

## Proyecto Educativo del Programa, PEP

### Diseño Gráfico

#### Datos básicos del Programa

Nombre de la Universidad	Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
Sede	Bogotá, D.C., Colombia
Denominación del Programa	Diseño Gráfico
Título que otorga	Profesional en Diseño Gráfico
Nivel de formación	Profesional
Facultad a la que está adscrito	Artes y Diseño
Acuerdo del Consejo Directivo que autorizó la creación	Acuerdo No. 34 de 28 de agosto de 1990
Resolución de Registro Calificado	4583 de 18 de julio de 2008
Renovación de la Acreditación de Alta Calidad	Resolución No. 7489 de 16 de octubre de 2009
Acuerdo del Consejo Directivo que autorizó la última modificación	Acuerdo No. 11 de 16 de febrero de 2011
Número de créditos académicos	142
Duración estimada en períodos académicos	8
Metodología	Presencial
Periodicidad de la admisión	Dos (2) veces al año
Fecha de grado de la primera promoción profesional	31 de octubre de 1990

#### 1. Misión

El programa de Diseño Gráfico se orienta hacia la formación de un profesional integral con competencia para concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales producidas, en general, por medios industriales con el propósito de transmitir mensajes específicos a públicos determinados. Desde su ser, saber y hacer, el diseñador gráfico tadeísta se distingue por su capacidad de análisis, claridad en el criterio, producción de sentido, sensibilidad visual y pensamiento creativo, y conocimiento técnico y tecnológico. Es una persona con visión holística para interactuar con profesionales de otras áreas del saber, con un actuar innovador que se hace presente en el mundo del trabajo por su aporte a la profesión, construyendo identidad, dado que expresa en términos de concepto y forma dimensiones sociales, culturales, éticas, estéticas, tecnológicas y ambientales

**Visión:**

En 2020, el programa de Diseño Gráfico, en coherencia con el Plan de Desarrollo de la Universidad será reconocido por sus acciones dirigidas hacia la formación de un estudiante que consolide las competencias proyectuales que le permitan comunicar visualmente información, hechos, ideas innovadoras y valores útiles a la sociedad; educado para afrontar los retos generados por los cambios en los modos de comunicar e informar, por los avances tecnológicos en los campos de su quehacer y por los adelantos que proponga el ejercicio de la profesión; por el fortalecimiento de un docente con una formación profesional y pedagógica en el área de la comunicación visual, que es guía del estudiante en el proceso de aprendizaje, que le da la oportunidad de reflexionar sobre su contexto y su proyecto de vida; y por la consolidación de un egresado competitivo, emprendedor y autónomo que actúa con conciencia social, todo en el marco de unas políticas Institucionales que impulsan un proceso educativo propio de una universidad formativa.

**2. Principios de formación**

El Modelo Pedagógico, MP, define elementos fundamentales del proceso de formación propio de una universidad formativa, los cuales se reflejan en las estrategias empleadas por los docentes dentro y fuera del aula.

La universidad formativa aspira a brindar a sus estudiantes las posibilidades de una formación integral que sume al conocimiento científico que requiere la vida profesional en un mundo rápidamente cambiante, espacios académicos y vitales para ampliar la conciencia de la interacción y promover el desarrollo de la sensibilidad. En la universidad formativa hay espacios para el estudio del arte y para el encuentro con la obra de arte y los estudiantes tienen ocasiones para enriquecer su comprensión de los grandes problemas del país”. MP. P. 59

A la luz del MP el Programa concibe un estudiante innovador que se forma integralmente para responder desde el concepto, la forma y los avances tecnológicos a nuevas posibilidades de la comunicación visual bajo los siguientes principios:

- Desarrollo del proceso intelectual -análisis y síntesis- mediante el conocimiento de la profesión contextualiza su actividad en el medio social y económico; comprende las nociones de cultura y sistema de valores; conoce los sistemas semióticos y se apropia de estilos y recursos visuales que le proveen ideas que puede considerar para aplicar en los proyectos de comunicación visual.
- Fortalecimiento del proceso creativo mediante la apropiación del método proyectual con el propósito de que el diseñador gráfico desarrolle una solución de comunicación visual planificada y lógica en donde indagar, analizar, contextualizar, prefigurar y formalizar son pasos básicos para dar solución a una necesidad de diseño.
- Fomento del espíritu investigativo, en particular en los estudiantes que tienen gusto por la indagación y la exploración quienes tienen la posibilidad de vincularse a los semilleros de investigación o a los proyectos de investigación, creación e innovación que se llevan a cabo en el Programa.
- Fortalecimiento de la investigación formativa cuyo objetivo central es: “el desarrollo de las actitudes y capacidades propias de la indagación sistemática. En esta investigación se aplican los principios y estrategias de la investigación en sentido estricto, pero no se plantean las exigencias de rigor y originalidad que aparecen en el trabajo de producción de conocimientos de los científicos.” MP. p. 72
- Consolidación de la habilidad interpretativa, argumentativa y propositiva mediante el acercamiento a las Humanidades cuyo espíritu es el de entablar un diálogo alrededor de un tema, estimular al estudiante hacia la búsqueda de respuestas, ayudarlo a formar sus ideas de manera coherente, tanto en la exposición oral o la discusión como en la redacción de las mismas.
- Afianzamiento de la autogestión evidenciada en la capacidad para desarrollar proyectos creativos en donde el diseñador gráfico proponga ideas productivas en vía de gestar empresa.

- Consolidación de la autonomía dada en su capacidad para argumentar y en el desarrollo de su pensamiento crítico y analítico.
- Generación de una cultura de la autoevaluación en la medida en que el diseñador gráfico sea capaz de revisarse a sí mismo con transparencia y frente a sus compañeros sobre criterios claros establecidos, que le permitan valorar su proceso y el de los demás con el propósito de avanzar en su formación. Este ejercicio se hace visible en la dinámica que se desarrolla en la línea de talleres establecida en el Programa y en la aplicación del examen de seguimiento a mitad de la carrera.

### **3. Objetivos de formación**

El Programa basa el proceso formativo en:

- Enriquecer conceptualmente los procesos creativos de los estudiantes y al mismo tiempo, propiciar la reflexión y discusión sobre las diferentes formas como la cultura valora el hecho estético, bien sea expresión plástica, literaria, arquitectónica, visual, audiovisual o de cualquier otra índole.
- Proporcionar elementos críticos que permitan reconocer que la historia no consiste en una descripción de hechos dados, sino una configuración y una reconstrucción interpretativa de fenómenos espacio-temporales.
- Entender la comunicación y el significado en términos de signos y códigos que adquieren sentido en el marco de instituciones, hábitos y valores que configuran la vida en sociedad y hacen posible la emisión y recepción de mensajes.
- Comprender las bases teóricas e históricas del diseño gráfico, desde el estudio de diferentes tendencias, para entender la relación del diseño gráfico con los medios sociales, la apropiación de estilos y recursos visuales, como aporte a la solución de problemas de comunicación visual.
- Conocer la importancia de construir un discurso histórico que permita darle legitimidad y contenido a la disciplina, de este modo no solo se hace un estudio de la historia del diseño gráfico para entender la génesis de los productos del diseño, sino para analizar los cambios culturales y su relación con el diseñador gráfico.

- Aprender a observar y trazar los componentes que configuran la imagen visual, los cuales se asocian a su estructura o configuración básica.
- Apropiar sistemas compositivos para resolver problemas de diseño, a través de la comprensión de la forma y el espacio, las relaciones fundamentales de organización, y los propósitos de intervención y comunicación.
- Desarrollar proyectos de diseño eficientes a partir de la aplicación de criterios de selección, edición, organización e interrelación de los elementos constitutivos de un mensaje visual (texto y/o imagen, formato) en función de un contexto dado y de un usuario –lector-, atendiendo a las etapas de la metodología proyectual.
- Resolver de manera integral proyectos de comunicación visual de alta complejidad, acotados en el campo profesional, que se insertan en el ámbito de las comunicaciones de interés social y/o cultural y la publicidad -comercial y no comercial.
- Proponer soluciones pertinentes al desarrollo de proyectos de identidad visual institucional, tanto en el ámbito del diseño como de la gestión del mismo.
- Concebir proyectos interactivos donde se enfatice la importancia del proceso de comunicación.
- Apropiar la fotografía, la ilustración y la animación análoga y digital como técnicas de expresión y representación utilizadas como recurso visual y audiovisual.
- Usar de manera lógica las herramientas digitales y conocer sus ventajas y desventajas.
- Trabajar de forma coordinada con los integrantes de un grupo para el desarrollo de un proyecto de comunicación visual.

- Reconocer elementos legales propios del sector como base para una eficiente planificación de proyectos.
- Fomentar en el estudiante la cultura del emprendimiento con el fin de fortalecer en él el espíritu empresarial.
- Identificar los elementos que constituyen el derecho de autor y la propiedad intelectual para aplicarlos de forma adecuada y para permitirse la integración permanente al universo creativo.

#### **4. Perfiles**

##### **4.1 Perfil profesional**

El egresado del Programa:

- Gestiona programas de intervención en un sistema de identificación institucional para organizaciones, productos, servicios o eventos, en donde se tenga en cuenta además de la planeación para su ejecución, la etapa de intervención y un sistema de control que sirva de referencia hacia el futuro.
- Desarrolla proyectos en campos como la gráfica instruccional y la infografía.
- Participa de manera interdisciplinaria en la producción de proyectos editoriales.
- Fortalece los procesos creativos necesarios en la producción de proyectos de gráfica promocional.
- Desarrolla propuestas haciendo uso de los medios de representación como son la ilustración y la fotografía.
- Concibe proyectos de animación haciendo uso de las técnicas análogas y digitales para distintos medios.
- Planea contenidos multimediales en diferentes medios, tales como dispositivos móviles, navegadores de internet y televisión digital, entre otros, con diferentes propósitos de comunicación.

- Fortalece su habilidad para hacer uso de las nuevas técnicas y tecnologías, lo que le ofrece una ventaja comparativa en el mundo cambiante de la comunicación y la información.
- Cultiva el espíritu emprendedor mediante la creación de su propia empresa aprovechando el potencial que ofrece el sector de las industrias culturales y creativas en donde se encuentran circunscritos los subsectores del diseño gráfico y multimedial.
- Actúa con autonomía, sentido crítico y ético, valores estos que asume para orientar su vida y hacer parte armónica de la sociedad.

#### **4.2 Perfil ocupacional**

Los profesionales del diseño gráfico de la UJTL pueden desempeñarse en diferentes ámbitos como el diseño editorial en medios impresos y digitales, el diseño de multimedia y de páginas electrónicas, la animación, la ilustración, el diseño de identidad visual, el diseño de gráfica promocional y el diseño de orientación gráfica en ambientes urbanos, arquitectónicos y digitales, entre otros, y ocupar los siguientes cargos:

- Director de arte de empresas privadas (periodísticas, editoriales, agencias de publicidad), entidades públicas y organizaciones comunitarias.
- Editor gráfico de empresas de comunicación.
- Director o coordinador de proyectos de comunicación visual impresos, electrónicos o audiovisuales.
- Diseñador editorial, ilustrador, animador y fotógrafo.
- Diseñador de páginas web y multimedia.
- Diseñador y asesor de identidad visual de instituciones públicas o privadas.

- Diseñador de proyectos en el ámbito de la gráfica promocional.
- Creador de conceptos visuales.
- Integrante de grupos interdisciplinarios de trabajo para la comunicación visual.

## **5. Aspectos Curriculares**

### **5.1 Fundamentación teórica y metodológica y descripción del Plan de Estudios**

El estudiante que inicia el plan de estudios de Diseño Gráfico debe realizar su formación académica tomando las asignaturas que componen la Fundamentación Básica, la Fundamentación Humanística, la Fundamentación Específica, y el Componente Flexible, para lo cual se exige la aprobación de ciento cuarenta y dos créditos (142).

Fundamentación Básica:	50
Fundamentación Humanística:	9
Fundamentación Específica:	53
Componente Flexible:	28
Asignaturas Enlace-Bachillerato Universidad:	2

#### **Fundamentación Básica**

Las asignaturas que conforman este fundamento permiten al estudiante aproximarse a las teorías, los métodos y los problemas de las diferentes ciencias que aportan elementos conceptuales de carácter universal, que fortalecen los métodos para enfrentar diferentes problemas del conocimiento.

El diseño gráfico está concebido como una profesión que requiere una formación fundamentada en sólidas herramientas conceptuales, en el desarrollo del pensamiento abstracto y en una visión de carácter crítico que sólo es posible alcanzar por medio de las disciplinas autónomas que soportan el saber específico. Con ello, se aspira a que los profesionales tengan un horizonte amplio de conocimientos, de tal manera que las prácticas del diseño gráfico encuentren soporte en ciencias y disciplinas más generales.

La formación de profesionales exige la referencia, tanto a ciertos conocimientos teóricos, como a algunas herramientas o procedimientos instrumentales y técnicos. En el primer



caso, se hace alusión a las disciplinas de carácter universal que aportan paradigmas y esquemas conceptuales como soporte del ejercicio profesional. En el segundo, se alude a la presencia de contenidos de carácter teórico-práctico, encaminados a desarrollar, afianzar y fortalecer habilidades y destrezas propias de la profesión.

<b>Fundamentación Básica</b>		
<b>Asignatura</b>	<b>Créditos</b>	<b>Prerrequisitos</b>
<b>Asignatura Enlace Bachillerato-Universidad</b> Humanidades 0	2	Ninguno
<b>Total asignatura Enlace Bachillerato-Universidad B/U</b>	<b>2</b>	
Dibujo Básico I	3	Ninguno
Dibujo Básico II	3	Dibujo Básico I
Diseño Básico I	4	Ninguno
Diseño Básico II	4	Diseño Básico I
Geometría Descriptiva I	2	Ninguno
Historia del Arte I	4	Ninguno
Historia del Arte II	4	Ninguno
Historia del Arte III	4	Ninguno
Historia del Arte IV	4	Ninguno
Propiedad Intelectual para Industrias Culturales y Creativas	2	Ninguno
Semiología I	4	Ninguno
Semiología II	4	Semiología I
Teoría de la Percepción	4	Ninguno
Teoría Estética I	2	Ninguno
Teoría Estética II	2	Teoría Estética I
<b>Total Créditos Fundamentación Básica</b>	<b>50</b>	

### **Fundamentación Humanística**

Esta línea contribuye a la formación de un profesional capaz de hacerse preguntas sobre su ser, sobre su disciplina, el sentido de su quehacer profesional y la búsqueda permanente del saber riguroso como actitud para el resto de la vida. Se ofrece a la comunidad estudiantil un número de temáticas de libre escogencia sobre problemas en torno al hombre y a las disciplinas.

<b>Fundamentación Humanística</b>		
<b>Plan de Estudios Actualizado 2012-3</b>		
<b>Asignatura</b>	<b>Créditos</b>	<b>Prerrequisitos</b>
Humanidades I	2	Ninguno
Humanidades II	3	Humanidades I
Humanidades III	3	Humanidades I
Pedagogía Constitucional	1	Ninguno
<b>Total Créditos Fundamentación Humanística</b>	<b>9</b>	

### Fundamentación Específica

Las asignaturas que conforman esta fundamentación permiten consolidar el perfil del ejercicio profesional. Dichas asignaturas aportan elementos teóricos, proyectivos y de producción que son propios del diseñador gráfico, y se convierten en herramientas para enfrentar los problemas particulares de la profesión, entre los cuales se encuentran: ¿cómo prefigurar, planear y ejecutar el vehículo de la comunicación visual?, ¿cómo enfrentar los diferentes interlocutores a los que se dirige el mensaje?, ¿cuál es la tecnología más adecuada para elaborar el diseño?, ¿qué estrategias se pueden adelantar para evaluar el impacto del diseño?

En esta fundamentación todas las asignaturas son ofrecidas directamente por el Programa, y están agrupadas en dos áreas: el *Área de Diseño Gráfico* y el *Área de Técnicas de Representación del Diseño Gráfico*. Entre los conceptos estudiados en la primera, se identifican las escuelas de diseño establecidas históricamente, se analizan los diversos elementos que intervienen en la composición de cualquier pieza de diseño (imágenes y textos) y se determinan los variados ámbitos de aplicación de éste. Los aspectos que se tratan en la segunda área abordan problemas relacionados con las destrezas y las aplicaciones indispensables para el saber-hacer. La síntesis de las dos áreas permite el pensar y el hacer en forma simultánea.

El método proyectual orienta el proceso de diseño que en términos del currículo se refleja en el proceso de enseñanza-aprendizaje enmarcado en el Taller el cual es un espacio pedagógico en el que se desarrolla la competencia proyectual en los estudiantes. En su sentido más amplio se conforma de los siguientes aspectos: 1) Definición del problema, 2) Determinación de los objetivos, 3) Concepción de la idea de comunicación visual, 4) Prefiguración, 5) Programación de la producción, 6) Supervisión de la producción, y 7) Evaluación.

Fundamentación Específica		
Asignatura	Créditos	Prerrequisitos
Animación I	4	Fundamentos para la Comunicación Audiovisual Electiva Disciplinaria I
Color	2	Ninguno
Composición Gráfica	3	Diseño Tipográfico
Diseño Tipográfico	3	Fundamentos de Tipografía

		Color Diseño Básico II
Diseño de Medios Editoriales	5	Composición Gráfica
Diseño de Identidad Visual	5	Diseño de Medios Editoriales Semiología II
Diseño de Orientación Gráfica	5	Diseño de Medios Editoriales
Diseño de Multimedia	5	Electiva Disciplinaria II Electiva Disciplinaria III Diseño de Orientación Gráfica
Fotografía	3	Ninguno
Fundamentos de Tipografía	3	Teoría e Historia del Diseño Gráfico Diseño Básico I Introducción a la Comunicación Visual
Fundamentos para la Comunicación Audiovisual	3	Ninguno
Ilustración I	3	Dibujo Básico II
Introducción a la Comunicación Visual	2	Ninguno
<u>Portafolio</u>	3	Electiva Disciplinaria II Electiva Disciplinaria III Diseño de Orientación Gráfica
Teoría e Historia del Diseño Gráfico	4	Ninguno
<b>Total Créditos Fundamentación Específica</b>	<b>53</b>	

### **Componente Flexible**

Tiene como propósito fomentar la autonomía del estudiante para elegir según sus intereses y estimular la actualización curricular del programa académico, en atención a las dinámicas nacionales e internacionales de la disciplina o profesión. Las asignaturas de este componente se clasifican en Electivas Disciplinarias, Electivas Interdisciplinarias, Electivas Vocacionales y Trabajo de Grado.

### **Electivas Vocacionales**

Buscan estimular el interés y el compromiso del estudiante con el Programa académico en que está admitido, ofreciéndole espacios que contribuyan a reducir la deserción académica, en especial durante la etapa de la Fundamentación Básica. En este sentido se definen la Electiva Vocacional I y la Electiva Vocacional II, las cuales suman 8 créditos. Las Electivas Vocacionales están compartidas con los programas de Diseño y Gestión de la Moda, Diseño Interactivo, Tecnología en Realización de Audiovisuales y Multimedia, y

Tecnología en Producción de Imagen Fotográfica. Estas electivas fortalecen en el estudiante las competencias relacionadas con la gestión y el emprendimiento.

### **Electivas Disciplinarias**

Contribuyen a ampliar y diversificar la formación profesional del estudiante dentro de los problemas y métodos de la disciplina o profesión, en niveles de complejidad propios de la Fundamentación Específica. Las Electivas Disciplinarias I, II, y III cumplen este propósito y se plantean como opciones temáticas entre dos asignaturas establecidas de manera permanente en el currículo.

### **Electivas Interdisciplinarias**

Amplían el horizonte de la formación profesional en la medida en que el estudiante incursiona en problemas y métodos de otras profesiones, ciencias y disciplinas; establecen puentes de conexión entre los conceptos, principios y aplicaciones propios del programa académico al que pertenece el estudiante y otras áreas del conocimiento e incorpora en la estructura curricular elementos de flexibilidad en los programas académicos de la Universidad. Los distintos programas académicos ofrecen las asignaturas propias de su formación básica a los estudiantes matriculados en otros programas. Los estudiantes matriculados en el programa de Diseño Gráfico deberán cumplir con un total de 6 créditos.

### **Trabajo de Grado**

Según lo establecido en el Reglamento Estudiantil vigente, Capítulo XII, el trabajo de grado en los programas de pregrado podrá desarrollarse en modalidades tales como: proyecto de grado, trabajos de formación para la investigación, prácticas laborales, pasantías, asignaturas de postgrado o cursos de profundización debidamente avalados por el Decano o Director de Programa.

<b>Componente Flexible</b>			
<b>Tipo de Asignatura</b>	<b>Asignatura</b>	<b>Créditos</b>	<b>Prerrequisito</b>
<b>Electivas</b>	<b>Electiva Vocacional I:</b> Gestión Organizacional I Creación y Gestión de Industrias	4	Ninguno

<b>Vocacionales</b>	Culturales y Creativas I		
	<b>Electiva Vocacional II:</b> Mercadeo Básico Creación y Gestión de Industrias Culturales y Creativas II	4	Ninguno
<b>Electivas Disciplinarias</b>	<b>Electiva Disciplinaria I:</b> Ilustración II Narración Gráfica	3	Ilustración I
	<b>Electiva Disciplinaria II:</b> Animación II Animación para Producciones Interactivas	4	Animación I
	<b>Electiva Disciplinaria III:</b> Diseño de Gráfica Promocional Diseño de Gráfica para Empaques	3	Diseño de Identidad Visual
<b>Electivas Interdisciplinarias</b>	Electiva Interdisciplinaria I	1	Ninguno
	Electiva Interdisciplinaria II	1	Ninguno
	Electiva Interdisciplinaria III	1	Ninguno
	Electiva Interdisciplinaria IV	1	Ninguno
	Electiva Interdisciplinaria V	1	Ninguno
	Electiva Interdisciplinaria VI	1	Ninguno
<b>Trabajo de Grado</b>	Proyecto de Grado Trabajos de formación para la investigación Prácticas laborales o pasantías Asignaturas de postgrado Cursos de profundización	4	<b>Electiva Disciplinaria II:</b> Animación II Animación para Producciones Interactivas  <b>Electiva Disciplinaria III:</b> Diseño de Gráfica Promocional Diseño de Gráfica para Empaques  <b>Diseño de Orientación Gráfica</b>
<b>Total Créditos Componente Flexible</b>		<b>28</b>	

### **Formación en Idiomas**

El requisito para acreditar la suficiencia en inglés y obtener el título de profesional en Diseño Gráfico, se puede cumplir de las siguientes formas: certificar la suficiencia mediante el resultado de un examen vigente a la fecha de grado, aceptado y

estandarizado internacionalmente o lograr el nivel de suficiencia en las pruebas de Estado. A continuación se presentan los estándares mínimos:

Nombre del examen	Puntaje para programas	
	Técnicos y Tecnológicos	Profesionales
ESOL-IELTS	3	4.5
TOEFL IBT	30	60
MICHIGAN MET	Nivel A2	Nivel B1
SABER 11	Nivel A2	Nivel B1
SABER PRO	Nivel A2	Nivel B1

La Universidad brinda la posibilidad a los estudiantes de cursar en la Institución los niveles que sean necesarios para lograr la suficiencia requerida, como parte de la oferta de las Electivas Interdisciplinarias, según Acuerdo 25 de 2014.

### **Examen de Seguimiento**

Tiene como propósito valorar las acciones del Programa en cuanto a la pertinencia de los contenidos de las asignaturas, las metodologías de enseñanza y aprendizaje y las formas y criterios de evaluación, además de revisar la apropiación de competencias por parte del estudiante. Debe ser presentado al cursar y aprobar la asignatura Diseño de Medios Editoriales.

El examen de seguimiento planteado desde el Programa se propone desde la valoración de cinco (5) dimensiones dadas por las competencias que debe apropiar un diseñador gráfico.

- Dimensión comunicativa: considera aspectos como la capacidad para identificar un problema, el tono, la narrativa, el diseño de información, la contextualización y la conceptualización. Esta dimensión representa un 20% del ejercicio.
  
- Dimensión formal: contempla la propuesta tipográfica y su uso; la selección y el uso del color; la creación, selección y uso de la imagen; la diagramación y la integración de los recursos gráficos. Se valora con el 20% del ejercicio total.
  
- Dimensión comunicativa integrada: se presenta desde la coherencia visual y conceptual; la innovación, el impacto y la creatividad; pertinencia de la solución de

la pieza de diseño desarrollada y su evaluación. Esta dimensión está valorada en el 27%.

- Dimensión técnica de la pieza: considera la ejecución técnica; la atención a los detalles; la producción, la finalización y la optimización de los recursos. Se valora en 18%.
- Dimensión profesional: contempla el cumplimiento del cronograma; el uso del lenguaje; la ortografía y la redacción; la sustentación, la argumentación y los soportes escritos. Esta dimensión está representada en 15%.

La pauta de evaluación es apropiada, también, para valorar las competencias de los estudiantes al finalizar la carrera, en el espacio académico dedicado al Portafolio. Con estos dos momentos evaluativos a mitad y final de la carrera se potencia la cultura de la evaluación como instrumento que genera el aseguramiento de la calidad académica.

### **Requisitos de Grado**

La Universidad otorgará el título de profesional en Diseño Gráfico al estudiante que cumpla con los siguientes requisitos:

- a. Haber aprobado los 142 (ciento cuarenta y dos) créditos académicos que conforman el plan de estudios del programa de Diseño Gráfico
- b. Haber presentado el Examen de Estado de la Educación Superior – ICFES SABER PRO-, según lo establecido en el Decreto 3963 de 14 de octubre de 2009, del Ministerio de Educación Nacional.
- c. Haber cumplido con el nivel de suficiencia del idioma inglés.
- d. Haber presentado el Examen de Seguimiento.
- e. Cumplir con las demás condiciones establecidas por la Universidad.

El plan de estudios del programa de Diseño Gráfico se rige por la distribución de créditos según la siguiente tabla de distribución:

		Créditos Académicos			Porcentajes	
		Totales	Obligatorios	Electivos	Obligatorios	Electivos
<b>FUNDAMENTACIONES</b>	Asignaturas de enlace B/U*	2	2	0	1.41%	0%
	Fundamentación Básica	50	50	0	35.21%	0%
	Fundamentación Específica	53	53	0	37.32%	0%
	Fundamentación Humanística	9	1	8	0.70%	5.63%
	Exámenes de seguimiento	0	0	0	0%	0%
<b>COMPONENTE FLEXIBLE (Electivas y Trabajo de Grado)</b>	Electivas vocacionales	8	0	8	0%	5.63%
	Trabajo de grado	4	0	4	0%	2.82%
	Electivas disciplinarias	10	0	10	0%	7.04%
	Electivas interdisciplinarias	6	0	6	0%	4.23%
	Asignaturas de transición P/P	0	0	0	0%	0%
	Exámenes de seguimiento	0	0	0	0%	0%
<b>Total</b>		<b>142</b>	<b>106</b>	<b>36</b>	<b>74.65%</b>	<b>25.35%</b>

## 5.2 Estrategias pedagógicas

Las reflexiones sobre pedagogía han llevado a establecer que la enseñanza del Programa exige, entre otros elementos, una permanente comparación de las producciones de los estudiantes con respecto a las obras de otros seres que han legado sus trabajos a la humanidad y que por ser reconocidos por la comunidad académica y profesional, constituyen lugar de referencia obligado para entender el contexto en el cual fueron ejecutadas dichas obras y los medios empleados para producirlas.

La creación y experimentación deben ser estimuladas por el docente mediante una estrategia pedagógica y una evaluación, que privilegien la adquisición de nuevos logros de los alumnos basados en aciertos o errores anteriores, con la observación de que el proceso y el logro individual, tienen su mayor validez en el contraste con los progresos con respecto a sí mismos y en función de la intencionalidad comunicativa y expresiva de la obra de diseño. El modelo académico pedagógico propende por estimular la autogestión del conocimiento, la interacción y la flexibilidad. Se piensa la formación desde la necesidad de fortalecer las culturas educativas centradas en la autonomía, la toma de



decisiones, la autoformación y el aprendizaje que se basa en la interacción y la interdisciplinariedad.

La pedagogía del proyecto es propia del diseño gráfico y tiene su centro en el Taller. El taller de proyectos es un espacio en el que existe gran interacción entre estudiantes y docentes; en él se articulan conocimientos y habilidades teóricas y prácticas. Se establece que el 'aprender proyectando' es una expresión que refleja parcialmente este método. Para ello se establecen varios componentes en el taller: el conceptual o teórico, el investigativo, el técnico, ocasionalmente el experimental y el de síntesis. [...]» (Modelo pedagógico, Universidad Jorge Tadeo Lozano, p. 78).

### **Metodologías**

*La práctica del taller*, complementa el discurso teórico con el hacer productivo en el que se aprende haciendo. Es una labor que se lleva a cabo conjuntamente. El taller, como práctica pedagógica forma al estudiante, a través de la acción y la reflexión. En este sentido académico, todos los participantes aportan con el fin de desarrollar proyectos, resolver problemas concretos o llevar a cabo determinadas tareas. Una ventaja adicional del taller consiste en que permite desarrollar conductas, actitudes y comportamientos participativos. Finalmente, es entrenamiento que tiende al trabajo interdisciplinario. Mediante la interacción y la cooperación se avanza desde la comunicación de ideas, hasta la integración de conocimientos, en un esfuerzo por conocer y operar asumiendo el carácter multifacético y complejo de toda realidad.

*La cátedra teórica*, se entiende como aquella actividad académica en la cual el docente como conocedor de una disciplina, expone un tema de manera accesible para los estudiantes. La responsabilidad de la presentación recae fundamentalmente en el profesor, no obstante es tarea del estudiante completar la presentación con las consultas y ejercicios que requiere la disciplina.

*La clase teórico-práctica*, se concibe como una combinación de la información teórica impartida en las clases magistrales y la acción y la validación empírica que proveen, bien sean los talleres, o los laboratorios; en el caso de las Ciencias, esta actividad permite aplicar conocimientos teóricos y observar el comportamiento de los elementos, para contrastar empíricamente las teorías, y dado el caso, descubrir nuevos fenómenos. Para la realización de laboratorios es necesario contar con instrumentos adecuados para hacer las mediciones y las observaciones.

*El seminario*, es una actividad que convoca a un grupo pequeño de participantes, alrededor de un problema reconocido como tema germinal, y frente al cual los participantes se reconocen explícitamente como si estos fueran pares. El conocimiento de la homogeneidad de los participantes los lleva a debatir abierta y francamente las diferentes soluciones y posturas relacionadas con el problema común. Se ubica a los participantes en una situación límite que exige el aporte creativo de nuevas ideas con miras a resolver un problema de carácter teórico que se reconoce desde el momento en el que comienza la actividad. Con esta metodología corresponde al docente equipararse a sus estudiantes para hacer más efectiva y provechosa las búsquedas que sus alumnos pueden realizar, ayudarlos en mejorar la coherencia de sus argumentos y apoyarlos a discutir racionalmente.

Es necesario anotar que los programas de consejerías y tutorías procuran ofrecer a los estudiantes orientaciones precisas y un acompañamiento decidido en su devenir académico y brindan herramientas para que aquello que es considerado como una debilidad se convierta en una fortaleza.

### **Evaluación**

Tal como lo expresa el Modelo Pedagógico Tadeísta, la evaluación se piensa como una ocasión que el estudiante tiene de aprender y de saber cuánto ha aprendido y qué problemas tiene para continuar aprendiendo y una ocasión que el docente tiene para conocer a sus estudiantes y para organizar el trabajo de la enseñanza a partir de ese conocimiento.

La evaluación es fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite hacer una serie de reflexiones sobre los sistemas educativos y sus participantes, lo cual favorece el mejoramiento en la calidad de los programas. Tiene diferentes momentos paralelos al proceso de enseñanza-aprendizaje. La primera etapa es la de la evaluación diagnóstica, la cual le permite al profesor situar al estudiante dentro del curso e identificar los conocimientos previos, los intereses y las competencias de cada estudiante.

Además está la evaluación formativa, que es permanente: «Desde la perspectiva de la evaluación formativa las pruebas y las evaluaciones en general son un material de investigación que permite orientar la acción pedagógica a resolver problemas de apropiación y comprensión de los conceptos. El error es, desde el enfoque de la

evaluación formativa un punto de partida para el trabajo de reflexión [...]» (Modelo pedagógico, Universidad Jorge Tadeo Lozano, p. 134).

En este sentido, en la evaluación formativa es necesario tener en cuenta la autoevaluación, la heteroevaluación y la coevaluación, para valorar las fortalezas y posibles debilidades de un estudiante y así generar estrategias que le permitan avanzar dentro de su proceso.

### 5.3 Formación Integral, Interdisciplinariedad y Flexibilidad

La Tadeo explicita su identidad como universidad formativa en el siguiente principio: “Centra su quehacer en la *formación integral* de los estudiantes y en la consolidación de la comunidad académica y se caracteriza por su compromiso con la apropiación y producción de conocimiento y sentido, el fortalecimiento del pensamiento abstracto y creativo, el desarrollo de la capacidad crítica y la cualificación permanente de los procesos pedagógicos”<sup>1</sup>

La UJTL estimula la formación integral al ofrecer una amplia gama de actividades extracurriculares como los semilleros de investigación, el centro de emprendimiento, los concursos y exposiciones culturales, las competencias deportivas, los talleres de arte y cultura, las cátedras permanentes como “Mito y Ciencia” y “Arte y Ciencia” desarrolladas en convenio con la Universidad Central, además de la programación cultural realizada por el Auditorio Fabio Lozano. En todos los planes de estudio se incluye una fundamentación humanística cuyo objetivo es contribuir a la formación del estudiante con el fin de que sea capaz de hacerse preguntas sobre su ser, sobre su disciplina, profesión o actividad, el sentido de su quehacer y la búsqueda permanente del saber riguroso como actitud para el resto de su vida y la asignatura Pedagogía Constitucional que propende porque el profesional conozca los deberes y los derechos a que está sujeto como ciudadano colombiano y para que así mismo se comprometa con un modelo de construcción de Nación.

El Programa fomenta actividades que promueven la formación integral de todos los estudiantes; la realización de foros, seminarios, conferencias y exposiciones que son presentados en la programación general de la Universidad, convierten a la Institución en el mejor escenario para que los estudiantes puedan encontrar diversidad de opciones como complemento a su formación. De igual manera, la oferta de cursos y actividades por

---

<sup>1</sup> PEI. Universidad Jorge Tadeo Lozano. Página 34.

parte del Centro de Arte y Cultura y la Oficina de Deportes contribuyen de manera decidida a propiciar espacios diferentes a las actividades académicas en los procesos formativos.

El PEI establece como política institucional la interdisciplinariedad en el currículo, la integración funcional y administrativa de las asignaturas transversales a varios Programas y la economía de procesos representada en este tipo de convergencias. En consecuencia, el Programa aprovecha el encuentro entre distintas disciplinas y campos del saber (Diseño, Artes, Comunicación, Administración, Derecho y Humanidades, entre las más importantes) para establecer componentes interdisciplinarios al interior del plan de estudios.

La interdisciplinariedad tiene muchas facetas. Por un lado, se tiene un problema que es abordado desde diferentes disciplinas; como caso particular, que vale la pena enunciar es la asignatura *Teoría de la Percepción* que aborda el problema de la naturaleza del fenómeno perceptivo desde la psicología, la filosofía y el arte. Por otro lado, estudiantes de diferentes disciplinas interactúan en el aula abordando un problema común.

En la medida en que los estudiantes comparten los fundamentos Básico y Humanístico, tienen la posibilidad, con el primero, de entrar en contacto con los objetos, problemas y métodos de las ciencias que subyacen al Arte y el Diseño.

Con las Humanidades, el estudiante conoce diferentes visiones del mundo enmarcadas en temas de la filosofía, la historia, la psicología, la literatura, la estética y la sociología, entre otros saberes; además de favorecer la competencia comunicativa mediante el desarrollo de la capacidad para interpretar y argumentar. Se hace evidente en este fundamento la interdisciplinariedad con las Electivas Interdisciplinarias, que ofrecen a los estudiantes oportunidades de acercarse a disciplinas y profesiones que aportan a su formación desde la oferta académica de la Universidad.

La estructura curricular establecida está concebida con el objeto de formar a los estudiantes con pensamiento crítico, adoptar como foco la calidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje y de realizar el acompañamiento del estudiante para que desarrolle su capacidad de autorregularse y de aprender de manera autónoma.

El programa de Diseño Gráfico comparte terreno disciplinar con los programas de Diseño Industrial, Artes Plásticas, Arquitectura, Publicidad, Diseño y Gestión de la Moda, Diseño Interactivo y las tecnologías en Realización de Audiovisuales y Multimedia, y Producción de Imagen Fotográfica, carreras de pregrado que conforman la Facultad de Artes y

Diseño. El diálogo con otras disciplinas, para tener otra mirada del contexto se fomenta mediante los concursos, la intervención en el aula para la solución de necesidades locales, el ejercicio que se refleja en solución de problemas de la universidad y en la práctica laboral o pasantía.

La flexibilidad del currículo se expresa en la posibilidad que ofrece para potenciar la formación integral, la actividad investigativa, la construcción de conocimiento, la interdisciplinariedad, el trabajo en equipo y la proyección social, entre otros aspectos. El sistema de créditos es un modelo de organización curricular que permite flexibilizar el plan de estudios y ampliar el alcance de la autonomía del estudiante debido a que éste orienta el curso, la naturaleza y el ritmo de sus estudios.

## **6. Fundamentación de la Investigación**

### **Formación para la investigación**

El Modelo Pedagógico de la UJTL determina como horizonte de la Institución una Universidad Formativa, sin dejar de lado la investigación como función sustantiva que es. Está asociada a los procesos de formación -enseñanza-aprendizaje-, en la medida en que se potencia en el estudiante el desarrollo de las actitudes y capacidades propias de la indagación sistemática con el fin de que pueda interpretar, proponer hipótesis, desarrollar métodos de trabajo, hacer análisis, producir resultados y concluir sobre el tema o el problema que se haya propuesto revisar.

En el Programa se aborda el problema de la relación docencia-investigación mediante estrategias didácticas que le permiten al estudiante percibir los problemas, apropiarse de saberes y dominar sus especificidades. Esta actividad se traduce en el *Taller de Proyectos*, en donde se desarrollan las competencias proyectuales mediante procesos originados en la *investigación proyectual*, lo que significa el reconocimiento del potencial investigativo de este proceso, que se asemeja a las etapas generales de investigación propias de otros campos disciplinares.

La investigación formativa se hace evidente en la concepción de los semilleros de investigación. Es así que la Universidad ha materializado sus políticas en dirección a la conformación de Semilleros como espacios para la generación de actitudes y aptitudes para la investigación, creación e innovación.

El Semillero de Investigación, Creatividad e Innovación se define como la actividad pedagógica que convoca a estudiantes y profesores que tienen gusto por la investigación,

quienes se comprometen con el estudio continuado y sistemático de un problema socialmente pertinente o con el desarrollo, también continuado y académicamente significativo, de procesos de investigación, creación o innovación. Las actividades de los Semilleros buscan consolidar una cultura institucional favorable a la formación en investigación y articularse con la dinámica académica mediante el desarrollo de procesos proyectuales dirigidos hacia la obtención de resultados en las áreas temáticas que convocan a los integrantes del semillero.

Otros espacios en donde se apropia el método proyectual de manera explícita están en el desarrollo de los contenidos de la asignatura Introducción a la Comunicación Visual mediante la construcción de propuestas de diseño funcionales y estéticas, y en el Trabajo de Grado, espacio pedagógico que ofrece la posibilidad de desarrollar proyectos de orden teórico y práctico en torno a la profesión del diseño gráfico.

## **Investigación**

La investigación propiamente dicha tiene por objeto generar conocimiento descriptivo, explicativo y predictivo, y conocimiento sobre la aplicación de conocimiento. La investigación científica opera en la Universidad en el ámbito de las disciplinas y las profesiones.

De acuerdo con lo que se establece en el documento 'Un modelo pedagógico para la Universidad Jorge Tadeo Lozano' la investigación en sentido estricto es aquella que amplía el universo de conocimiento, es avalada por la comunidad internacional y sus resultados son publicados en revistas especializadas.

El Programa hace parte del grupo de investigación denominado *Estudios de la Imagen*. Inicialmente se establecieron cinco (5) líneas de investigación, así: 1) Teoría e historia del diseño gráfico, cuyo propósito es consolidar y desarrollar un cuerpo teórico e histórico en el ámbito del diseño gráfico; 2) Nuevas técnicas y tecnologías de expresión y representación, tiene por objeto reflexionar e indagar sobre la función y el aporte de la comunicación audiovisual, en el ámbito de los nuevos medios, propios de la era digital, para identificar las tendencias y descubrir las posibilidades educativas, teniendo en cuenta la diversidad del conocimiento y la interdisciplinariedad; 3) Imagen fija, en movimiento, audiovisual, línea cuyo fin es generar diversas reflexiones acerca de los dispositivos de producción, de las aproximaciones teóricas y del quehacer de las manifestaciones que involucran a las imágenes fijas, en movimiento y audiovisuales; 4)

Pedagogía y Didáctica cuyo objetivo es el de abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje, y 5) Interactividad, se plantea dada la necesidad de abordar proyectos de diseño basados en la creación de experiencias interactivas en ambientes interactivos, desarrollo de interfaces, entre otros, mediante el conocimiento y el uso de tecnologías avanzadas.

En 2012 a partir de nuevos lineamientos emanados desde la Dirección de Investigaciones de la Universidad, las Facultades concretaron nuevas líneas transversales que corresponden a los ámbitos de la Universidad; la Facultad de Artes y Diseño definió las siguientes: 1) Diseño, técnica y tecnología; 2) Imagen, comunicación y procesos interactivos; 3) Pedagogía, diseño y procesos creativos; 4) Historia, sociedad y cultura; y, 5) Territorio, ciudad, arquitectura.

## **7. Fundamentos de la Proyección Social e Internacionalización**

La Proyección Social responde al compromiso ético y social de la Institución como centro de formación que debe favorecer la conciencia crítica de la sociedad y los procesos de construcción de la realidad humana y social. En el Proyecto Educativo Institucional, PEI, se establece el compromiso de la Universidad por propiciar convenios con instituciones de educación básica y media que le permitan incidir en los diferentes espacios. Estudiar la posibilidad de ofrecer, de manera independiente, alternativas de formación tecnológica encaminadas a ampliar el espectro de opciones de formación y diseñar actividades académicas que no tengan requisitos formales con el fin de ofrecer educación para personas que no desean obtener un título sino continuar el aprendizaje. Finalmente, establecer alianzas estratégicas con el fin de realizar procesos de actualización docente, experiencias conjuntas de investigación e integración e intercambio de docentes y estudiantes.

A continuación se mencionan algunos de los aspectos en los que se hace evidente la proyección social:

- Asignaturas Enlace Bachillerato Universidad, como es el caso de la asignatura Humanidades 0, que tiene como propósito facilitar la transición del bachillerato a la universidad y atender la heterogeneidad en los grados de formación de los estudiantes que ingresan a la Institución.
- Práctica profesional y pasantía, cuyo propósito es propiciar un acercamiento con el sector empresarial, en donde el estudiante puede aplicar los conocimientos

adquiridos durante los periodos académicos ya cursados de la carrera y la empresa puede ofrecer un espacio a los futuros diseñadores gráficos.

- Intervención en el contexto, mediante el desarrollo de proyectos en el taller.
- Contacto con el sector de las Industrias Culturales y Creativas, por medio de la vinculación de los estudiantes a eventos, concursos y convocatorias que se promueven en el medio.
- Gestión desde la oficina de Educación Continuada con el ofrecimiento al público en general, de diplomados, cursos, talleres y seminarios con el fin de actualizarse para lograr un buen desempeño en el campo laboral y social.
- Participación en las muestras que se programan anualmente en el Programa, tales como: Egresados y Docentes, Proyectos Tadeo, Anita y Portafolios.
- Consolidación de convenios de cooperación académica con instituciones de orden nacional e internacional.

## **8. Estructura Académico-Administrativa**

La Dirección y administración de la Universidad en orden jerárquico está conformada por un Consejo Directivo, Rector y Consejo Académico. Para efectos de la organización interna, dependiendo del Rector, se cuenta con la Secretaría General, la Vicerrectoría Académica y la Vicerrectoría Financiera y Administrativa.

Las políticas académicas determinadas por el Consejo Directivo son orientadas desde la Rectoría y la Vicerrectoría Académica hacia las cuatro facultades: Artes y Diseño; Ciencias Naturales e Ingeniería; Ciencias Sociales; y Ciencias Económicas y Administrativas.

De acuerdo con su campo de acción y las tareas que le son propias, las Facultades se organizan así: con un Decano, quien depende de la Vicerrectoría Académica; un Comité de Facultad; Departamentos y Centros; y Programas Académicos, Programas de Investigación y Creatividad y Programas de Proyección Social.

*Comité de Facultad*, Cumple funciones de coordinación, asesoría y optimización de procesos académico-administrativos que estén asociados con las responsabilidades y programas de la Facultad. Está conformado por el Decano, quien lo preside y los Directores de los Departamentos y Centros. A este comité se pueden convocar otros miembros de la comunidad universitaria.



*Departamento*, estructura organizativa que sirve de nodo articulador de las funciones y programas de la Facultad alrededor de áreas de conocimiento; integra Programas Académicos afines y está adscrito a una Facultad. El Director del Departamento es designado por el Consejo Directivo a solicitud del Rector. Lidera el adecuado desarrollo de su unidad y coordina las actividades académicas y programas que le son propios, al igual que las actividades de los profesores adscritos a su unidad.

*Centro*, estructura organizativa que sirve de nodo articulador de las funciones y programas de la Facultad alrededor de *problemáticas*; las que deben estar en estrecha articulación con los Programas Académicos de la Universidad y sus áreas estratégicas de conocimiento; el Centro se adscribe a una Facultad; puede desarrollar actividades interdisciplinarias, interfacultades o interinstitucionales. El Director del Centro es designado por el Consejo Directivo a solicitud del Rector. Lidera el adecuado desarrollo de su unidad y coordina las actividades académicas que le son propias.

*Unidades*, son estructuras organizativas adoptadas por Las Facultades, sus Departamentos y Centros, diseñadas para las especificidades de cada caso, que deben:

a. Responder a la complejidad de funciones que le son propias, b. Articular las actividades y procesos entre la Sede de Bogotá, la Seccional del Caribe, las Sedes de Santa Marta y Chía y los programas regionales que ofrece la Universidad.

*Programa*, es un conjunto armónico de actividades que se desarrolla de manera progresiva a través de actividades y proyectos que tienen el propósito de consolidar capacidades institucionales y aportar a la solución de problemáticas de importancia para la institución. Los Programas se clasifican en:

*Programa Académico*, es el conjunto articulado de actividades de enseñanza, investigación y proyección social, orientado a la formación de estudiantes en una determinada área del saber y conducente a la obtención de un título académico. Cuenta con un Decano o Director y con un *Comité Curricular*, que tiene la función de velar por la calidad del programa y su mejoramiento continuo, actuando en concordancia con las políticas institucionales. Su organización, funciones y composición las define el Rector, a propuesta del Comité de Vicerrectoría Académica.

*Programa de Investigación y Creatividad*, implica e incorpora: (a) la búsqueda de generación de nuevo conocimiento en concordancia con los estándares de la ciencia en la que se ubica temáticamente la investigación y (b) procesos creativos que se manifiestan en la producción intelectual y artística y en productos propios de las diversas disciplinas, profesiones y áreas de la actividad humana.

*Programas de Proyección Social*, tienen el propósito de articular estrategias y actividades que contribuyan a la realización del compromiso social de la Universidad, a la formación integral de sus estudiantes con miras a la preparación para el ejercicio profesional calificado y a fortalecer la interacción con la comunidad de sus egresados.