

# Pregrado Diseño Industrial

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

## PEPA - 2020

PROYECTO EDUCATIVO DEL  
PROGRAMA ACADÉMICO

 **UTADEO**  
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO





Facultad de Artes y Diseño

Diseño Industrial

2020

**PEPA**

Proyecto Educativo del Programa Académico  
de Diseño Industrial

Rector  
**Carlos Urbano Sánchez Gaitán**

Vicerrector Académico  
**Andrés Franco Herrera**

Vicerrectora Administrativa  
**Liliana Álvarez Revelo**

Secretario General  
**Lina María Cepeda Melo**

Decano Facultad Artes y Diseño  
**Felipe Cesar Londoño López**

Directora Programa Diseño Industrial  
**Diana Zoraida Castelblanco Caicedo**

Director Escuela Diseño de Producto  
**Santiago Forero Lloreda**

Fundadores  
**Jaime Forero Valdés**  
**Joaquín Molano Campuzano**  
**Javier Pulgar Vida**

Comité Editor

**Diana Castelblanco Caicedo**

**Camilo Angulo Valenzuela**

Comité de Autoevaluación

**Fernando Álvarez Romero**

**Renato Amaya Preciado**

**Camilo Angulo Valenzuela**

**Diana Castelblanco Caicedo**

**Juan España Espinoza**

**Álvaro Forero Ávila**

**Santiago Forero Lloreda**

**Alfredo Gutiérrez Borrero**

**Ángela Lizarazo Macías**

**Leonel Mendoza Gaitán**

**Edgar Patiño Barreto**

**Beatriz Rolón Domínguez**

**Maritza Suaterna Flórez**

**Leonardo Vásquez Miranda**

**Johanna Zárate Hernández**

Profesores

**Abel Rodríguez Soto**

**Alberto Romero Moscoso**

**Cira Inés Mora**

**Diego Romero Cotrino**

**Andrés Téllez Bohórquez**

**Iván Chaparro Mora**

Bogotá, julio 31 de 2020

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>
<b>2. DATOS BÁSICOS DEL PROGRAMA</b>	<b>7</b>
<b>3. MISIÓN Y VISIÓN DEL PROGRAMA</b>	<b>7</b>
3.1. Misión	7
3.2. Visión	8
<b>4. PRINCIPIOS DE FORMACIÓN DEL PROGRAMA</b>	<b>8</b>
<b>5. OBJETIVOS DE FORMACIÓN DEL PROGRAMA</b>	<b>9</b>
<b>6. PERFILES</b>	<b>9</b>
6.1. Perfil profesional	9
6.2. Perfil ocupacional	10
<b>7. ASPECTOS CURRICULARES DEL PROGRAMA</b>	<b>11</b>
7.1. Fundamentación teórica y metodológica	12
7.2. Descripción del plan de estudios	14
7.3. Estrategias pedagógicas	20
7.4. Evaluación	22
7.5. Formación integral e interdisciplinariedad	22
7.6. Flexibilidad	27
7.7. Asignaturas que comprenden el proyecto de grado	31
7.8. FUNDAMENTACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN EN EL PROGRAMA	34
7.9. Formación para la investigación	35
7.10. Grupo de investigación	36
<b>8. FUNDAMENTACIÓN DE LA PROYECCIÓN SOCIAL DEL PROGRAMA</b>	<b>36</b>
<b>9. ESTRUCTURA ACADÉMICA Y ADMINISTRATIVA DEL PROGRAMA</b>	<b>37</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

El Proyecto Educativo del Programa Académico -PEPA- es un documento que recoge los propósitos formativos, sociales, investigativos, experimentales y creativos que caracterizan al Programa y que se actualizan permanentemente en coincidencia con la misión y visión institucional y los cambios del mundo del diseño, las artes, la ciencia, la tecnología y el emprendimiento.

Estas perspectivas, en coherencia con el Proyecto Educativo Institucional -PEI- y el modelo pedagógico de la Tadeo, movilizan a la comunidad en torno a un proyecto académico renovado que valora el aprendizaje autónomo y colaborativo, a los asuntos curriculares y disciplinares que se enriquecen con el aporte de los proyectos de investigación, creatividad e innovación, y a las condiciones del mundo que proponen nuevas formas de vincularse con sectores productivos, culturales, ambientales y con la sociedad a nivel local, regional, nacional e internacional.

El PEPA se soporta en el Plan de Estudios y en proyectos de formación complementaria que están en diálogo permanente con las ciencias, el arte y la tecnología, y se viabilizan en escenarios de prácticas éticas, críticas y creativas.

## 2. DATOS BÁSICOS DEL PROGRAMA

Nombre de la Universidad	Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
Sede	Bogotá
Denominación del Programa	Diseño Industrial
Título que otorga	Diseñador Industrial
Nivel de formación	Pregrado
Facultad a la que está adscrito	Facultad de Artes y Diseño
Acuerdo de creación	Acuerdo 23 del 1 de abril de 1974
Resolución de registro calificado	Resolución 12534 de 13 de septiembre de 2013
Renovación Registro Calificado	Resolución No. 8012 del 17 de mayo de 2018
Acuerdo Consejo Directivo para modificación	Acuerdo 17 del 03 de febrero de 2016
Modificaciones a Programa	15301 del 26 de julio de 2016
Modificaciones a Programa	58676 del 31 de marzo de 2017
Acreditación de Alta calidad	5438 del 24 de abril de 2015
Número de créditos académicos	146
Duración	Nueve (9) periodos académicos
Metodología	Presencial
Periodicidad de admisión	Dos veces al año
Fecha de grado de la primera promoción	Agosto de 1980

## 3. MISIÓN Y VISIÓN DEL PROGRAMA

A continuación se exponen los planteamientos estratégicos del Programa que permiten enfocar las perspectivas académicas del presente y proyectarlas hacia un futuro cercano y deseable.

### 3.1. MISIÓN

En concordancia con la perspectiva institucional, el Programa de Diseño Industrial asume su rol dentro de una Universidad Formativa, donde el estudiante es el centro de todas las acciones y alrededor de él se promueve un proyecto académico dinámico que se apoya en procesos de investigación, creatividad e innovación -relativos a la ciencia, la tecnología y la producción simbólica-, así como en la comprensión y producción de acciones relevantes a realidades locales, regionales, nacionales o internacionales. El Programa forma profesionales en Diseño Industrial que le aportan al desarrollo del país, al bienestar de las comunidades rurales y a las nuevas ciudadanías desde la cultura material, el fortalecimiento de las relaciones humanas, la innovación sobre el uso de las tecnologías y sus aplicaciones en los procesos de interacción y la responsabilidad con el medio ambiente.

### 3.2. VISIÓN

Para el año 2026 el Programa de Diseño Industrial se posicionará como una opción de formación abierta y flexible, que reconoce los múltiples retos productivos, sociales, culturales, artísticos, ambientales y tecnológicos que el país y el mundo demandan y que pueden ser abordados desde el conocimiento y la práctica en diseño industrial. Para esto el Programa se posicionará desde redes de trabajo colaborativas a nivel local, regional, nacional e internacional, haciendo usos de mediaciones tecnológicas que garanticen vínculos dinámicos entre estudiantes, profesores, actores sociales, empresas e intuiciones del sector público y privado.

## 4. PRINCIPIOS DE FORMACIÓN DEL PROGRAMA

El compromiso de la Universidad Jorge Tadeo Lozano por formar profesionales éticos, críticos y creativos, comprometidos con el desarrollo social, cultural, empresarial, científico, tecnológico, estético y de las industrias del país, permite reflexionar en torno al quehacer y deber ser de la profesión en el marco de las realidades locales, regionales, nacionales y globales. Esto en coincidencia con los procesos de creación, las reflexiones del, en y desde el contexto, el trabajo interdisciplinario y los procesos de investigación, creatividad e innovación.

- **Educación en libertad.** La educación en libertad respeta el protagonismo del estudiante en su proceso educativo, del mismo modo que respeta los derechos de la comunidad en general; de allí que desde este principio se promueve entre los estudiantes el libre desarrollo de sus capacidades para acceder a una formación académica que les permita optar y decidir lo que se quiere hacer para lo que se quiere ser, en concordancia con las múltiples perspectivas del diseño industrial.
- **Integralidad.** La formación del Programa propende por el equilibrio en el desarrollo de competencias, habilidades y destrezas y conocimientos, así como también por los compromisos de la profesión de tipo ético, estético y político, de manera que juntas permitan a estudiantes y egresados aproximarse a la actividad social, ambiental, técnica y tecnológica propia del diseño.
- **Intersecciones solidarias.** Los retos apuntan a la necesidad de articular una integración de saberes que permita conexiones e intercambios entre disciplinas, para configurar formas distintas en los campos de conocimiento, pensando en las limitaciones de lo disciplinario y particularmente de la autorreferencialidad. De allí que se tiene como principio promover prácticas con estudiantes de diferentes procedencias sociales, económicas, culturales, de género, entre otros, así como de diferentes campos disciplinares, para que juntos interroguen la profesión desde otros lugares y se acerquen a otros artefactos de creación.

Los principios de formación vinculan a toda la comunidad académica, incluyendo profesores, estudiantes, egresados, personal administrativo y directivo, quienes coadyuvan al desarrollo de metas, modelos y herramientas que hacen posible el nivel de excelencia académica que requiere la formación de profesionales.

## 5. OBJETIVOS DE FORMACIÓN DEL PROGRAMA

*Son objetivos del programa de Diseño Industrial:*

- Promover el desarrollo de la *autonomía* en el estudiante para que, con criterio propio y capacidad analítica, asuma y estructure nuevas formas de comprensión y abordaje creativo para enfrentar los desafíos de la vida.
- Fomentar el ejercicio de principios éticos, ambientales y socio culturales como parte de una formación integral, las labores académicas y responsabilidades profesionales.
- Generar estrategias pedagógicas, prácticas de aula y nuevos ambientes de aprendizaje que le permitan al estudiante comprender la interrelación de su profesión con el contexto, a la vez que permitan el desarrollo de habilidades propias de la representación, los procesos, la innovación y los factores humanos, como áreas estructurales del diseño industrial.
- Acercar a la comunidad educativa (profesores, estudiantes y egresados) a las dinámicas globales e internacionales, a partir de productos académicos; estrategias como la movilización e intercambio académico, profesoral y estudiantil; desarrollo de eventos y actividades de divulgación donde se accede a la generación de conocimiento en vínculo con otras disciplinas.
- Formar personas capaces de comprender y manejar lenguajes universales abstractos con los que pueda avanzar en el desarrollo de proyectos.
- Promover conexiones e intercambios entre disciplinas para configurar formas distintas en los campos de conocimiento del diseño industrial, incluidas disciplinas vinculadas a las ciencias sociales, económico administrativas, naturales y desde luego, disciplinas propias de las artes.

## 6. PERFILES

Este apartado se ocupa de los rasgos distintivos que determinan matices, gracias a los procesos formativos de proyecto académico, para que los diseñadores industriales reconozcan las realidades con las que se vinculan durante su ejercicio profesional.

### 6.1. PERFIL PROFESIONAL

El programa de diseño industrial propende por un egresado de corte humanista, abierto al diálogo reflexivo y a la aplicación de procesos creativos relativos al **objeto**, la **interacción** y el **contexto**. Desde su conocimiento específico y los enfoques interdisciplinarios de la profesión, los diseñadores industriales tadeístas actúan de manera propositiva en las instancias en las que el diseño puede ser agente transformador de realidades sociales –desde lugares tradicionales y no tradicionales de la creación-, de allí que se desempeña en ámbitos industriales de la producción y en espacios de indagación y reflexión social relativos a la cultura (entendida como la categoría que cultiva lo económico, político, tecnológico, intelectual, entre otros). En muchas de las actividades creativas del diseñador industrial Tadeísta hay un interés por generar nuevas creaciones, por promover desarrollo económico, por el cuidado y mejora del ambiente y muy importante, por fijar posiciones críticas sobre las relaciones entre diseño, técnica y tecnología, así como reflexiones frente a la incidencia de la cultura material en las

dimensiones humanas. Los egresados de diseño industrial de la Tadeo se identifican con las invenciones tecnológicas, se conmueven con la razón sensible, otros reconstruyen las visiones del progreso, trabajan por la educación, la cultura, el ambiente social y natural, entre muchos otros escenarios, pero en cualquiera de ellos lo hacen a través de alguna manifestación del diseño en la actualidad: diseño de experiencias, artefactos, interacciones, simulaciones, dispositivos sociales, entre otros.

## 6.2. PERFIL OCUPACIONAL

El diseñador industrial de La Tadeo desarrolla su actividad proyectual, bien sea desde modos tradicionales de la profesión o desde formas alternativas y flexibles que se apoyan por recursos tecnológicos y digitales. En cualquiera de los casos, de acuerdo con la información proporcionada por nuestros propios egresados, los diseñadores industriales se desempeñan en contextos nacionales e internacionales en algunos de los siguientes escenarios de práctica: Estado y Sociedad; Comunicación y Servicios; Educación y Cultura; Moda y Estilos; Mobiliario y Espacios; Tecnología y Producción; Medios e Interfaces; Hábitat y Medio Ambiente. En cada uno de ellos los diseñadores industriales pueden desempeñarse como:

### *Diseñador Profesional:*

- Participar en la detección de oportunidades de acción que competen al diseño industrial.
- Estudiar y valorar las necesidades y expectativas de un grupo social.
- Determinar los objetivos de los proyectos de diseño industrial y definir respuestas.
- Seleccionar los métodos para la resolución de proyectos. Proponer posibilidades innovadoras o enriquecer las ya postuladas.
- Comprobar y evaluar las opciones propuestas.
- Seleccionar respuestas que solucionen de manera óptima y pertinente los problemas y sustentarlas con el empleo adecuado de recursos y medios de expresión y comprobación.
- Ejecutar y supervisar la construcción de proyectos, modelos, prototipos y algunas veces los niveles técnicos y productivos.
- Contribuir con las especificaciones finales del producto, servicio, experiencia, identidades y otros resultados de las acciones del diseño.
- Planear, presentar y sustentar proyectos de diseño industrial.

### *Como Asesor o integrante de un equipo de trabajo:*

- Formular diagnósticos respecto a circunstancias específicas de una empresa, una institución, un grupo social o proyecto.
- Velar por la calidad del proceso de diseño de objetos de uso, de interacciones o de contextos.
- Recomendar la adquisición de equipo, materias primas, líneas de producción, puestos de trabajo y seguridad industrial.
- Realizar interventorías y diagnósticos de diseño de productos, servicios, experiencias o dispositivos.
- Colaborar en normalización de productos, determinación de estandarizaciones en producción y en legislación sobre propiedad intelectual.
- Realizar peritajes referidos al diseño industrial.

- Participar en proyectos de planificación y configuración del entorno para generar escenarios tecnológicos viables.
- Realizar trabajos con comunidades para el desarrollo de diseño social.

Vale a pena destacar que el estudio y fomento de las industrias culturales y creativas nutre las acciones y reflexiones de los diseñadores industriales, con lo cual se dinamizan y actualizan otras formas de diseño en pro de la cultura, los oficios ancestrales, las artes aplicadas y la tecnología popular. Del mismo modo, la confluencia del diseño, la tecnología y los negocios con (1) el escenario de lo público y lo privado, (2) con lo global y lo nacional, (3) lo académico y lo profesional, (4) lo simbólico y lo monetario, alimenta el perfil profesional y ocupacional del diseñador industrial Tadeísta.

## 7. ASPECTOS CURRICULARES DEL PROGRAMA

La estructura del plan de estudios responde a los lineamientos institucionales establecidos por el Acuerdo 21 del 2 de septiembre del 2015, mediante el cual se definieron directrices para la actualización curricular de los programas académicos de pregrado en torno a las Fundamentaciones Básica, Específica, Humanística y un idioma extranjero.

Entre otras consideraciones importantes, los ajustes responden al interés de incorporar en los programas académicos una estructura curricular que desde los primeros periodos de formación ponga en contacto al estudiante con conocimientos, métodos y problemas esenciales al área de conocimiento disciplinar; asignaturas que refieran competencias básicas y específicas en concordancia con referentes nacionales e internacionales; aquellas que potencien la capacidad de reflexión y análisis en temas que superan la especificidad de una profesión, y en general, una estructura curricular flexible que fomente la autonomía del estudiante a través, por ejemplo, de asignaturas electivas y las diferentes modalidades de grado.

Como parte de estas apuestas curriculares, se entiende que la transversalidad del conocimiento es un capital social que debe fomentarse a través de espacios formativos compartidos, donde además de *reconocer lo común* del conocimiento entre los programas académicos, se *reconozca en la diferencia* la posibilidad de varios niveles de percepción de la realidad. Esto sabiendo que los retos apuntan a la necesidad de articular intercambios entre disciplinas y seguramente a configurar de formas distintas los campos de conocimiento, pensando en las limitaciones de lo disciplinario y particularmente de la autorreferencialidad.

Este planteamiento curricular se manifiesta en el Programa de Diseño Industrial desde acciones de enseñanza y aprendizaje que se rigen por procesos de autoevaluación y mejoramiento como base del aseguramiento de la calidad educativa y de la generación de impacto social desde lo formativo. En tal sentido, el Programa de Diseño Industrial actualiza su Plan de Estudios desde una *Fundamentación Básica* que permite que los estudiantes se aproximen a los principios esenciales de la profesión desde el primer periodo académico, del mismo modo que tienen la posibilidad de acercarse a otros campos de las artes y el diseño y sus derivados artefactos de creación. En la *Fundamentación Específica*, la organización de los contenidos del Programa se articulan con los derroteros de la profesión desde tres rutas, cada una de ellas

en coherencia con una formación reflexiva, crítica y creativa: (1) *el impulso de la cultura material* desde sus posibilidades simbólicas, de uso, morfológicas, funcionales, estructurales y productivas, de conformidad con los progresos del diseño industrial contemporáneo y de la industria global; (2) la *transformación social, política, cultural, económica y ecológica de los contextos* con sus particularidades humanas y territoriales, suscitada por las acciones de diseño, (3) la *creación de formas de interacción* mediadas por dispositivos de diseño análogos–digitales y técnico-tecnológicos que exploran el Diseño emocional, así como diseño de experiencias, entre otros.

Junto a este proceso de formación básica y específica, se configura la flexibilidad curricular del Programa con una oferta académica que contempla asignaturas que permiten al estudiante ampliar su horizonte de formación disciplinar o, profundizar en los problemas o métodos de su profesión en diferentes niveles de complejidad, propios de un proyecto de grado o de cursos electivos que fomentan la autonomía del estudiante para elegir según sus intereses y construir diferencias en los perfiles profesionales.

La aproximación renovada del Diseño Industrial Tadeísta consistente en una estructura curricular que asume un plan de estudios en permanente conversación con figuras académicas complementarias a las prácticas formativas actuales del diseño industrial tales como: talleres de innovación, cursos de actualización técnica, encuentros, salidas de campo, exposiciones, foros, eventos nacionales e internacionales, prácticas universitarias, grupos de estudio, entre otras; estas permiten verificar la pertinencia, relevancia, trascendencia y motivación de los profesionales en los contextos nacionales e internacionales, de la misma forma que permiten reflexionar permanentemente en torno a los propósitos formativos, pedagógicos, de creación e investigación, internacionalización y de circulación del conocimiento, en el marco de la calidad académica del Programa de Diseño Industrial Tadeísta.

## 7.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y METODOLÓGICA

Para cumplir con estos propósitos curriculares, desde el Programa se reflexiona tanto en los principios pedagógicos que permean la enseñanza-aprendizaje en diseño, como en los modelos de conocimiento propios de la disciplina.

Por un lado, se reconocen las implicaciones de las teorías del aprendizaje, como las derivadas de los modelos desarrollistas que plantean que “la actividad productiva y transformadora de la naturaleza y del hombre (...) está mediada por los objetos creados por el propio hombre con su trabajo, que son intermediarios de esta relación y en los que él deposita sus capacidades, constituyendo así la cultura” (Ortiz, 2009)<sup>1</sup>; en el mismo sentido se contemplan las teorías de los modelos tecnológicos al querer señalar la actividad de crear entornos artificiales. En coincidencia con estas perspectivas, y teniendo en cuenta la naturaleza creativa del diseño industrial, se identifican los conocimientos construidos en el campo de la cognición creativa y la consecuente producción de originalidad, novedad y significado para el desarrollo

---

<sup>1</sup> Ortiz, Alexander (2009). “Manual para elaborar el modelo pedagógico de la Institución Educativa.” ISBN 978-958-8152-67-7 En: <http://www.fundes.edu.co/nueva/archivos/Manual.pdf>. Pág. 19

Alexander Ortiz Ocaña, Ph.D. en educación (doctor en Ciencias Pedagógicas), Universidad Pedagógica de Holguín, Cuba. Doctor Honoris Causa en Iberoamérica. Magíster en Gestión Educativa en Iberoamérica, CIHCE, Lima, Perú. Magíster en Pedagogía Profesional, Universidad Pedagógica y Tecnológica de la Habana.

de proyectos, siendo el psicólogo Steven Smith (1991)<sup>2</sup> uno de los principales referentes.

Por otro lado, y en un vínculo directo con el ejercicio disciplinar, se valoran las reflexiones de David Perkins (1989)<sup>3</sup> sobre la relación de los procesos evolutivos del conocimiento con los artefactos producidos por el ser humano. Estas perspectivas permiten profundizar en torno a las asignaturas de Proyecto de Diseño Industrial y lo que para Perkins sería el amplio espectro de posibilidades de representación del pensamiento en diseño en tanto objetos, servicios, experiencias, procesos o sistemas tecnológicos. Así mismo, autores como Bernhard Bürdek contribuyen a los planteamientos funcionales, simbólicos y estéticos del diseño industrial, considerando sus orígenes y transiciones teóricas y prácticas. El profesor Bürdek, es muy representativo en la historia de formación del Programa de Diseño Industrial Tadeísta y su vínculo con la Escuela Superior de Diseño de Ulm, de allí que el Programa retoma muchas de sus perspectivas sobre el desarrollo de productos y el diseño de interfaces, entre otras<sup>4</sup>.

Frente al necesario reconocimiento de la realidad productiva y tecnológica, así como de la realidad ambiental y la responsabilidad social contemporáneas del diseño industrial, el Programa se apoya en enfoques como los de Arturo Escobar y Boaventura de Sousa Santos, al promover en sus procesos formativos e investigativos posturas analíticas y críticas sobre el presente capitalista y sus consecuentes relaciones desiguales y discriminatorias, que obligan a una reflexión y actuación creativa en pro de mitigar la crisis social, económica, ambiental y cultural de las naciones, al apropiarse conceptos como derechos humanos, democracia y desarrollo<sup>5</sup>. En concordancia con lo anterior, el Plan de Estudios y sus rutas específicas en **objeto, contexto e interacción** propician entre los diseñadores industriales y los actores implicados, conciencia sobre las condiciones de vida en la actualidad, los modos de producción, de sociabilidad, de relación con el ambiente y en general conciencia sobre las dinámicas propias de vida en diferentes contextos y territorios.

Por otro lado, Klaus Krippendorff<sup>6</sup> y sus teorías relativas al Pensamiento del Diseño Centrado en el Humano pone de relieve para el Programa perspectivas argumentativas, metodológicas, prácticas, productivas y de consumo del diseño, en tanto actividad de frontera que cuestiona los “los hallazgos de la investigación y tal cual señaló Herbert Simon: “concibe cursos de acción destinados a convertir situaciones existentes en situaciones preferidas”<sup>7</sup>.

---

<sup>2</sup> Smith, S. M. Design Fixation, *Design Studies* Vol. 12 No 1, enero de 1991.

<sup>3</sup> PERKINS, David, (1989). “Conocimiento como diseño”. Publicaciones Universidad Javeriana

<sup>4</sup> Bürdek nace en 1947 en Alemania, realizando estudios en la Escuela Superior de Diseño de Ulm, para luego continuar su trayectoria académica en la Escuela Estatal de Artes Plásticas de Kassel, el Instituto para la Planificación del Medio Ambiente de Ulm y en la Universidad de Stuttgart. Connotado académico en áreas como el desarrollo de producto, diseño de interfaces, identidad corporativa, entre otras, lo que le ha dado un reconocimiento mundial como investigador, docente y consultor de diseño. Actualmente es profesor de la Escuela Superior de Diseño de Offenbach.

<sup>5</sup> Boaventura De Sousa Santos (2009), *Una Epistemología del Sur. La reinención del conocimiento y la emancipación social*. Buenos aires: Siglo XXI editores, CLaCSO. P. 160- 209.

<sup>6</sup> Investigación en diseño, ¿un oxímoron? Por Klaus Krippendorff, página 13 de 24. Versión posterior a la impresión. Publicada por el Board of International Research in Design, *Design Research Now: Essays and Selected Projects*, editado por Ralf Michel (Zurich: Birkhauser Verlag, 2007), 13 páginas.

<sup>7</sup> Simon, H. A. (1996 [1969]). *The sciences of the artificial*. Cambridge, Mass: MIT Press. Tercera edición. capítulo 5. *The Science of Design: Creating the Artificial* página 111. 1969

*También orientan la fundamentación teórica del Programa:*

- *Estudios culturales:* Que el diseñador comprenda el proyecto de diseño desde la construcción del sujeto en los escenarios colectivos.
- *Teoría de la difusión de las innovaciones:*<sup>8</sup> Que el diseñador comprenda que la sostenibilidad de sus creaciones está determinada por el uso de ciertas formas y canales de comunicación, sumado a unos tiempos establecidos por cada sistema social.
- *Teoría de la innovación socialmente responsable y sostenible:* Que el diseñador apropie los principios creativos como ideas que lo facultan para el desarrollo de proyectos que motiven las transformaciones empresariales, e institucionales del país.
- *Epistemología de la innovación*<sup>9</sup>: Que el diseñador entienda parte del trasfondo teórico y gnoseológico<sup>10</sup> que conlleva los procesos de autogestión y emprendimiento social y de consumo en el campo del Diseño.
- *Teoría poscolonial*<sup>11</sup>: Que el diseñador comprenda la tensión que se genera al incorporar a su quehacer en las rupturas y controversias de otros modos de conocimiento donde caben muchos mundos
- *Antropología de la creatividad*<sup>12</sup>: Que el diseñador comprenda que la propia cultura y el lenguaje que la sostiene pueden ser estudiados como producto o resultado de procesos originales que no pueden reducirse a la aplicación de un canon previamente establecido.

## 7.2. DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS

En sintonía con los lineamientos Institucionales, las orientaciones de la Facultad de Artes y Diseño y las condiciones de calidad del diseño industrial, el Plan de Estudios del Programa está organizado bajo el sistema de créditos académicos con relación a las Fundamentaciones Básica, Específica y Humanística, el Idioma Extranjero y las Electivas.

Como características generales del plan de estudios se perfila lo siguiente:

- Asignaturas que coinciden con modelos educativos contemporáneos del diseño industrial a nivel internacional y con las condiciones sociales y productivas del país y la región.
- Una Fundamentación Básica que introduce sensiblemente a los estudiantes en los temas relacionados con las Artes y el Diseño, que a la vez privilegia el trabajo interdisciplinario al tener asignaturas compartidas con todos los Programas de la Facultad de Artes y Diseño.
- Una Fundamentación Específica organizada en siete grandes áreas del conocimiento del diseño industrial: Procesos del Diseño Industrial, Representación del Diseño Industrial, Innovación y

---

<sup>8</sup> Rogers Everett M. 2003 (5ta ed.). Diffusion of Innovations. The Free Press, New York, NY

<sup>9</sup> La idea de innovación implica necesariamente un cambio dirigido a la mejora, un cambio que genera un beneficio del tipo que sea. Ese cambio comienza con el surgimiento de una idea, de un punto de vista o de un modo de mirar las cosas que va a actuar, si es reconocido como tal, como si fuera una hipótesis que hay que contrastar en su implementación a través del proceso de diseño. (M. Madiagán, 2009)

<sup>10</sup> Término con el que se designa la teoría del conocimiento, y parte de la filosofía que tiene por objeto la delimitación y definición de lo que es "conocimiento" y el estudio de sus características y límites

<sup>11</sup> El concepto de razón postcolonial trata de insinuar una forma de pensar que se articula en los legados coloniales y, a partir de la construcción de esos legados, trata de repensar la modernidad y la postmodernidad.

<sup>12</sup> La creatividad alude a procesos que están en la base del modo de ser del ser humano en tanto que animal cultural. Tony Fry, (2012). Becoming human by design. London: Berg

Diseño, Proyecto de Diseño Industrial, Teorías del Diseño Industrial, Factores Humanos y asignaturas de Opción de Grado que incluyen opciones de coterminales con posgrados.

- Asignaturas proyectuales particulares al diseño industrial desde el primer periodo académico, hasta terminar el proceso de formación del estudiante con el trabajo de grado.
- Contenidos que especifican las competencias en producción y representación del Diseño Industrial
- Contenidos que especifican las competencias en procesos de administración y gestión del diseño desde un área amplia denominada Innovación en Diseño.
- Modelos pedagógicos fortalecidos desde el uso de la infraestructura física y tecnológica con que cuenta la Universidad, la Facultad y el Programa.

El programa se encuentra conformado por 41 asignaturas con 146 créditos distribuidos así: Fundamentación Básica que integra entre otras las asignaturas transversales de la Facultad de Artes y Diseño (12%), Fundamentación Específica (70%), Fundamentación Humanística (5%), formación en Idioma Extranjero (4%) y asignaturas electivas (8%). A continuación, en la Tabla 1 se muestra la distribución de las asignaturas por cada componente.

**Tabla No. 1. Estructura del plan de estudios**

ESTRUCTURA	No. CRÉDITOS					
	OBLIGATORIOS	%	ELECTIVOS	%	TOTAL	%
FUNDAMENTACIÓN BÁSICA	18	23%	0	0	18	12%
FUNDAMENTACIÓN ESPECÍFICA	54	68%	48	73%	102	70%
FUNDAMENTACIÓN HUMANÍSTICA	2	3%	6	9%	8	5%
IDIOMA EXTRANJERO	6	8%	0	0%	6	4%
ELECTIVAS	0	0	12	18%	12	8%
<b>TOTAL</b>	<b>80</b>	<b>55%</b>	<b>66</b>	<b>45%</b>	<b>146</b>	<b>100%</b>

**Asignaturas enlace Bachillerato-Universidad.** Tienen el propósito de facilitar la transición del bachillerato a la universidad y atender la heterogeneidad en los grados de formación de los estudiantes que ingresan. Estas asignaturas no forman parte del plan de estudios, sin embargo, son de carácter obligatorio para los estudiantes cuyos resultados alcanzados en las Pruebas Saber 11 no corresponden a los mínimos definidos por la Universidad. Los estudiantes que requieran cursar estas asignaturas las tendrán dentro de la carga académica del periodo.

**Tabla No. 2. Asignaturas Enlace Bachillerato Universidad**

ENLACE BACHILLERATO - UNIVERSIDAD		
ASIGNATURA	NO. CRÉDITOS	PRE-REQUISITOS
Humanidades	2	Ninguno
Matemáticas Básicas	4	Ninguno
Inglés A-	2	Ninguno
<b>Total de créditos</b>	<b>8</b>	

**Fundamentación Básica.** Su propósito es poner en contacto al estudiante con los conocimientos, métodos y problemas básicos que sustentan el Diseño Industrial, a la vez que introduce al estudiante en los conceptos fundamentales de *diseño, objeto, espacio, creación, visualización, arte y comunicación* como pilares para abordar las asignaturas de la Fundamentación Específica.

Los cursos que finalmente la componen, distribuidos en los tres primeros periodos académicos, contribuyen a la orientación vocacional de quienes inician sus estudios en los programas de la Facultad de Artes y Diseño, al mismo tiempo sientan las bases de su desarrollo disciplinar futuro. Es importante señalar que las asignaturas de la Fundamentación Específica y Humanística que se sitúan en esos mismos periodos académicos. Hacen parte de este enfoque de la Fundamentación Básica en la Facultad de Artes y Diseño, pero además vinculan al estudiante con las materias específicas del Programa, es decir, los Proyectos de Diseño Industrial I, II y III, siendo este último donde se introduce al estudiante en los planteamientos contemporáneos del pensamiento en diseño desde la comprensión del objeto, la interacción y el contexto. Son en total 6 asignaturas correspondientes a 18 créditos académicos, tal como se presentan en la tabla No. 3.

**Fundamentación Específica.** Tiene como propósito poner en contacto al estudiante con las competencias de la profesión, conocimientos, destrezas y habilidades, en concordancia con los referentes nacionales e internacionales relacionados con el programa académico. De manera específica para Diseño Industrial, la Fundamentación Específica se compone de siete grandes áreas del conocimiento del diseño industrial: Procesos del Diseño Industrial, Representación del Diseño Industrial, Innovación y Diseño, Proyecto de Diseño Industrial, Teorías del Diseño Industrial, Factores Humanos y asignaturas de Opción de Grado. Son 24 asignaturas, incluidas las asignaturas de Opción de Grado de los dos últimos periodos académicos, correspondientes a un total de 102 créditos académicos, como se muestra en la tabla No. 3.

El eje del trabajo proyectual son los espacios académicos denominados Proyectos de Diseño industrial I, II, III, IV, V, VI, y VII, que desde número IV (Proyecto de Diseño Industrial IV) tienen 8 créditos académicos y una estructura interna de tres componentes: Fundamentación-Investigación, Representación y Construcción. Cada uno de estos Proyectos (asignaturas) se inscriben en las tres rutas de profundización del plan de estudios (Objeto, Interacción Contexto) y tienen un carácter flexible en tanto permiten que el estudiante inscriba la asignatura en la ruta deseada de acuerdo con sus intereses académicos y profesionales.

La orientación de cada ruta es:

- **La Ruta Objeto:** se orienta al desarrollo de artefactos de carácter material y a los factores requeridos para la generación, control, producción y todo el ciclo de vida de los objetos. Esto incluye el diseño de estrategias, las interacciones y asuntos críticos ambientales y sociales. Se puede afirmar que es la ruta tradicional del diseño industrial, pero que, desde la mirada actualizada del Programa, también se compromete con la revolución de la información y el conocimiento como formas prospectivas de la gran categoría de “lo artificial”.

- **La Ruta de Interacción:** se orienta a previsualizar o anticipar posibilidades de uso de artefactos y dispositivos en relación con sus diferentes usuarios. Estudia los mecanismos a través de los cuales se produce la interacción, entendiendo que ésta no está limitada a los sistemas de información digital, sino que es tema central de cualquier tipo de producto de diseño (interfaces de usuario, dispositivos y artefactos prototípicos de la era posindustrial).
- **La Ruta de Contexto:** encaminada a proponer y desarrollar desde el diseño aproximaciones críticas y discursivas que sugieran formas de intervención y posibles transformaciones de las relaciones del hombre con el espacio físico, geográfico, paisajístico, pero también con el espacio social, político, cultural, económico y estético que subyacen a un proyecto de Diseño.

**Fundamentación Humanística.** Tiene 8 créditos académicos y su propósito es aportar a la formación integral del estudiante y estimular su interés y capacidad de reflexión y análisis en temas que trascienden las especificidades de su disciplina o profesión e incluye 4 asignaturas que se detallan en las tablas 1 y 2.

Comprende los conocimientos y prácticas que complementan la formación integral del estudiante relacionados con la formación de un profesional crítico y creativo. Le permite desarrollar competencias ciudadanas para interpretar la realidad social, comunicar y argumentar de forma oral y escrita, defender su propia identidad, interpretar puntos de vista, asumir posturas, actitudes y conductas éticas y morales. Esta fundamentación amplía la mirada del estudiante sobre el ser humano y sobre las explicaciones que los hombres han dado al mundo y a la cultura. En la fundamentación humanística, se abordan temáticas desde diferentes miradas (filosofía, sociología, antropología) y los estudiantes trabajan con compañeros de otras disciplinas y profesiones, haciendo aportes desde sus propias especificidades.

**Idioma extranjero.** El idioma extranjero tiene seis (6) créditos académicos. Los estudiantes deberán aprobar el nivel B1 de inglés del Marco Común Europeo al completar el 50% de los créditos del programa, según las disposiciones definidas por la Universidad para el cumplimiento de este requisito. Los estudiantes que a su ingreso al programa demuestren el nivel de inglés definido en el presente Artículo, podrán usar estos créditos para profundizar en este idioma o en otros que ofrezca la Universidad.

**Asignaturas electivas.** Las asignaturas electivas aportan a la profundización en la formación específica del estudiante, Este componente tiene como propósito fomentar la autonomía del estudiante para elegir según sus intereses y proyecto académico. Las asignaturas del componente flexible se redefinieron para organizar un grupo de asignaturas Electivas (I, II, III y IV) con el propósito de aportar en los intereses de formación profesional de los estudiantes y de favorecer la flexibilidad del plan de estudios, en concordancia con el objeto de formación del programa. Está conformada por Asignaturas Electivas (I, II, III, IV), con 12 créditos académicos, pero vale la pena destacar que la Opción de Grado y las asignaturas de la Fundamentación Humanística también se encuentran en el marco de la flexibilidad curricular.

**Tabla No. 3. Plan de estudios del programa**

FUNDAMENTACIÓN BÁSICA		
ASIGNATURA	NO. CRÉDITOS	PRE-REQUISITOS
Procesos de Creación en las Artes y el Diseño	3	Ninguno
Visualización en las Artes y el Diseño	3	Ninguno
Historia de las Artes y el Diseño	3	Procesos de Creación en las Artes y el Diseño
Semiótica en las Artes y el Diseño	3	Teorías de las Artes y el Diseño
Teorías de las Artes y el Diseño	3	Visualización en las Artes y el Diseño
Pensamiento Espacial	3	Proyecto de Diseño Industrial II / Matemáticas Básicas
<b>Total de créditos</b>	<b>18</b>	

FUNDAMENTACIÓN ESPECÍFICA		
ASIGNATURA	NO. CRÉDITOS	PRE-REQUISITOS
Procesos del Diseño Industrial I	2	Pensamiento Espacial
Procesos del Diseño Industrial II	2	Procesos del Diseño Industrial I
Procesos del Diseño Industrial III	2	Procesos del Diseño Industrial II
Emprendimiento en Industrias Culturales y Creativas	3	Proyecto de Diseño Industrial VI
Diseño e Innovación I	3	Proyecto de Diseño Industrial VI
Diseño e Innovación II	3	Proyecto de Diseño Industrial VI
Factores Humanos I	2	Proyecto de Diseño Industrial III
Factores Humanos II	2	Factores Humanos I
Factores Humanos III	2	Factores Humanos II
Teorías del Diseño Industrial I	3	Factores Humanos III
Teorías del Diseño Industrial II	3	Teorías del Diseño Industrial I
Teorías del Diseño Industrial III	3	Teorías del Diseño Industrial I
Representación del Diseño Industrial I	2	Proyecto de Diseño Industrial III
Representación del Diseño Industrial II	2	Representación del Diseño Industrial I
Representación del Diseño Industrial III	2	Representación del Diseño Industrial II
Proyecto de Diseño Industrial I	6	Ninguno
Proyecto de Diseño Industrial II	6	Proyecto de Diseño Industrial I
Proyecto de Diseño Industrial III	6	Proyecto de Diseño Industrial II
Proyecto de Diseño Industrial IV	8	Proyecto de Diseño Industrial III
Proyecto de Diseño Industrial V	8	Proyecto de Diseño Industrial IV
Proyecto de Diseño Industrial VI	8	Proyecto de Diseño Industrial V
Proyecto de Diseño Industrial VII	8	Proyecto de Diseño Industrial VI
Investigación Proyecto Grado	8	Proyecto de Diseño Industrial VII
Opción de grado: Curso Proyecto de Grado	8	Investigación Proyecto Grado
<b>Total de créditos</b>	<b>102</b>	

FUNDAMENTACIÓN HUMANÍSTICA		
ASIGNATURA	CRÉDITOS	PRE-REQUISITOS
Humanidades I	2	Humanidades
Humanidades II	2	Humanidades
Humanidades III	2	Humanidades
Ética, Ciudadanía y Paz	2	Ninguno
<b>Total de créditos</b>	<b>8</b>	

ELECTIVAS		
ASIGNATURA	CRÉDITOS	PRE-REQUISITOS
Electiva I	3	Ninguno
Electiva II	3	Ninguno
Electiva III	3	Ninguno
Electiva IV	3	Ninguno
<b>Total de créditos</b>	<b>12</b>	

INGLÉS		
ASIGNATURA	CRÉDITOS	PRE-REQUISITOS
Inglés A1	2	Inglés A-
Inglés A2	2	Inglés A1
Inglés B1	2	Inglés A2
<b>Total de créditos</b>	<b>6</b>	
<b>TOTAL CRÉDITOS DEL PROGRAMA</b>	<b>146</b>	

La Opción de Grado tiene un total de 8 créditos académicos que hacen parte de la Fundamentación Específica y se podrá cumplir mediante una de las siguientes posibilidades:

- **Proyecto de Grado:** Previo cumplimiento de requisitos, los estudiantes podrán desarrollar su Opción de Grado con proyectos vinculados a procesos tecnológicos, procesos sociales, espacios educativos, experiencias, servicios o cualquier otro interés que responda a los escenarios de acción del diseño industrial.
- **Formación para la Investigación:** Previo cumplimiento de requisitos, los estudiantes podrán desarrollar su Opción de Grado vinculándose a los Proyectos de Investigación de los Profesores de Tiempo Completo, particularmente de la Facultad de Artes y Diseño y sus líneas de investigación (1) Imagen Comunicación y procesos Interactivos, (2) Territorio Ciudad y Arquitectura, (3) Historia, Sociedad y Cultura, (4) Diseño, Técnica, Tecnología y gestión, (5) Pedagogía, Diseño y Procesos Creativos.
- **Prácticas y Pasantías Empresariales:** Previo cumplimiento de requisitos, en el último periodo académico de Diseño Industrial los estudiantes podrán cursar su Opción de Grado en un contexto laboral acorde con su profesión, donde apliquen conocimientos y competencias desarrollados durante su formación. Los estudiantes pasan por procesos de selección, capacitación en hojas de vida y de aspectos relacionados con la seguridad industrial y riesgos laborales. Posterior a esto, se clasifican los estudiantes en las modalidades de emprendimiento, práctica local con empresas y

práctica externa con empresas nacionales e internacionales.

- **Enlace con Posgrado:** Esta agrupación abarca las modalidades de “asignaturas de posgrado” y “coterminal con maestría”. Para el caso del Programa de Diseño Industrial, se promueve la *modalidad de coterminal*, previo cumplimiento de requisitos. En el último periodo académico del Programa los estudiantes podrán cursar todas las asignaturas del plan de estudios de primer periodo académico de la Maestría en Gestión del Diseño o de la Maestría en Diseño de Producto utilizando los 8 créditos de la Opción de Grado, más créditos adicionales correspondientes a asignaturas electivas o de la fundamentación específica. Esta modalidad permite que los estudiantes de pregrado inicien sus estudios de posgrado y continúen con el segundo periodo académico de la Maestría una vez hayan terminado el coterminal.

Vale la pena destacar que en el Programa de Diseño Industrial el trabajo de grado inicia con la asignatura Investigación para Proyecto de Grado (IPG), la cual tiene 8 créditos académicos y es prerrequisito de la asignatura Opción de Grado. El IPG se ocupa de caracterizar la formulación del proyecto de grado en coincidencia con las opciones de grado que se describieron arriba. Así, los estudiantes hacen su trabajo de grado durante un año completo enfocados en la misma línea o modalidad.

El programa aplica un Examen de Seguimiento a los estudiantes que ingresan a la asignatura prerrequisito de la Opción de Grado, Investigación Proyecto de Grado, cuyo resultado tiene un carácter formativo para el estudiante en tanto sus competencias, conocimientos y perfiles profesionales, así como un resultado para implementar acciones de mejoramiento del Programa.

### 7.3. ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

El Modelo Pedagógico de la Universidad y el Proyecto Educativo Institucional (PEI) <sup>13</sup> plantean la coexistencia y combinación de distintas estrategias de enseñanza y aprendizaje como parte de las fortalezas de una *universidad formativa*, estrategias que son puestas en marcha en el Plan Estratégico 2015-2020 y la línea “La Tadeo Formativa en Acción”. La corriente pedagógica orientadora en este caso es el Constructivismo, desde donde se entiende que aprender *es construir conocimiento* y alcanzar un aprendizaje significativo: un aprendizaje con sentido para el estudiante en tanto se vincula a situaciones problemáticas de su contexto y se desarrolla como un proceso de investigación en el aula.

En el Programa de Diseño Industrial este proceso se apoya en diferentes modelos educativos que colaboran en el desarrollo del pensamiento de los estudiantes y en la capacidad deliberada y consciente, para la toma de decisiones y resolución de problemas en diseño de manera autónoma. De allí que las estrategias pedagógicas buscan una formación integral que trasciende el aula justo para que el estudiante

---

<sup>13</sup> Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. (2011). *Proyecto Educativo Institucional, PEI*. Bogotá: Ed. UJTL Pag.95 - 96.

establezca relaciones con su realidad social de manera crítica, reflexiva y creativa.

En concordancia con estos lineamientos y de acuerdo con los intereses disciplinares y la construcción colectiva de los saberes propios del Diseño industrial, se prioriza el uso del lenguaje en diseño como una herramienta de creación que permite “articular y configurar, desde las estructuras de pensamiento, una multiplicidad de posibles representaciones que caracterizan a la profesión como una actividad creativa”<sup>14</sup>

Para el establecimiento de las relaciones pedagógicas entre los docentes, estudiantes y otros participantes como instituciones, empresas y entidades, el Programa parte del reconocimiento de diversas actividades académicas entendidas como seminarios, clases teóricas, clases teórico-prácticas, talleres, laboratorios, grupos de estudio, prácticas profesionales, y en especial los Proyectos de Diseño los cuales responden a la multiplicidad de intereses, problemas y necesidades contenidos en los diferentes núcleos de conocimiento expresados en el plan de estudio de Diseño Industrial.

La investigación-creación en la Universidad es un componente fundamental en el proceso de formación de los estudiantes, en coherencia con las orientaciones del Proyecto Educativo Institucional y Modelo Pedagógico, donde además se alude a la Investigación Proyectual. Tales disposiciones se enmarcan en la investigación formativa que procura relacionar la docencia con la investigación a través de procesos pedagógicos que vinculan recíprocamente intereses de profesores y estudiantes en el campo de la investigación-creación. Dentro de este marco se promueve la realización y producción de productos de diseño (en un sentido extenso), ensayos, búsqueda de información, micro proyectos y otras actividades al interior de las diferentes asignaturas que conforman el plan de estudios. Para hacer visible esta apuesta institucional, en la reciente modernización de los planes de estudio se fortalecieron actividades como: trabajo de formación para la investigación-creación, así como para la investigación proyectual, pasantías, trabajo de emprendimiento y asignaturas de articulación Pregrado/Postgrado.

Para acompañar las transformaciones de los planes de estudio y en correspondencia con la apuesta institucional en los temas pedagógicos, se cuenta con **TadeoLab**, como una estrategia metodológica, que integra tres componentes: (a) Arte y Ciencia, (b) Investigación y Creación y (c) Pedagogía y Aprendizaje. El propósito fundamental es facilitar el diálogo de la docencia con el aprendizaje, la investigación interdisciplinaria y el emprendimiento de proyectos interdisciplinarios. La base de TadeoLab es la creación y el desarrollo de proyectos transdisciplinares que promuevan el trabajo colaborativo y la experimentación de nuevas formas de abordar el aprendizaje. Se trabaja a través de problemáticas transversales que ayudan a la integración de diversos actores que provienen de universos diferentes con intereses comunes.

Así mismo, **la Ruta del Emprendimiento**, cuyo eje estratégico es la innovación, hace parte de las apuestas institucionales trasversales en tanto vincula la creatividad como un espacio de reflexión y acción común entre los diversos profesionales de la Universidad. Esto bajo la noción del diseño industrial como articulador de procesos de emprendimiento y oportunidades para la generación de empresas.

**AVATA** (Ambiente Virtual de Aprendizaje Tadeísta) es el entorno educativo virtual oficial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano que, de acuerdo con el Modelo Pedagógico, está pensado para apoyar la creación de ambientes de aprendizaje centrados en el estudiante. **AVATA** facilita la interacción y provee espacios de aprendizaje más flexibles que favorecen la autonomía de los estudiantes en sus procesos de

---

<sup>14</sup> Documento de Autoevaluación. Programa de Diseño Industrial - 2009

aprendizaje. Los cursos en **AVATA** están soportados en la plataforma Moodle. Allí se encuentran las aulas virtuales de las asignaturas de pregrado, posgrado y de los cursos que ofrece Educación Continuada.

En cuanto a la Internacionalización del Currículo, como escenario potencial para la formación de los estudiantes la Universidad vienen implementando acciones en procura de insertar a la comunidad académica en un mundo globalizado, por ejemplo a través de la revisión y actualización curricular frente a las dinámicas actuales de las disciplinas, la incorporación de bibliografías en idiomas diferentes al español, la estructuración de asignaturas que trabajan sobre problemáticas globales, la frecuente participación de profesores invitados y conferencistas expertos en temáticas de actualidad mundial, el desarrollo de competencias en un segundo idioma, entre otros.

En cuanto al establecimiento de las estrategias y mecanismos de seguimiento y acompañamiento por parte de los docentes al trabajo de los estudiantes, independientemente de las metodologías empleadas, el Programa prioriza la generación de espacios de reflexión, en los cuales se establecen interacciones argumentadas entre estudiantes y profesores, además de las evaluaciones realizadas en las reuniones de área, comités y jornadas pedagógicas, donde se evidencia la forma en que los diferentes actores del proceso de enseñanza-aprendizaje se han apropiado de las metodologías propuestas durante el período académico.

#### **7.4. EVALUACIÓN**

El Programa a través de sus estrategias de aula y en concordancia con lo mencionado líneas arriba, apropia las directrices definidas en el PEI de la Universidad relacionadas con la evaluación formativa.

El Programa de Diseño Industrial desarrolla estrategias de heteroevaluación, coevaluación, autoevaluación, así como la evaluación dinámica, las cuales se aplican dependiendo de las particularidades de los espacios académicos anteriormente mencionados. La primera tiene como propósito integrar al estudiante dentro de su propio proceso evaluativo, la segunda vincula actores diferenciados por su formación disciplinar o su vínculo con sectores distintos al académico, y la última consiste en establecer los niveles de desarrollo formativo alcanzado particularmente por los estudiantes que fruto de una medicación pedagógica optimizan otros niveles de evaluación de su propio desempeño.

Así mismo, en concordancia con las orientaciones de sistema de educación nacional relativas al desempeño por competencias, el Programa de Diseño Industrial incluye este lineamiento dentro de los modelos de verificación presentados en los sílabus de las asignaturas.

#### **7.5. FORMACIÓN INTEGRAL E INTERDISCIPLINARIEDAD**

El Proyecto educativo Institucional (PEI) establece como política 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.

El Programa de Diseño Industrial impulsa la interdisciplinariedad con otros programas y otras áreas de

conocimiento, mediante la interacción de sus estudiantes y profesores con diversas unidades académicas de la Universidad. Es así como algunas de las asignaturas de la fundamentación Básica son compartidas con los diferentes programas de la Facultad de Artes y Diseño en tanto en ellas se aborda el estudio de problemáticas comunes a los campos de la creación. Tal es el caso de asignaturas como Procesos de Creación en las Artes y el Diseño, Visualización en las Artes y el Diseño, Historia de las Artes y el Diseño, Teorías de las Artes y el Diseño, Semiótica de las Artes y el Diseño y Pensamiento Espacial. Esta última es una asignatura compartida entre los programas de Diseño Industrial y Arquitectura.

Así mismo, las convergencias disciplinares se valoran cuando los estudiantes se vinculan en los Proyectos de Investigación-Creación de los profesores del Grupo de Investigación DISEÑO PENSAMIENTO CREACIÓN (clasificado en categoría B por Colciencias) a través del Semillero PENSAMIENTO EN DISEÑO; también cuando optan por hacer prácticas profesionales como opción de grado, y en general en las múltiples actividades que desde el componente de proyección social amplían las posibilidades al estudiante para realizar trabajos interdisciplinarios.

Vale la pena destacar que la Escuela de Diseño de Producto - EDP, como unidad académica central que presta servicios al programa de Diseño Industrial, desde su equipo de profesores caracterizado por diversas formaciones e intereses investigativos, ha estructurado una amplia oferta académica y pedagógica que se orienta hacia la consolidación de campos de estudio -que operan como horizontes de sentido- desde dónde pensar y actuar en las múltiples y dinámicas relaciones discursivas y prácticas del diseño. Muchas de las actividades de formación para la investigación, así como de proyección social a las que se vinculan los estudiantes, devienen de esta oferta académica de la Escuela de Diseño de Producto y de los campos de estudio resultado de las experiencias, prácticas y productos desarrollados por la comunidad académica, a través de las áreas de Docencia, Investigación-creación, Proyección social, Consultoría, Emprendimiento y Relaciones nacionales e internacionales. Esta oferta busca la generación de un diálogo disciplinar e interdisciplinar para un debate contemporáneo de las interferencias del diseño con otras áreas de conocimiento.

### **Los campos de estudio en la Escuela de Diseño de Producto**

Se entiende como campo de estudio, el desarrollo de un escenario de conocimiento y práctica puesto en relación con problemas específicos, el cual está a cargo de una masa crítica de expertos que formulan posibilidades de preguntas delimitadas y que evidencian la capacidad de conexión con otros campos, bajo la interferencia abierta y dinámica, considerando las escalas de relación de lo micro y lo macro.

Un campo de estudio, por lo tanto, establece las interferencias sobre un escenario particular de conocimiento con otros escenarios, desarrollando conexiones dinámicas que puedan aportar caminos creativos en la búsqueda de otros espacios de respuesta.

Los campos de estudio son los horizontes de sentido de la Escuela.

- Son el resultado de las experiencias, prácticas y productos desarrollados por la comunidad académica, a través de las áreas de Docencia, Investigación-creación, Proyección social, Consultoría, Emprendimiento y Relaciones nacionales e internacionales.
- Permiten la identificación de marcos de interpretación y de acción que articulen de manera

intencional el desarrollo de proyectos con miras a orientar perfiles de docentes para el desarrollo de productos, proyectos, redes y ampliar la articulación con diversos actores sociales.

- Buscan la generación de un diálogo disciplinar e interdisciplinar para un debate contemporáneo de las interferencias del diseño con otras áreas de conocimiento.

#### *Cinco campos de estudio en la Escuela de Diseño de Producto:*

A través de la trayectoria de un equipo de profesores provenientes de diversas disciplinas como la historia, el arte, la ingeniería, el diseño gráfico e industrial, la filosofía, la educación y la comunicación entre otras; y la incorporación de los aprendizajes de investigación y creación surgidos en contextos sociales, comunitarios, empresariales y organizacionales específicos, han dado paso a la definición los siguientes 5 campos de estudios.

##### **i. Diseño y Procesos Sociales**

Este campo busca desarrollar escenarios del conocimiento en diseño desde lógicas de fronteras, adaptación social y estudios y prácticas sociales. Por lo tanto, los procesos de diseño no son un fin, sino un conjunto de mediaciones sociales, políticas, culturales, económicas, tecnológicas, ambientales, entre otras, en el que los sujetos sociales tejen sus relaciones con el otro, con sus comunidades, construyendo interacciones de habitabilidad en sus contextos y territorios sostenibles.

Como grupo de estudio, nos proponemos pensar las prácticas en pro de generar sociedades justas y que busquen la construcción de políticas para la vida. A través de los proyectos de investigación y creación realizados, hemos podido enfocar factores de gestión e intervenciones con diferentes grados de complejidad, en diferentes líneas tales como: - Memoria Colectiva y construcción de condiciones para la paz - Trabajo bajo la premisa de la autonomía comunitaria. - Diálogos de prácticas y activismos sociales desde la transformación creativa de los territorios y sus identidades.

Los resultados obtenidos tienen como común denominador realizar un diálogo cercano entre las disciplinas creativas, las ciencias humanas y sociales y los procesos de gestión política. Esto ha permitido para las prácticas del diseño, ampliar sus escenarios de diálogo y articulación en redes, lo que genera retos sobre la consolidación del activismo político, la construcción de estrategias de gestión de la equidad, la participación y reconocimiento de subjetividades y por último ha permitido abordar alternativas de respuesta en procesos creativos de carácter colectivo, deliberativo y coherentes con realidades concretas y las preguntas contemporáneas.

##### **ii. Diseño, Sostenibilidad y Tecnología**

Campo enfocado en la búsqueda de soluciones técnicas, tecnológicas y de investigación aplicada transdisciplinar, a partir de principios de sostenibilidad ambiental, social, económica y cultural. En este sentido, el campo reconoce y actúa para plantear alternativas a la insostenibilidad de múltiples prácticas humanas (antrópicas) frente a la naturaleza y propende por dar respuestas desde el diseño y la creación,

que beneficien procesos productivos, sociales, de conservación, entre otros, a partir del mejoramiento de las tecnologías y métodos disponibles en los contextos, territorios sociales y ecosistemas.

La experiencia del grupo de estudio es amplia en diferentes aspectos; principalmente en proyectos de investigación-creación con varias fases realizadas en distintas convocatorias, con premios y reconocimientos por las contribuciones de diseño para atender problemas ambientales, sociales, técnicos y científicos. También, en consultorías el grupo ha logrado generar un bagaje para que, en conjunto con sectores empresariales, científicos y sociales se atiendan retos del orden de la sostenibilidad, los nuevos materiales, instrumentos, análisis de ciclo de vida de producto, acciones de ecodiseño, entre otros.

Finalmente, el campo está comprometido con la generación de nuevos conocimientos y prácticas vinculadas con los ODS, la economía circular y el sostenimiento. De esta manera, se han generado prácticas educativas para que en la formación de las nuevas generaciones de diseñadores estas praxis futuradas puedan estar en su ADN profesional.

### **iii. Historia y Teoría de los Diseños**

El campo de estudio de Teoría e historia de los diseños surge del interés por consolidar cualidades reflexivas y propositivas en la formación del carácter en las y los diseñadores, desde una comprensión de las historias como lecturas analíticas y críticas del pasado de su oficio y su profesión, a partir de múltiples referentes y diversas voces. Lo anterior, con miras a valorar y elaborar teorías novedosas, como horizontes del quehacer en el diseño (diseños) apreciado como pluralidad. La propuesta del campo es la generación de escenarios de posibilidad para que las y los diseñadores pueda elaborar, modificar, transformar o consolidar, sus posturas, posiciones y disposiciones, frente a las formas de pensar y hacer diseño y su relación con las necesidades reales de la sociedad

De esta manera, el campo de las historias y las teorías de los diseños busca ampliar el horizonte profesional y disciplinar, a través de ejercicios y proyectos nacidos del trabajo académico, que contribuyan a fomentar el pensamiento crítico y a la consolidación de nuevas prácticas disciplinares. Algunos de los proyectos incluidos en este campo son el Observatorio Diseño de Producto, tesis doctorales históricas y teóricas en diseños como expresión de la cultura material, y proyectos de investigación-creación internos, que buscan ampliar la discusión en el campo y fomentar el pensamiento crítico e investigativo en la comunidad.

Asimismo, se han venido construyendo puentes transdisciplinares y vínculos con otras tradiciones de conocimiento y acción, con el fin de construir y proveer de las herramientas conceptuales que requiere la disciplina, para hacer frente a la complejidad de los desafíos del mundo contemporáneo, como son el problema ecológico, la desigualdad social y económica, el género, entre otros.

### **iv. Diseño y Pedagogía**

Este campo se interesa por estudiar la relación entre los procesos del diseño y las actividades educativas que permiten comprender, representar, desarrollar reflexiones y propuestas metodológicas, evaluativas y didácticas que apoyen los diferentes procesos y estrategias pedagógicas propias de la disciplina.

El espacio de interés del campo se centra en el desarrollo de proyectos enfocados a la construcción de reflexiones profundas en torno a preguntas, que permitan construir un sustento, tanto conceptual como metodológico, de innovaciones pedagógicas y ambientes de aprendizaje en los diferentes espacios académicos, considerando principalmente la experiencia de los diferentes actores del proceso educativo. Así mismo, desde el carácter pedagógico de la disciplina y su accionar enfocado al ejercicio proyectual en diseño, busca generar unas dinámicas de pensamiento particular donde se trabajan problemas, retos u oportunidades, evidenciando la forma en que el diseñador(a) va asimilando y fortaleciendo su experiencia y conocimiento.

De otra parte, este campo, se interesa por profundizar e investigar el problema de la enseñanza del diseño, comprometiéndose con la continua reflexión y aplicación de los lineamientos de la educación por competencias propuesta por el Ministerio de Educación Nacional. Finalmente, este campo invita a reflexionar y conversar desde la interdisciplinariedad los conceptos, acciones y marcos metodológicos que dan sentido al quehacer educativo, entendido como un proceso de enseñanza y aprendizaje que está determinado por los diferentes contextos y espacios académicos.

#### v. **Gestión, innovación y Emprendimiento**

Este campo de estudio reconoce el diseño como factor de innovación y emprendimiento para el desarrollo social y económico, desde la convergencia de saberes y prácticas de las Artes y el Diseño, la Ciencias Humanas y las Ciencias Económico-Administrativas. Nuestra experiencia investigativa está orientada a la interpretación de contextos y organizaciones a través del pensamiento de diseño, para desarrollar procesos de innovación de estrategias, productos y servicios.

Desde esta perspectiva, este campo opera a partir del vínculo con empresas, instituciones, organizaciones y comunidades locales para el desarrollo situado de los proyectos, mediante investigación aplicada, desarrollo experimental y procesos de creación, que permiten la generación de modelos de negocios viables, sostenibles e innovadores. Este campo también incluye las actividades realizadas en la Ruta de Emprendimiento de la Universidad que promueve la formulación y desarrollo de modelos de negocio y facilita el contacto con el ecosistema emprendedor de la ciudad, conformado, entre otros, por la Cámara de Comercio de Bogotá, el Fondo Emprender e Impulsa.

#### **Espacios de integración**

En la continua búsqueda de espacios de integración, participación y aprendizaje complementario desde la visión de diferentes disciplinas, se desarrollan proyectos que facilitan a los miembros de la comunidad académica interactuar con personas de otras Facultades y entidades para abordar estudios específicos en contextos particulares, algunos de ellos son:

- Talleres Verticales
- Escuela de Verano
- Bienal Internacional de Artes y Diseño
- Evento CreAcción

- Muestras de proyectos de estudiantes
- Muestras y exposiciones de egresados
- Espacios de Formación Complementaria
- Encuentros de Estudiantes CREE
- Electivas disciplinares e interdisciplinares
- Ruta del Emprendimiento
- Observatorio de Diseño de Producto
- Workshops con invitados nacionales e internacionales
- Seminarios y Conferencias

Hay que mencionar también las alternativas ofrecidas por la Universidad desde la visión propia del modelo educativo y carácter formativo, en donde los estudiantes mediante la opción de la doble titulación cursan materias de otros programas con la única restricción del cumplimiento de los prerrequisitos académicos.

## 7.6. FLEXIBILIDAD

Con el objetivo de realizar una actualización de los planes de estudio de toda la Institución, el Consejo Directivo estableció el Acuerdo 21 del 2 de septiembre de 2015 considerando, entre otras cosas, que es pertinente introducir ajustes curriculares que incorporen en los programas académicos una estructura curricular flexible con asignaturas electivas, y en general ajustes que favorezcan las características de alta calidad de los programas. Según este Acuerdo, La flexibilidad Curricular tiene como propósito fomentar la autonomía del estudiante para elegir según sus intereses y proyecto académico, de ahí que le permite al estudiante seleccionar cursos dentro de la oferta de la Universidad debido a sus objetivos de formación.

De acuerdo con las políticas institucionales determinadas en el acuerdo 21, el Programa garantiza la flexibilidad del currículo mediante el fortalecimiento de los espacios académicos en la fundamentación específica, por ejemplo en los Proyectos de Diseño Industrial, que como ya se ha mencionado, se definen en tres rutas denominadas Objeto, Interacción y Contexto, las cuales a su vez están integradas por los componentes de (a) Fundamentación-investigación (b) (Producción-Representación (c) Construcción

En los Proyectos de Diseño Industrial derivados de cada ruta (**Objeto:** Lógica de la forma, Actividad y Objeto, Estructura de la Forma y Cultura de la Forma. **Contexto:** Conexiones Emergentes, Vida y Territorio, Tensiones Culturales y Dinámicas Críticas. **Interacción:** Experimentaciones, Simulaciones, Articulaciones y Mediaciones), se abordan temáticas actuales, permitiendo a los estudiantes que de manera autónoma decidan sobre su desarrollo personal, su formación profesional y su perfil ocupacional, a través de la combinatoria que resultan de la selección de cuatro de los doce talleres ofertados. *Cada uno de estos Proyectos de Diseño se ofrecen dependiendo de si se cumple con el mínimo de estudiantes requerido, de acuerdo con las condiciones de cada periodo académico.*

### Proyectos de Diseño Industrial: Ruta Objeto

Proyecto	Descripción	Orientación
<b>LÓGICA DE LA FORMA</b>	El Taller Lógica de la Forma busca que los estudiantes reconozcan posibilidades de configuración a partir de conceptos propios de la naturaleza de la forma. Se busca comprobar, controlar y comunicar la validez de la interpretación formal desde habilidades en el pensamiento espacial, tridimensional y abstracto.	Este taller busca promover la discusión y el análisis desde ejercicios individuales y grupales, que abordan la investigación, la exploración, modelación y comprobación de los productos desarrollados.
<b>ACTIVIDAD Y FORMA</b>	El Taller Actividad y Forma busca que los estudiantes exploren, reflexionen y propongan aspectos relacionados con el uso, la actuación, los actos y las interacciones hombre –objeto, hombre-hombre, hombre-contexto, para atender necesidades, aspiraciones e intenciones. Desde este taller es posible configurar el entorno basándose en las relaciones del hombre con el espacio y con las actividades que debe realizar para lograr sus objetivos.	Este taller busca desarrollar un proyecto que se defina desde un modelo funcional o prototipo para realizar pruebas de uso en contexto.
<b>ESTRUCTURA DE LA FORMA</b>	El taller de Estructura de la Forma se enfoca en la conceptualización y concreción de productos elaborados industrialmente, analizados desde su lenguaje semiótico, praxeológico, sociocultural, comunicativo y lo sistémico. En el taller se consolida una estructura de pensamiento sistémico, desde las relaciones que se dan entre forma, función y estructura en productos de uso.	Este taller busca aproximarse a un análisis semánticos, sintácticos y pragmáticos que den cuenta de un contexto, una actividad y un usuario específico.
<b>CULTURA DE LA FORMA</b>	El Taller Cultura de la Forma busca hacer uso del pensamiento sistémico y complejo como modelo para que desde la forma se den soluciones creativas a problemas relativos a múltiples escenarios culturales.	Este taller busca hacer análisis de casos con base en la teoría de los sistemas.

### Proyectos de Diseño Industrial: Ruta Contexto

Proyecto	Descripción	Orientación
<b>CONEXIONES EMERGENTES</b>	El taller de Conexiones Emergentes trabaja en las relaciones sutiles que suceden entre las prácticas culturales, los procesos tecnológicos y los campos de aplicación del diseño.	Este taller busca acercarse a entornos de creación interdisciplinar, en los que sea posible cuestionar los límites de la profesión y profundizar en los potenciales del proceso creativo en el diseño.
<b>VIDA Y TERRITORIO</b>	El Taller de Vida y Territorio propicia la búsqueda creativa de oportunidades de diseño que asumen como reto la revitalización de contextos urbanos en cinco líneas de acción: Renaturalización urbana en el espacio público; Renaturalización al interior de manzana; Conexión del paisaje natural con la trama urbana; Manejo e implementación de tecnologías limpias; Mitigación de la contaminación en los centros urbanos.	Este taller busca aproximarse a las formas de vida en el territorio; procesos creativos basados en la naturaleza; representación por medio de eco-Info-cartografías y modelos de simulación.
<b>TENSIONES CULTURALES</b>	El Taller de Tensiones Culturales busca que el estudiante reconozca la heterogeneidad de las prácticas culturales actuales, en el marco de las tensiones producidas entre la cultura popular, de masas, de consumo y de élite, y sus derivados procesos de producción, distribución y consumo de la cultura material.	Este taller busca aproximarse a las diferencias culturales y sociales que aportan al diseño de proyectos desde miradas cruzadas. El taller ha tenido como colaboradores en versiones anteriores al NC State College of Design y a OpenIDEO.

<b>DINÁMICAS CRÍTICAS</b>	El Taller de Dinámicas Críticas tiene como interés motivar la reflexión sobre las estructuras normativas de la sociedad que regulan muchas de las acciones de diseño. Se aspira a que el estudiante analice críticamente los procesos sociales de producción, distribución y consumo y comprenda -por un lado- cómo el Diseño es medio por el cual se representan algunas de las estructuras de dominación de la vida social, y, por otro lado, que el diseño industrial también es un medio transformador del mismo orden social.	Este taller busca aproximarse a lecturas críticas de contextos, desde donde se conceptualice y problematicen de manera divergente las situaciones propias de la vida.
---------------------------	--	---

### Proyectos de Diseño Industrial: Ruta Interacción

Proyecto	Descripción	Orientación
EXPLORACIONES	El taller de Exploraciones plantea la búsqueda y la reflexión sobre el Ser Humano en sus dimensiones afectiva, cognitiva, emocional, intelectual, motivacional, social, cultural, física y biométrica, aprovechando los diferentes tipos de sentidos (filosófico, política, social y tecnológico)	Este taller busca acercarse a entornos de creación interdisciplinar y cuestionar los límites disciplinares.
SIMULACIONES	El taller de Simulaciones procura que los estudiantes comprendan las características de la realidad, sus conexiones y sus posibles representaciones, apoyados en los conceptos de simulacro, apariencia, imitación y experiencia. Así mismo se espera que desarrollen competencias que les permitan construir propuestas y proyectos enfocados en la reproducción de situaciones, la elaboración de prototipos o modelos de prueba y la imitación de eventos, con el fin de diagnosticar o probar, verificar o identificar las actividades realizadas por los usuarios.	Este taller está fundamentado en el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y el desarrollo de una experiencia de aprendizaje que contempla: Anticipación - Delimitación - Inmersión – Resolución - Extensión
ARTICULACIONES	El Taller de Articulaciones plantea, desde una perspectiva contemporánea, analizar e interpretar el comportamiento humano respecto a los artefactos y evidenciar las posibles articulaciones entre medios culturales, sociales y técnicos para la generación de dispositivos y artefactos de diseño	Este taller busca incentivar la observación y la investigación-acción, la lectura de textos críticos, la elaboración de mapas mentales interactivos, infografías, cartografías, análisis etnográficos digitales y urbanos en varios medios de registro, diagramas de flujo, prototipos de interacción y experiencia.
MEDIACIONES	El Taller de Mediaciones propone analizar diversas prácticas socio culturales, estados y formatos de la interacción social a partir del uso de dispositivos de mediación, entendidos en sentido amplio: aquellos que vinculen propuestas de carácter artefactual y aquellos de orden conceptual o procedimental.	Este taller hace uso de tecnologías de la información y comunicación para la recolección, búsqueda y tratamiento de la información pertinente en el desarrollo de proyecto de mediaciones interactivas.

De manera similar, en la búsqueda por la retroalimentación continua y la flexibilidad curricular, el Programa incorpora al proceso de enseñanza-aprendizaje los **talleres verticales** que son de oferta variada, en coincidencia con los procesos de investigación-creación de los profesores, así como con los logros de

interacción social y relaciones con el medio. Los talleres verticales garantizan el entendimiento de la realidad ocupacional del diseñador dada su estructura de trabajo con diferentes entidades, organizaciones, instituciones y empresas, enfatizando en el conocimiento que resulta de la comprensión de los problemas propios de los sectores que conforman la economía y el movimiento productivo del país.

#### Proyectos de Diseño Industrial: Talleres verticales

Nombre del taller	Entidad	Descripción del taller	Orientación
DISPOSITIVOS, EXPERIENCIAS Y SERVICIOS*	Universidad Central	Estudiantes y profesores de ambas instituciones trabajan en el manejo y la apropiación de algunas perspectivas tecnológicas, relacionadas con aplicaciones de Diseño, informática, automatización, didáctica y robótica. <b>Se vincula con los intereses de investigación, creatividad e innovación en la Ruta Interacción</b>	Este taller desarrolla un proyecto bajo la dinámica de trabajo en equipo. Se otorgan roles a los estudiantes que emulan la configuración de un estudio de diseño. Es necesario hacer prototipos, con comprobaciones que se ajustan a productos finales con estándares de mercado.
FIBRAS NATURALES E INNOVACIÓN SOCIAL*	Cadena del Fique - Ministerio De Agricultura-CORPOICA	Estudiantes y profesores que se ocupan de la comprensión de la realidad artesanal e industrial, para responder de manera crítica y propositiva a los requerimientos de las comunidades que integran el sector fiquero en Colombia. <b>Se vincula con los intereses de investigación, creatividad e innovación en la Ruta Contexto</b>	Este taller integra espacios de aula dinámicos y críticos con abundante trabajo de campo y contacto directo con las cadenas productivas de las fibras naturales y las personas que las conforman en sus diversos eslabones de producción y transformación.
METRÓPOLIS VIVA*	Cementos	Estudiantes y profesores que trabajan con empresas del sector de Concretos retos y necesidades productivas. Los resultados deben evidenciarse desde las capacidades y conocimientos de la producción e infraestructura existente en las empresas involucradas en el Taller, pero desde un enfoque innovador propio del diseñador. <b>Se vincula con los intereses de investigación, creatividad e innovación en la Ruta Objeto</b>	Este taller establece análisis descriptivos a partir estudios de campo, revisión de referentes y consultas a expertos.

\*Estos tipos de Talleres Verticales se ofrecen dependiendo de si se cumple con el mínimo de estudiantes requerido, de acuerdo con las condiciones de cada periodo académico.

Otro elemento destacable en tanto flexibilidad del Programa es la posibilidad que tienen los estudiantes de escoger la oferta de los cursos propios de asignaturas electivas, con un total de doce (12) créditos académicos que bien pueden provenir de la oferta que hace TadeoLab, de diferentes unidades académicas de la Facultad de Artes y Diseño o de otras Facultades. La fundamentación humanística también responde a este principio de electividad, con ocho (8) créditos académicos distribuirlos entre cuatro seminarios (incluida la Humanidades o de Enlace Bachillerato-Universidad), los cuales son cursados con estudiantes de diversas carreras.

Vale la pena destacar **La Ruta del Emprendimiento**, que se constituye como una alternativa coincidente con las políticas de desarrollo global y nacional frente a las ideas de empleabilidad, innovación y creatividad. Esta ruta es ofertada de manera transversal a todos los estudiantes de la universidad y está compuesta por cuatro cátedras, así:

- **Innovación y emprendimiento 1:** tiene como objetivo generar ideas innovadoras y desarrollar habilidades en los estudiantes para que estén en capacidad de analizar el entorno emprendedor, pensar creativamente y proponer de manera sistemática ideas con alto grado innovador.
- **Innovación y emprendimiento 2 (Electiva):** busca desarrollar los modelos planteados como idea y relacionarlos con el entorno. Allí se trabajarán las habilidades en los estudiantes para que estén en capacidad de comprobar y validar los modelos de productos o servicios y medir su impacto social.
- **Innovación y emprendimiento 3 (Electiva) se propone** proyectar y planear la implementación en el corto, mediano y largo plazo del modelo de producto o servicio propuesto como idea innovadora. Allí se desarrollarán habilidades en los estudiantes para que estén en capacidad planear y proyectar diferentes escenarios.
- **Innovación y emprendimiento 4:** tiene como propósito la puesta en marcha del proyecto innovador. En esta etapa, los estudiantes estarán en capacidad de tomar decisiones estratégicas para lograr los resultados propuestos. Según el plan de estudios del estudiante y previo el cumplimiento de los requisitos establecidos en cada caso, esta asignatura podría servir como opción de grado.

Por otra parte, con el objetivo de mejorar la experiencia educativa de los estudiantes del Programa, en la estructura curricular se valora la importancia de la movilidad estudiantil a otras academias y escuelas de diseño tanto en América como en Europa destacándose entre otras Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Universidad Argentina de la Empresa UADE, Instituto Tecnológico de Monterrey y el Instituto Europeo Di Design.

En este sentido, la estructura curricular ofrecida actualmente por el programa de Diseño Industrial permite al estudiante establecer relaciones efectivas entre sus actos creativos y proyectuales, donde la reflexión y la argumentación se convierten en ejes de sus decisiones de formación.

## 7.7. ASIGNATURAS QUE COMPRENEN EL PROYECTO DE GRADO

La resolución 018 de la Universidad Jorge Tadeo Lozano reglamenta las modalidades de opciones de grado establecidas en el Reglamento Estudiantil de pregrado y en los acuerdos de creación o modificación del Programa. Las modalidades se agrupan en (1) Proyecto de Grado, (2) Formación para la investigación, (3) Prácticas y Pasantías Empresariales, (4) Enlace con posgrados.

En cualquiera de ellas los estudiantes del Programa de Diseño Industrial dan cuenta de los conocimientos, habilidades y destrezas que ha desarrollado a lo largo de su formación integral de pregrado a través de proyectos de grado construidos por profesores y estudiantes en el espacio académico del *Curso para Proyecto de Grado*, que de manera genérica se nombra como CPG.

Permanentemente se hacen revisiones al modelo pedagógico de los proyectos de grado desde la coordinación del área, junto con los profesores y estudiantes involucrados, teniendo en cuenta que en el

Programa el trabajo de grado se entiende como un conjunto de actividades académicas compuesto por dos asignaturas:

La primera denominada **Investigación para Proyecto de Grado (IPG)**, que en el último plan de estudios vigente dentro del Programa de Diseño Industrial (plan 0522 /2017-1S) tiene un valor de 8 créditos académicos. Durante esta asignatura el estudiante avanza en su anteproyecto de grado, según las mismas modalidades establecidas para la asignatura de Opción de Grado. La **Investigación para Proyecto de Grado (IPG)**, es prerrequisito para la **Opción de Grado: Curso Proyecto de Grado (CPG)**.

Al cursar la asignatura de IPG el estudiante asumirá un punto de vista estructurado para aprovechar conocimientos y destrezas fortalecidas durante su formación (como ejes analíticos) y consolidar sus intereses académicos y profesionales en el proyecto de grado.

La segunda de las asignaturas en cuestión es **Opción de Grado: Curso Proyecto de Grado (CPG)** que en el último plan de estudios vigente dentro del Programa de Diseño Industrial (plan 0522 /2017-1S) tiene un valor de 8 créditos. Esta asignatura tiene por propósito es que el estudiante lleve a buen término sus intereses iniciados en IPG, consolidando su formación profesional en la disciplina.

De acuerdo con las modalidades de Opción de Grado instituidas por la Universidad en la resolución 018, el Programa de Diseño Industrial, en el marco de la flexibilidad curricular, oferta así las opciones de grado:

Proyecto	Descripción	Metodología
CO-TERMINALES* Aplica para la Maestría en Gestión de Diseño y la Maestría en Diseño de Producto (Preselección)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Previo cumplimiento de requisitos, en el último periodo académico de Diseño Industrial los estudiantes podrán cursar todas las asignaturas del plan de estudios de primer periodo académico de alguna de la Maestría en Gestión del Diseño y la Maestría en Diseño de Producto utilizando los créditos del CPG y créditos adicionales correspondientes a asignaturas electivas o de la fundamentación específica</li> <li>• Esta modalidad permite que los estudiantes de pregrado interesados en continuar en posgrado inicien sus estudios y puedan postularse como candidatos una vez hayan aprobado el co-terminal, para continuar con el segundo periodo académico de la Maestría</li> <li>• Desde el periodo 2018-2S se oferta el IPG Pregrado-Posgrado</li> <li>• En IPG-Co Pregrado-posgrado <b>NO se cursan asignaturas de posgrados</b>. SOLO se trabaja colaborativamente con estudiantes de las Maestrías</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para solicitar la admisión a la opción de co-terminal, los estudiantes deben inscribirse de acuerdo con la convocatoria que realice la Dirección del Programa en cada período académico.</li> <li>• El estudiante deberá contar con un promedio académico ponderado superior o igual a 3.8 y cumplir satisfactoriamente el proceso de admisión establecido para el programa de maestría en el que cursará las asignaturas</li> <li>• Se ofertará el IPG Co-Terminal como etapa preparatoria al CPG co-terminal</li> <li>• En IPG Pregrado-posgrado <b>NO se cursan asignaturas de posgrados</b>. SOLO se trabaja colaborativamente con estudiantes de las Maestrías La selección de un estudiante en la opción de grado co-terminal, no garantiza la admisión posterior al programa de posgrado.</li> <li>• La Dirección del Programa determinará un número de cupos en los programas de posgrados para los estudiantes de pregrado que opten por el co-terminal.</li> </ul>
PRÁCTICAS PROFESIONALES Nacionales e internacionales (Preselección)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Previo cumplimiento de requisitos, en el último periodo académico de Diseño Industrial los estudiantes podrán cursar el CPG en un contexto laboral acorde con su profesión, que le permite aplicar conocimientos y competencias desarrollados durante su formación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para solicitar la admisión a la opción de PRÁCTICAS PROFESIONALES, los estudiantes deben inscribirse de acuerdo con la convocatoria que realice la Dirección del Programa en cada período académico.</li> <li>• Se hace un proceso de selección por promedio y condiciones académicas</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos pasan por procesos de selección, capacitación en hojas de vida y de aspectos relacionados con la seguridad industrial y riesgos laborales.</li> <li>• Posterior a ello, se clasifican en las modalidades de emprendimiento, práctica local con empresas y práctica externa con empresas nacionales e internacionales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos aplican de forma voluntaria a las diferentes empresas que ofrecen vacantes; si son seleccionados son contratados con la debida documentación de ley e inscritos en la modalidad de prácticas locales. Estos alumnos tienen seguimiento en las empresas que se lleva a cabo por el coordinador de prácticas.</li> <li>• Los alumnos de emprendimiento hacen su proyecto con el seguimiento de los profesores de aula y además pueden ser apoyados de forma indirecta por empresas o instituciones que apoyen la creación de pymes o que estén interesados en financiar el proyecto.</li> <li>• Los demás procedimientos y evaluaciones son equivalentes al proceso regular que se lleva en los diferentes CPG, bajo los mismos términos de evaluación y seguimiento a los alumnos regulares del grupo.</li> </ul>
--	---	---

\*La modalidad Co-terminal se ofrece dependiendo de si se cumple con el mínimo de estudiantes requerido, de acuerdo con las condiciones de cada periodo académico.

Proyecto	Descripción	Metodología
PROYECTO DE GRADO Diseño y Procesos Tecnológicos *	Estudiantes de Diseño Industrial que se interesan por la relación diseño, técnica, tecnología y medio ambiente.  Proyectos vinculados con la línea de investigación Diseño, Técnica, tecnología y Gestión	Libre inscripción hasta completar cupos
PROYECTO DE GRADO Diseño y Procesos Sociales*	Estudiantes de Diseño Industrial que se interesan por la reflexión e intervención participativa en contextos sociales, políticos, económicos y culturales en los cuales se articulen procesos de creación  Proyectos vinculados con la línea de investigación Historia, Sociedad y Cultura	Libre inscripción hasta completar cupos
PROYECTO DE GRADO Diseño y Espacios Educativos*	Estudiantes de Diseño Industrial que se interesan por la relación entre diseño y la pedagogía como estrategia transformadora de comunidades  Proyectos vinculados con la línea de investigación Pedagogía, Diseño y Procesos Creativos	Libre inscripción hasta completar cupos
PROYECTO DE GRADO Genérico	Para estudiantes que NO tienen claro el énfasis de su proyecto de grado o NO corresponde a ninguno de los anteriormente presentados  Proyectos vinculados con las líneas de investigación (1) Imagen Comunicación y procesos Interactivos, (2) Territorio Ciudad y Arquitectura, (3) Historia, Sociedad y Cultura, (4) Diseño, Técnica, Tecnología y gestión, (5) Pedagogía, Diseño y Procesos Creativos	Libre inscripción hasta completar cupos

\* Estos tipos de proyecto se inscriben dentro de la Opción de Grado PROYECTO DE GRADO y se ofrecen dependiendo de si se cumple con el mínimo de estudiantes requerido, de acuerdo con las condiciones de cada periodo académico.

Proyecto	Descripción	Metodología
FORMACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN Semilleros*	Estudiantes de Diseño Industrial realizan su trabajo de grado en el marco de un proyecto de investigación, innovación y/o creatividad registrado ante la Dirección de Investigación, Creatividad e Innovación de la Universidad y a cargo de un profesor de tiempo completo o la permanencia y trabajo documentado en un Semillero de Investigación durante el periodo de tiempo establecido por la Facultad de Artes y Diseño	<ul style="list-style-type: none"> <li>Esta modalidad el estudiante contará con un director que será el profesor de tiempo completo a cargo del proyecto de Investigación, Creatividad e Innovación de la Universidad. Este director asume la formación del estudiante mediante asesorías, la evaluación de su desempeño y orienta el desarrollo de los productos.</li> </ul>

\*Estos tipos de proyecto se ofrecen dependiendo de si se cumple con el mínimo de estudiantes requerido, de acuerdo con las condiciones de cada periodo académico. Hacen parte de procesos de integración de trabajos de grado a investigaciones desarrolladas por profesores de tiempo completo de la Universidad, de manera que pueden variar en el año.

## 7.8. FUNDAMENTACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN EN EL PROGRAMA

La investigación, la investigación-creación-innovación y la investigación formativa son parte activa de los procesos académicos de la Universidad. La primera, que tiene por objeto generar conocimiento descriptivo, explicativo y predictivo, opera en la Universidad en el ámbito de las ciencias exactas. La segunda, la investigación-creación-innovación, es propia del campo de las artes plásticas, la arquitectura, el diseño y otras disciplinas y profesiones creativas, en donde a partir de la idea de proyecto se plantean problemas que requieren de una respuesta formal, sea ésta en términos de espacio, objetos, imágenes o procesos. La investigación formativa, tiene como propósito formar el espíritu investigativo de la comunidad educativa.

La Dirección de Investigación, Creación y Extensión (DICE) de la Universidad Jorge Tadeo Lozano tiene la responsabilidad de fomentar las actividades de investigación, desarrollo tecnológico e innovación, así como facilitar las acciones de creación asociadas en especial con la Facultad de Artes y Diseño y sus respectivos programas académicos, en cuanto a productos y distinciones desde Colciencias. Esto trae consigo una particularidad propia de la UJTL que es la simbiosis entre ciencia y arte en el marco de la investigación-creación, desde las propuestas de docentes y estudiantes.

A nivel de Programa se presenta una interlocución con el desarrollo de la Escuela de Diseño de Producto que genera orientaciones en cuanto a coordinaciones del grupo de investigación, los proyectos de investigación, así como la articulación con el semillero. Del mismo modo, desde la Escuela de Diseño de Producto se plantearon los fundamentos de investigación del Programa, de acuerdo con la mirada que la Facultad de Artes y Diseño estableció sobre los procesos de creación, la categorización de productos y la

distinción de proyectos de investigación-creación y proyectos de creación. Cada una de estas orientaciones abre espacios para que los estudiantes participen de la investigación desde su interacción con los procesos académicos, con la construcción misma de conocimiento y desde luego con los desarrollos tecnológicos.

## 7.9. FORMACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN

Como servicio prestado por la Escuela de Diseño de Producto al Programa de Diseño Industrial, se ha logrado el fortalecimiento de la formación para la investigación, innovación y los procesos de creación, a través del desarrollo de los grupos de estudio, en una dinámica colaborativa entre profesores investigadores y estudiantes del Semillero de Investigación Pensamiento en Diseño y relacionados con los proyectos de investigación-creación.

- **Componente de investigación de las Rutas de Objeto, Contexto e Interacción:** este componente contempla aporta a las nociones epistemológicas y metodológicas de los talleres de cada ruta, desde categorías de análisis extensas que pueden ser implementadas en el ejercicio proyectual. Adicionalmente, se fortalecen los procesos de desarrollo creativo a través de los sistemas de registro, procesos comunicativos y desarrollo de representaciones que dan cuenta de los procesos investigativos desde diferentes lugares como modelos (herramientas básicas de representación), modelaciones (estrategias particulares de representación), simulaciones (definición de mecanismos de desarrollo y retroalimentación de las intervenciones) y procesos de prototipado.
- **Proyecto de Grado en la modalidad de Investigación Formativa:** en cumplimiento de la Resolución 018, que reglamenta las modalidades de opción de grado, los estudiantes pueden desarrollar su trabajo de grado en el marco de un proyecto de investigación, innovación y/o creatividad registrado ante la DICE y a cargo de un profesor de tiempo completo.
- **Semillero de Diseño Industrial “Pensamiento en Diseño”:** está compuesto por varios grupos de estudio compartidos por profesores y estudiantes en campos del diseño vinculados a la formación y práctica investigativa y de creación, que propenden por ser un espacio de reflexión y creación en torno a intereses especialmente de los proyectos de investigación y de procesos de creación aprobados en las diferentes convocatorias internas de la Universidad. En el Semillero también se reconocen los productos de los estudiantes desarrollados en por los grupos de estudio y los trabajos de grado. Define también la socialización de productos a través de ponencias y publicaciones.
- **Grupos de Estudio:** Integrados a las dinámicas de los semilleros de investigación, se orientan a dinámicas de investigación formativa desde los cuales se impulsa a la reflexión y creación en torno a intereses compartidos por profesores y estudiantes en campos del diseño.

## 7.10. GRUPO DE INVESTIGACIÓN

**El Grupo de Investigación Diseño, Pensamiento, Creación** (categoría B Colciencias) define sus acciones bajo el desarrollo de programas de trabajo interdisciplinar que permiten profundizar las orientaciones e intereses del Diseño Industrial, ubicándolo en diferentes fronteras disciplinares que aportan sus problemas, conceptos y métodos de investigación al fortalecimiento y dinamización de los procesos de producción y creación en Diseño. Está conformado por un Equipo de Investigadores de diversas áreas del conocimiento adscritos a la Escuela de Diseño de Producto que, como se mencionó en el apartado de Formación Integral, es la unidad académica que presta servicios en docencia e investigación al Programa de Diseño Industrial. El grupo de investigación desarrolla un programa de trabajo holístico dedicado a la Investigación en tópicos del Diseño con fines de generación e innovación del conocimiento en el contexto local-global, con la participación del semillero de Investigación **Pensamiento en Diseño**, conformado por profesores de tiempo completo, profesores de cátedra y estudiantes del Programa de Diseño Industrial.

Define sus acciones bajo el desarrollo de programas de trabajo interdisciplinar, que permiten profundizar las orientaciones e intereses del Diseño Industrial, ubicándolo en diferentes fronteras disciplinares que aportan sus problemas, conceptos y métodos de investigación y de procesos de creación para fortalecer y dinamizar el desarrollo y la producción y creación en Diseño.

Uno de los principales lineamientos de la DICE es que desde las Facultades se compartan líneas de Investigación con el propósito de integrar grupos interdisciplinarios alrededor de problemas comunes. Para la Facultad de Artes y Diseño (FAD) es importante construir conocimiento y asociar sus procesos académicos a las siguientes líneas de investigación, con los acentos propios de cada grupo de investigación.

- Diseño, Técnica, Tecnología y Gestión
- Pedagogía, Diseño y Procesos Creativos
- Historia Sociedad Y Cultura
- Imagen, Comunicación y Procesos Interactivos
- Territorio, Ciudad y Arquitectura

## 8. FUNDAMENTACIÓN DE LA PROYECCIÓN SOCIAL DEL PROGRAMA

El Plan Estratégico Tadeísta 2015-2020 se compromete con acciones de responsabilidad social e influjo en el medio educativo, empresarial y social, por lo cual define como uno de sus ejes de gestión prioritarios las relaciones con el entorno. Para tal fin se busca consolidar acciones que generen impacto en las regiones y que permita ampliar la relación de la Universidad con las Instituciones, especialmente a través de los programas de proyección social.

La Universidad busca construir vínculos productivos con empresas nacionales e internacionales, públicas y privadas, y establecer alianzas con otras instituciones para fortalecer los procesos de formación, investigación y de extensión. Para ello promueve el desarrollo de investigaciones en temáticas relevantes para la sociedad, la consolidación de capacidades institucionales para estudiar y proponer soluciones a

problemas relevantes que afectan al país y el fortalecimiento de vínculos con la sociedad y otras instituciones dedicadas a la educación, al desarrollo local y social.

En concordancia con lo anterior, las acciones de proyección social propuestas por el Programa de Diseño Industrial se orientan desde Workshops, talleres, prácticas sociales voluntarias, prácticas y/o pasantías universitarias, servicios académicos de extensión, educación continuada o formación permanente, vinculaciones con proyectos de grado y procesos conjuntos de investigación, creatividad e innovación, que impacten positivamente el bienestar de la sociedad y fomenten el contacto de los estudiantes con las realidades nacionales, internacionales, regionales y locales.

Los objetivos que regulan estas acciones, entre otros son:

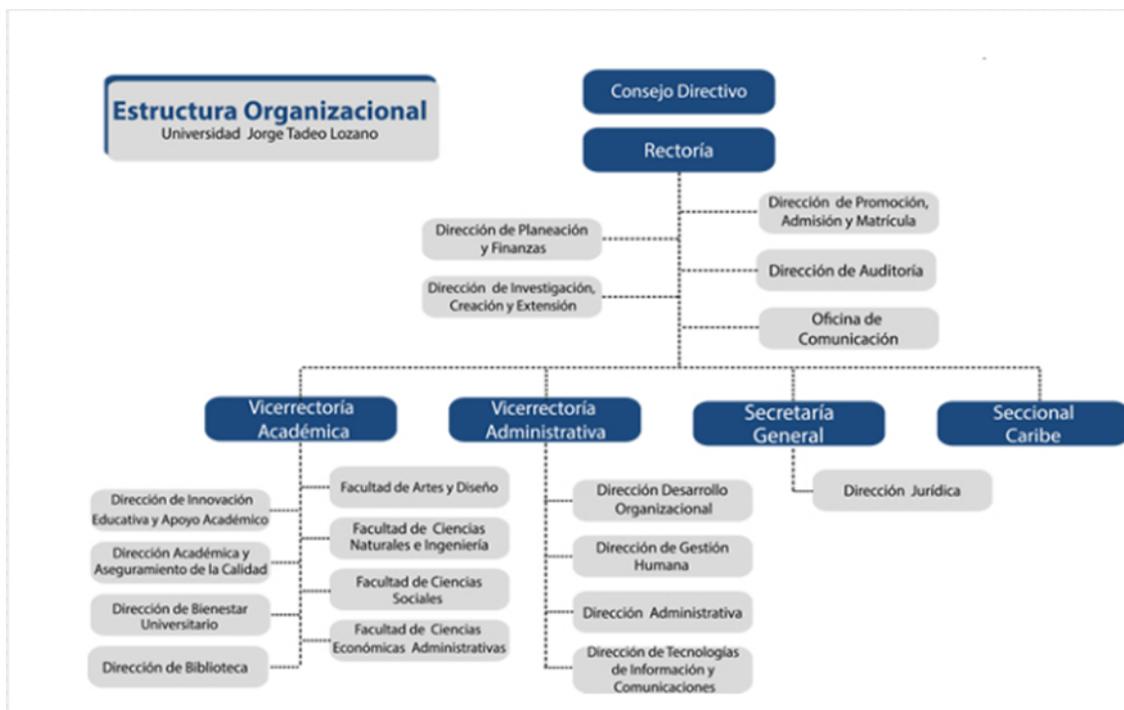
- Proponer, promover y apoyar el trabajo de impacto social positivo a través de proyectos de diseño que se desarrollen en diferentes contextos y territorios, y que vinculen a los miembros de la comunidad académica desde perspectivas disciplinares, interdisciplinares, así como desde vínculos intra e interinstitucionales.
- Fortalecer espacios que vinculen el que hacer del programa con instituciones, empresas, organizaciones–y otras, de carácter tanto nacional como internacional a través de acuerdos, convenios y alianzas de responsabilidad compartida
- Vincular a profesores, estudiantes y egresados a las diferentes actividades de proyección social voluntariamente, motivados principalmente por las posibilidades de aprendizaje, acercamiento a los entornos empresariales y/o el aporte y construcción de soluciones para la sociedad.

En concordancia con lo anterior, el programa está concebido de manera tal que las actividades desarrolladas, tanto académicas como de investigación, aportan en forma directa a la solución de problemas y a la mejora de los logros y la calidad de vida de diversos sectores de la sociedad. Las actividades de investigación y extensión del programa están orientadas, principalmente, a responder las inquietudes de los diferentes sectores de la comunidad, dada su transversalidad, flexibilidad y amplitud de los diferentes campos de aplicación que se pretenden abordar. Es importante destacar los retos que los estudiantes del Programa asumen en el marco de sus espacios académicos desde donde se definen nuevos escenarios de acción y de proyección social y así mismo, múltiples posibilidades de práctica. Así entonces se reconoce la responsabilidad social del conocimiento, la interacción y experiencia del papel del diseño en la definición de posibilidades y escenarios de transformación social, que define otros lugares de intervención del diseño, no solamente en los escenarios de las industrias o los espacios productivos clásicos, sino también en la búsqueda de otros escenarios de transformación.

## **9. ESTRUCTURA ACADÉMICA Y ADMINISTRATIVA DEL PROGRAMA**

La dirección y administración de la Universidad en orden jerárquico está conformada por el Consejo Directivo, la Rectoría y el Comité Académico. La Resolución 059 de 2013 definió una nueva estructura orgánica para la Universidad en cuatro áreas así: Rectoría, Vicerrectoría Académica, Vicerrectoría Administrativa y Secretaría General. A su vez, la Resolución 037 de 2015 reorganizó administrativamente las Facultades y se definieron funciones. Las cuatro facultades (Ciencias Económicas Administrativas, Artes

y Diseño, Ciencias Naturales e Ingeniería, y Ciencias Sociales) adscritas a la Vicerrectoría Académica, agrupan por afinidad conceptual y disciplinar todos los programas de pregrado y posgrado (Figura 1).



**Figura 1. Estructura Organizacional de la Universidad. Fuente: Dirección Académica.**

Las Facultades están conformadas por los Departamento o Escuelas y Programas Académicos, con sus correspondientes directores y con un equipo administrativo acorde a sus necesidades. A su vez cuentan con un Comité de Facultad, que está integrado por el Decano, los Directores de Departamento o Escuela y los Directores de los Programas, como un espacio donde se revisan las temáticas de docencia, investigación y extensión, así como el análisis de presupuesto, administración y gestión de los programas.

Con este fortalecimiento a la gestión de las Facultades, se avanzó en la definición de la estructura matricial como eje fundamental para articular las funciones esenciales: docencia, investigación y extensión, para lo cual se organizaron direcciones de programas y departamentos, los primeros centrados en la atención a los estudiantes y los segundos en la atención a los profesores. La decanatura se centra en la dirección de las estrategias, centraliza la gestión administrativa, de relaciones con el medio y el apoyo académico. A continuación, en la Figura 2 se presenta el esquema matricial definido:

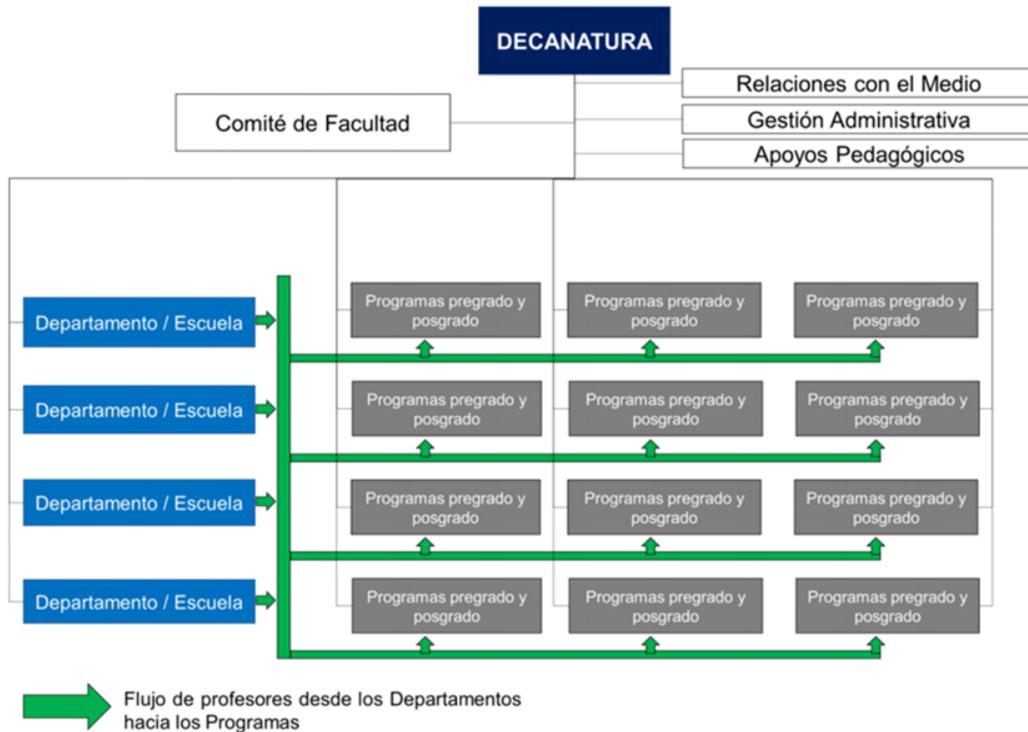


Figura 2. Estructura Matricial de las Decanaturas. Fuente: Dirección Académica.

El Programa de Diseño Industrial se encuentra adscrito a la Facultad de Artes y Diseño (Figura 3). Las Escuelas de la Facultad se encargan de la planeación y ejecución de las actividades de docencia, investigación y extensión asociadas al mismo. En ese sentido, es el encargado de revisar y aprobar los planes de trabajo de los profesores, asignar las cargas docentes y definir las líneas de investigación de los grupos. De acuerdo con el plan de actividades concertado con los docentes, éstos distribuyen su tiempo en actividades de investigación, proyección social, consejerías, tutorías, horas de docencia presencial y procesos de mejoramiento de la calidad (autoevaluación).

## Estructura Detallada Facultad Artes y Diseño



Figura 3. Estructura Facultad de Artes y Diseño.

La Dirección de Programa tiene entre sus funciones velar por la calidad, el mejoramiento continuo, las relaciones nacionales e internacionales del programa y la ruta académica de estudiantes. A su vez revisa la evaluación del personal administrativo, toma decisiones respecto a la eficiencia en los procesos internos y dirige los procesos académicos y pedagógicos del programa.

Dado que el programa de Diseño Industrial tiene una fuerte relación con la Escuela de Diseño de Producto, en la nueva estructura definida por la Universidad, la Dirección de la Escuela y la Dirección de Programas de Diseño Industrial funcionan como una sola unidad de conocimiento, donde se comparten funciones y hay flujo permanente de información en los diferentes aspectos de profesores y estudiantes. Sin embargo, es clara la diferencia sustancial respecto a que los profesores hacen parte de la Escuela, por lo cual dependen de esa Dirección y por su parte, la Dirección de Programas, se encarga de los asuntos curriculares y estudiantiles del Programa de Diseño Industrial, así como de los Posgrados en Gerencia de Diseño, Gestión del Diseño y Diseño de Producto.



**2020**

