132,24		
Casa - Teatro Imperial Pasto	339	339	339		
La Quinta Consacá	20.186,00	59,38	59,38		
TOTALES	6.383.678,93	46.940,67	104.546,39	20.369,05	6.328,02

198

Fuente: datos suministrados por la Dirección de Planeación y Desarrollo de la Universidad de Nariño. Elaboración propia.

El Departamento de Diseño hace parte de la Facultad de Artes, ubicada en la calle 18 Carrera 50, Ciudadela Universitaria Torobajo, en la Ciudad de Pasto, Nariño. Los espacios de la Facultad son compartidos con los Departamentos de Artes, Arquitectura y Música; bajo el principio de optimización y beneficio común. En este sentido, la Facultad de Artes también cuenta con la sede Centro, en donde se encuentra el Centro Cultural Palatino; escenario para la interacción y desarrollo de proyectos y actividades culturales de la comunidad académica. Finalmente se destaca el Teatro Imperial, patrimonio arquitectónico que fomenta las diversas manifestaciones artísticas y culturales regionales, nacionales e internacionales.



Tabla 33: relación de espacios de la Facultad de Artes.

BLOQUE 09 - FACULTAD DE ARTES				
PISO	NUMERO	ESPACIOS	ÁREA	ESP. SECUNDARIOS
Primer piso	1	TALLER 111	79,03	BAÑOS H-M
	2	LOCAL A	7,04	CUARTO DE ASEO
	3	TALLER 110	62,82	
	4	SALON DE DANZAS 109	75,58	
	5	TALLER 108	70,84	
	6	TALLER MÚLTIPLE 107	73,54	
	7	DEPOSITO	7,08	
	8	LOCAL B	15,32	
	9	TALLER 105	77,6	
	10	CAFETERÍA	90,95	
	11	TALLER 104	75,55	
	12	TALLER 103	75,58	
	13	TALLER 102	75,39	
	14	LOCAL C	31,15	
	15	TALLER 101 SERIGRAFIA	64,47	
	16	AULA DE PROYECCIONES	84,03	
	17	AULA 114	64,8	
	18	SALA DE PROFESORES	87,55	
	19	AULA 112 PROYECCIONES	84,16	
	20	TALLER CERAMICA	112,07	
	21	FAB LAB	57,62	
	22	TALLER DE JOYAS	59,46	
	23	TALLER DE METALES	110,53	
	24	TALLER DE MARROQUINERÍA	171,56	
	25	TALLER DE MADERAS	116,94	
	26	BAÑOS (23)	95,91	
	27	DEPÓSITOS	15,4	
PISO	NÚMERO	ESPACIOS	ÁREA	ESP. SECUNDARIOS
Segundo piso	1	OFICINA DE INVESTIGACIÓN sisi- capdi	44,05	
	2	OFICINA DE INVESTIGACIONES A	43,9	
	3	AULA 209	42,89	
	4	AULA 208	43,89	
	5	AULA 207	44,51	



	6	AULA 206 B	45	
	7	AULA 206 A	45,5	
	8	AULA 205	44,51	
	9	AULA 204	43,46	
	10	AULA 203	45,14	
	11	AULA 202	44,01	
	12	OFICINA 201 MADIS	44,05	
	13	AULA DE AUDIOVISUALES/AULAS MULTIPLES	23,63	
	14	DECANATURA FAC. DE ARTES	43,9	
	15	DPT. DISEÑO INDUSTRIAL Y DISEÑO GRAFICO	37,82	
	16	AULA 214	80,14	
	17	AULA 213	73	
	18	AULA 212	80,82	
	19	BAÑOS (2)	6,6	
PISO	NÚMERO	ESPACIOS	ÁREA	ESP. SECUNDARIOS
Tercer piso	1	AULA 301	81,23	BAÑOS H-M
	2	AULA 302	71,5	
	3	AULA 303	82,04	
	4	DECANATURA Y SECRETARIA ACADÉMICA	41,64	
	5	OFICINA DPTO. ARQUITECTURA	42,87	
	6	SALA DE JUNTAS	22,04	
	7	BAÑOS (2)	6,6	
PISO	NÚMERO	ESPACIOS	ÁREA	ESP. SECUNDARIOS
Cuarto piso	1	OFICINAS A	80,21	BAÑOS H-M
	2	AULA 402	72,25	
	3	AULA 403	79,23	
	4	OFICINAS B	35,71	
	5	AULA 405	70,96	
	6	BODEGA 1	8,98	
	7	BODEGA 2	8,98	
	8	BAÑOS	16,68	

Fuente: datos suministrados por la Dirección de Planeación y Desarrollo de la Universidad de Nariño. Elaboración propia.



Tabla 34: espacios de la Facultad de Artes al servicio del Departamento de Diseño

ESPACIO	CANTIDAD	ÁREA M2
AULAS	21	1398,65
TALLERES	15	1283
SALAS DE PROFESORES	1	87,55
BAÑOS	8	125,79
BODEGAS	3	33,36
CAFETERÍA	1	90,95
OFICINAS	9	326,2
SALAS DE JUNTAS	1	22,04
BODEGAS/DEPÓSITOS	3	33,36
AULAS MÚLTIPLES	1	23,63
GRUPOS DE INVESTIGACIÓN	2	87,95

Fuente: datos suministrados por la Dirección de Planeación y Desarrollo de la Universidad de Nariño. Elaboración propia.

201

9.1.2 Proyección de la infraestructura física y tecnológica y del plan de adquisición, construcción o préstamo de espacios, físicos y virtuales para soportar los ambientes de aprendizaje

La proyección, planificación y ejecución de la Infraestructura Física y Tecnológica de los Programas del Departamento de Diseño, se encuentra relacionada con el Plan de Desarrollo de la Universidad de Nariño. En este sentido, el fortalecimiento de estos aspectos a nivel institucional, aportan directamente en los Programas, ofreciendo mejores condiciones para el cumplimiento de las funciones académico-administrativas.

En este sentido, el Plan de Desarrollo Institucional 2021-2032 (Pensar la Universidad-Región), en el eje 10: Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y el eje 11: Infraestructura Física, establece lineamientos y estrategias que proyectan el mejoramiento continuo de estos aspectos.



En cuanto a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, se mencionan estrategias como la consolidación del sistema de información integrado UDENAR, el fortalecimiento de las tecnologías de infraestructura informática y telecomunicaciones y el fomento a la apropiación y uso de las TIC, entre otras acciones para beneficio de la comunidad universitaria.

Respecto a la infraestructura física, se establece el fortalecimiento de la infraestructura energética universitaria, el aprovechamiento e integración de espacios públicos del campus y su articulación con la docencia, la investigación y la interacción social, la modernización de la infraestructura física de la biblioteca, así como la creación, planeación, mantenimiento y robustecimiento de los espacios físicos institucionales que garanticen la seguridad y bienestar de sus ocupantes.

Por otra parte, se debe mencionar el proyecto de ampliación de la Facultad de Artes mediante el cual se pretende ofrecer nuevas aulas, talleres y espacios al servicio de la comunidad académica. A través del Proyecto de Ampliación de la Facultad de Artes – Sede Torobajo, se busca ampliar la infraestructura física de la Facultad, optimizando y mejorando la cobertura de los pregrados y los posgrados, además de brindar servicios para la proyección social y la investigación.

202

9.2 Disponibilidad y acceso a la infraestructura física y tecnológica

9.2.1 Descripción de los procesos de asignación de la infraestructura física y tecnológica a la comunidad académica.

El Plan de Desarrollo de la Universidad de Nariño, orienta la planificación y asignación de recursos para cubrir los requerimientos de la comunidad académica. En este sentido, los ejes estratégicos 10: Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y el eje 11: Infraestructura Física plantean lineamientos que aportan en el fortalecimiento de la infraestructura física y tecnológica de la Universidad de Nariño.



La Dirección de Planeación y Desarrollo, es una unidad administrativa de carácter técnico adscrita a la rectoría, responsable de la planeación, identificación, formulación y evaluación de proyectos en diferentes niveles para beneficio de la comunidad universitaria. Así la inversión en la infraestructura física y tecnológica que se realiza a nivel institucional aporta directamente en los procesos de los programas del Departamento de Diseño.

Los requerimientos específicos de los programas del Departamento son atendidos por esta unidad y mediados a través de la Decanatura de la Facultad de Artes, previa gestión y solicitud de la dirección del Departamento de Diseño. En esta medida, para la asignación de software, aulas, laboratorio y demás aspectos relacionados con infraestructura física y tecnológica necesaria para la función docente, se debe realizar semestralmente el análisis correspondiente por parte de los Comités Curriculares.

203

9.2.2 Descripción de los mecanismos que garantizan que la infraestructura física y tecnológica permite superar las barreras de acceso y las particularidades de las personas que lo requieren.

Ante las necesidades educativas debido a la pandemia, durante 2021 y 2022 la Universidad de Nariño ofreció a los estudiantes computadores portátiles y SIM CARD de conectividad. A través de Moodle, se compartieron cursos de capacitación en herramientas digitales, garantizando que tanto docentes como estudiantes lograrán disponer de los recursos necesarios para superar las barreras tecnológicas favoreciendo la educación remota.

Para superar las barreras físicas que permitan el tránsito de las personas con movilidad reducida, la Universidad de Nariño ha realizado proyectos de modernización de la infraestructura física. Por su parte, la Facultad de Artes se encuentra adelantando un proyecto que permita la adecuación de los accesos para garantizar una mejor movilidad de los estudiantes y docentes que lo requieran.



Por otra parte, se destaca la labor del Área de Desarrollo Humano de Bienestar Universitario que realiza un acompañamiento importante a los estudiantes en condiciones diversas. A través de talleres, asesorías y el apoyo de tutores académicos e intérpretes, se logran superar las barreras de acceso a la infraestructura física y tecnológica en los programas del Departamento de Diseño.

9.2.3 Acuerdos de voluntades, convenios o contratos, los cuales deben incluir los alcances de la disponibilidad de la infraestructura física y tecnológica para el programa académico, en términos de horarios y capacidad.

El Departamento de Diseño, para el desarrollo de su función docente hace uso principalmente de las instalaciones de la Facultad de Artes y apoya sus actividades en el campus universitario. Para las prácticas académicas y profesionales se apoya de instituciones, entidades, organizaciones y ambientes que favorecen el aprendizaje de los estudiantes. Estas prácticas cuentan con los actos administrativos que de acuerdo con los lineamientos institucionales tienen lugar.

Por otra parte, se destaca que la Universidad de Nariño dispone de convenios con diversos países que propenden por el fomento de las colaboraciones académicas que se requieran y son tramitadas con apoyo de la Oficina de Relaciones Internacionales y Cooperación (ORIC).

9.2.4 Disposición de espacios físicos y virtuales que faciliten al estudiante la participación en comunidades de aprendizaje por fuera del aula, de tal forma que se soporte el tiempo de aprendizaje independiente.

La Universidad de Nariño dispone de espacios físicos y virtuales que garantizan el aprendizaje continuo de los estudiantes fuera del aula. Así, a través de los créditos de Formación Humanística y Competencias Básicas, se promueve la exploración de diversos escenarios de intercambio de conocimiento.



Por su parte, el Departamento de Diseño, a través de los eventos, actividades académicas y prácticas, promueve el desarrollo de charlas, talleres, workshop, retos creativos, entre otras estrategias que fomentan la profundización de los conocimientos e interacción de los diseñadores con diversas disciplinas y saberes en el ámbito regional, nacional y global.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aljure Nasser, Emilio. CNA. (1998). *La Evaluación Externa en el Contexto de la Acreditación en Colombia*. Santafé de Bogotá, D.C.: Corcas.
- Ariza-Ampudia, S. (2012). *La investigación en diseño, una visión desde los posgrados en México*. México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Bastidas-Urresty, J. (2000). *Historia Urbana de Pasto*. Bogotá: Ediciones Testimonio.
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5–21. Recuperado, <https://doi.org/10.2307/1511637>
- Christensen, C. M. (2013). *The innovator's dilemma: when new technologies cause great firms to fail*. Harvard Business Review Press.
- Chaves, Norberto. (2001). *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Chaves, M. (1983). *Desarrollo de Nariño y su Universidad*. Bogotá: Ediciones Tercer Mundo.
- Frayling, Christopher. (1993). Research in Art and Design, *RCA Research Papers*, 1: 1, London: Royal College of Art.
- Guerrero-Vinueza, G. L. (2004). *Historia de la Universidad de Nariño 1827-1930*. San Juan de Pasto: Universidad de Nariño.

205



- Julier, G. (2010). *La cultura del diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A
- Restrepo-Gómez, B. (2017). *Conceptos y Aplicaciones de la Investigación Formativa, y Criterios para Evaluar la Investigación científica en sentido estricto*. Recuperado de <https://www.epn.edu.ec/wp-content/uploads/2017/03/Investigaci%C3%B3n-Formativa-Colombia.pdf>
- Stenhouse, L. (1991). *Investigación y desarrollo del currículum*. Ediciones Morata.
- Schwab, Joseph. (1974). *Un enfoque práctico para la planificación del currículo*. Buenos Aires: El ateneo
- Universidad de Nariño. (2020). *Acuerdo No. 080 de diciembre 22 de 2020. Plan de Desarrollo Institucional 2021-2032. Pensar la Universidad-Región*. Recuperado, <https://www.udenar.edu.co/documentos/PDI-UDENAR-2020.pdf>
- Universidad de Nariño. (2019), *Acuerdo N° 080, diciembre 23 de 2019. Estatuto General de la Universidad de Nariño*
- Universidad de Nariño. (2000). *Estatuto del investigador. Acuerdo N° 027 de marzo 7/2000 del Consejo Superior*. Recuperado de <https://secretariageneral.udenar.edu.co/archivos/Estatuto-del-Investigador-def.pdf>
- Universidad de Nariño. (2020a). *Acuerdo N°038, agosto 19 de 2020. Políticas de docencia de la Universidad de Nariño*. Recuperado de https://www.udenar.edu.co/recursos/wp-content/uploads/2021/11/documento_politicas_institucionales.pdf
- Universidad de Nariño. (2020b). *Acuerdo No. 080 de diciembre 22 de 2020. Plan de Desarrollo Institucional 2021-2032. Pensar la Universidad-Región*. Recuperado de <https://www.udenar.edu.co/documentos/PDI-UDENAR-2020.pdf>
- Universidad de Nariño. (2022a). *Acuerdo No.0162, Junio 17 de 2022. Reglamentación de la Convocatoria de Investigación Docente 2022*
- Universidad de Nariño. (2022b). *Acuerdo No 0163, 17 de junio de 2022. Reglamentación de la Convocatoria de Trabajos de Grado 2022*
- Universidad de Nariño. (2022c). *Acuerdo No. 0164, Junio 17 de 2022. Reglamentación para la Convocatoria de Investigación Estudiantil 2022*



- Universidad de Nariño. (2022d). *Acuerdo No. 0165, Junio 17 de 2022. Reglamentación para la Convocatoria de Semilleros de Investigación 2022*
- Universidad de Nariño. (2023). *Reseña histórica*. Disponible en <https://www.udenar.edu.co/inicio/resena-historica/>
- Universidad de Nariño. (2013). *Acuerdo 035 de 15 de marzo de 2013. PEI*. Disponible en <https://secretariageneral.udenar.edu.co/archivos/035-PEI.pdf>
- Uscátegui, M., Cabrera, J.H., y Rincón A. (2000). *Proyecto curricular Diseño Gráfico y Multimedial*. Informe final de investigación. Universidad de Nariño.
- Uscátegui, M. (2010). *La institucionalización de la enseñanza del arte en Colombia: antecedentes y evolución. (De la colonia al siglo XIX)*. Tesis doctoral, Universidad de Nariño – Rudecolombia.
- Uscátegui, M., Castellanos, A. & Lasso J. (2020). *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*. Informe final de investigación
- Uscátegui, M., Santacruz, P., Calvache, D. (2022). *Propuesta modalidad Investigación Creación. Convocatorias de Investigación Universidad de Nariño*.





Universidad de **Nariño**
FUNDADA EN 1904



Diseño