



**UNIVERSIDAD COLEGIO  
MAYOR DE CUNDINAMARCA**

**PROYECTO EDUCATIVO DEL PROGRAMA  
DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA**

**Facultad de Ingeniería y Arquitectura  
Programa Diseño Digital y Multimedia**

Bogotá D.C., septiembre de 2024

## **ÓRGANOS DE DIRECCIÓN**

### **CONSEJO SUPERIOR UNIVERSITARIO**

Es la máxima autoridad de la Universidad está integrado por:

El Ministro de Educación Nacional o su delegado, quien lo presidirá.

El Gobernador de Cundinamarca o su delegado.

Un miembro designado por el presidente de la República.

Un representante de las Directivas Académicas.

Un representante de los Docentes.

Un representante de los Estudiantes.

Un representante de los Egresados graduados de la UNIVERSIDAD.

Un representante del Sector Productivo.

Un Exrector Universitario.

El Rector de la UNIVERSIDAD, con voz, pero sin voto.

### **CONSEJO ACADÉMICO**

Es el órgano asesor del Rector y la máxima autoridad académica de la Universidad, está integrado por:

El Rector, quien lo presidirá.

El Vicerrector Académico, quien presidirá en ausencia del Rector.

El Vicerrector Administrativo.

Los Decanos de Facultad.

Hasta dos directores de Programa elegidos por ellos mismos.

Un profesor y un estudiante elegidos, respectivamente, por los representantes de los profesores y estudiantes en los Consejos de Facultad.

# **ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL DEL PROGRAMA DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA**

## **COMITÉ DE CURRÍCULO**

Mg. MARTHA CECILIA TORRES LÓPEZ

Presidente – Decana

Mg. CAMILO RICO RAMÍREZ

Docente con funciones de Dirección en el Programa Diseño Digital y Multimedia

Mg. ILIANA JOSEFINA FUENMAYOR CARVALLO

Docente con funciones en la Jefatura de Campo

Esp. FRANCISCO ERNESTO CUENCA CAMACHO

Docente con funciones de Jefatura de Campo

Mg. ANDRES FELIPE PARRA VELA

Docente con funciones en la Jefatura de Campo

Mg. ISRAEL APONTE RINCÓN

Docente con funciones en la Jefatura de Campo

Señorita JASBLEIDY CAROLINA CAÑIZALES CÁCERES

Estudiante 9º semestre del Programa Diseño Digital y Multimedia

Mg. JULIO CESAR ORJUELA PEÑA

Docente con funciones de Coordinación - secretario del Comité

### **Elaborado por:**

Mg. Iliana Fuenmayor Carvallo

Mg. Camilo Rico Ramírez

Esp. Francisco Ernesto Cuenca Camacho

Mg. Andrés Felipe Parra Vela

Mg. Israel Aponte Rincón

## CONTENIDO

<b>PRESENTACIÓN .....</b>	<b>5</b>
<b>1. IDENTIFICACIÓN DEL PROGRAMA ACADÉMICO .....</b>	<b>6</b>
<b>2. COHERENCIA DEL PROGRAMA ACADÉMICO CON LA MISIÓN Y LA IDENTIDAD INSTITUCIONAL UNICOLMAYORISTA .....</b>	<b>6</b>
2.1. Misión del programa .....	6
2.2. Visión del programa .....	7
2.3. Implicaciones de la misión y visión para el programa académico.....	7
2.4. Objetivos de formación .....	7
<b>3. RESEÑA HISTÓRICA DEL PROGRAMA ACADÉMICO.....</b>	<b>8</b>
<b>4. RELEVANCIA ACADÉMICA Y PERTINENCIA SOCIAL DEL PROGRAMA ACADÉMICO .....</b>	<b>9</b>
4.1. Justificación del programa académico.....	10
4.2. Rasgos distintivos del programa.....	10
<b>5. ASPECTOS CURRICULARES DEL PROGRAMA ACADÉMICO.....</b>	<b>11</b>
5.1. Conceptualización teórica y epistemológica del Programa Académico que sustentan el objeto de estudio de la profesión en Uicolmayor .....	12
5.2. Perfil de Formación .....	13
5.3. Formación por Competencias.....	15
5.4. Resultados de aprendizaje .....	15
5.5. Modelo curricular del programa académico .....	16
5.6. Gráfico del Plan de Estudios .....	18
<b>6. GESTIÓN PEDAGÓGICA Y DEL APRENDIZAJE DEL PROGRAMA ACADÉMICO .....</b>	<b>25</b>
6.1. Concepciones y estrategias pedagógico/didácticas que orientan el proceso de enseñanza – aprendizaje del programa .....	25
6.2. Sistema de Evaluación del Aprendizaje: modalidades y tipologías.....	25
<b>7. LA INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN, DESARROLLO TECNOLÓGICO Y/O CREACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL DEL PROGRAMA ACADÉMICO .....</b>	<b>28</b>
7.1. Formación para la investigación, desarrollo tecnológico, la innovación o creación artística y cultural de los estudiantes.....	28
7.2. Contribución de la investigación del programa académico al fortalecimiento curricular, formativo y a la solución de problemas sociales .....	30
<b>8. PROYECCIÓN SOCIAL Y EXTENSIONISMO DEL PROGRAMA ACADÉMICO .....</b>	<b>31</b>
<b>9. ESTRUCTURA ADMINISTRATIVA Y DE PROCESOS DE GESTIÓN DEL PROGRAMA ACADÉMICO .....</b>	<b>33</b>

## **PRESENTACIÓN**

El presente documento constituye el Proyecto Educativo del Programa (PEP) Diseño Digital y Multimedia, el cual se cimienta en los principios fundamentales de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca planteados en su misión, visión, lineamientos curriculares, Modelo Pedagógico Institucional (MOPEI), filosofía y sus objetivos institucionales.

En este contexto, el PEP es el documento que guía las acciones que se llevan a cabo dentro del programa Diseño Digital y Multimedia (DDM), con miras a la consecución de sus objetivos y a la misión y la visión que le son propias y que apuntan a fortalecer los procesos de mejoramiento continuo como parte del sendero hacia la educación con altos estándares de calidad, meta máxima del Programa.

Para tal efecto, el PEP recoge inicialmente los antecedentes del Programa, centrándose en las transformaciones que se han presentado en este, para posteriormente concentrar la mirada en los procesos de mejoramiento permanente mediante los cuales continuará consolidándose dentro de la comunidad académica, a la vez que se proyecta a la sociedad en general desde las funciones sustantivas como son docencia, investigación y proyección social.

De igual forma, el PEP define los lineamientos disciplinares, las pautas metodológicas, los modelos pedagógicos, los elementos curriculares, los perfiles de su comunidad en diferentes estadios (del aspirante, del estudiante, del egresado y ocupacional) y la mirada prospectiva del Programa, de forma tal que establece los elementos esenciales mediante los cuales se desarrolla el proceso de mejoramiento continuo que debe adelantar. Conscientes del contexto actual y futuro al que debe responder, caracterizado por la globalización cultural, propiciada por la masiva y altamente influyente presencia y acción de las tecnologías de la comunicación y la información (TIC), el Programa DDM actúa desde el marco institucional y en consecuencia desde su PEP, propendiendo por contribuir decididamente a la formación de profesionales integrales, caracterizados por su postura crítica, reflexiva y propositiva respecto a las problemáticas y demandas de su comunidad. Asimismo, se propende para que los egresados sean idóneos en la praxis de su saber profesional y capaces de actuar desde sólidos principios axiológicos, de forma tal que trabajan comprometidamente por mejorar su calidad de vida, la de su familia y la de la sociedad en general.

En lo referido a los aspectos meramente disciplinares que competen al profesional en Diseño Digital y Multimedia, se debe reiterar que se apunta a contribuir en la formación de profesionales integrales, gestores de su propio conocimiento, capaces de integrar nuevos saberes y con alta capacidad de adaptación, dado que es esta la exigencia de la realidad actual caracterizada por la permanente transformación e innovación tecnológica.

## 1. IDENTIFICACIÓN DEL PROGRAMA ACADÉMICO

El Programa de pregrado DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA, ofertado por la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, tiene la siguiente Ficha Técnica:

Nombre del programa	Diseño Digital y Multimedia
Título que otorga	Diseñador Digital y Multimedia
Registro ICFES: Código SNIES	54006
Resolución de Registro Calificado/Acreditación de alta calidad	Resolución 013040 de 31 de julio de 2023 otorga la Acreditación en Alta Calidad al Programa Diseño Digital y Multimedia y se renueva de oficio el Registro Calificado
Programa adscrito a la Facultad de	Ingeniería y Arquitectura
Nivel de formación	Profesional Universitario
Modalidad	Presencial
Jornada	Diurna
Duración	Nueve (9) semestres
Número de créditos	149
Cupo primer semestre	70
Lugar de desarrollo	Sede IV: Calle 34 No. 5-45

## 2. COHERENCIA DEL PROGRAMA ACADÉMICO CON LA MISIÓN Y LA IDENTIDAD INSTITUCIONAL UNICOLMAYORISTA

La propuesta formativa corresponde a la Misión y Visión del Programa en concordancia con la Misión, Visión, Principios y Objetivos planteados en el Proyecto Educativo Universitario (PEU). En ese sentido se presenta la Misión y Visión del Programa Diseño Digital y Multimedia ajustada a las nuevas realidades y transformaciones detectadas mediante el estudio de tendencias:

### 2.1. Misión del programa

El programa Diseño Digital y Multimedia, sustentado en el enfoque institucional humanista, ecológico e inclusivo, forma profesionales integrales, éticos y comprometidos con la sociedad y el medio ambiente que, desde un pensamiento crítico e interdisciplinario, genera oportunidades de reflexión y experimentación al profundizar en los fundamentos del diseño en la creación de productos, servicios y sistemas, a través de la aplicación de la multimedia y su interacción en los entornos digitales para alcanzar su máximo potencial en procesos de desempeño y alta competencia, en los que predomine la inteligencia por la innovación y creatividad tecnológica.

## **2.2. Visión del programa**

En el marco de la filosofía institucional, Diseño Digital y Multimedia será un Programa reconocido y Acreditado a nivel local, nacional e internacional por las capacidades y habilidades intelectuales, sociales, culturales humanísticas y de liderazgo hacia el conocimiento, la investigación y los proyectos con la comunidad, centrados en el campo disciplinar del diseño y soportado por las áreas STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemática) para la automatización y coordinación de equipos interdisciplinarios y multidisciplinarios. Para liderar y gestionar procesos, desarrollos de proyectos de innovación y emprendimiento dentro de los entornos digitales y las industrias culturales y creativas, en busca de soluciones prácticas y sustentables en el contexto del Diseñador Digital y Multimedia.

## **2.3. Implicaciones de la misión y visión para el programa académico**

A partir de los principios de participación e inclusión, y alineados a dinámicas que fortalecen la capacidad crítica y la adaptabilidad, el programa DDM se identifica con la promoción de valores como autonomía, responsabilidad, respeto, excelencia y liderazgo, principios que hacen parte del Plan Curricular del Programa y se ponen en práctica a través de las actividades de docencia, investigación y proyección social.

## **2.4. Objetivos de formación**

### **OBJETIVO GENERAL**

Formar diseñadores desde un enfoque humanista ecológico, que desde un pensamiento crítico e interdisciplinario profundice en los fundamentos del diseño para la creación de productos, servicios y sistemas, a través de la aplicación de la multimedia y su interacción que permita potenciar y experimentar las ideas y dar soluciones creativas e innovadoras en respuesta a las necesidades del usuario.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Desarrollar la capacidad de comunicación, abstracción, espíritu investigativo, pensamiento crítico y sistémico para la construcción y reconstrucción del conocimiento, que permita teorizar y reflexionar a partir de los fundamentos del diseño, conceptos, métodos y procedimientos en la creación de productos, servicios y sistemas mediante la aplicación de la multimedia e interacción con el usuario en la resolución de problemas.
- Aplicar el lenguaje específico de la expresión gráfica, representación y visualización de proyectos desde los fundamentos análogos y digitales que el diseño, las artes y las tecnologías digitales nos ofrecen, así como los saberes de la programación para generar propuestas multimediales interactivas que permitan la creación, experimentación y gestión de acuerdo a las necesidades de los usuarios.
- Reflexionar con sentido crítico y conciencia histórica desde un enfoque humanista ecológico sobre el

ambiente y la sociedad, evidenciando compromiso con los valores éticos y estéticos para asumir el rol que le corresponde en el ámbito socio-humanístico a nivel personal y profesional.

### **3. RESEÑA HISTÓRICA DEL PROGRAMA ACADÉMICO**

#### **DE LA PROFESIÓN**

Los avances relacionados con la presentación y representación de proyectos objetuales y arquitectónicos, como campo disciplinar acorde al estudio realizado por la Facultad, lleva a reflexionar sobre los ámbitos específicos del diseño, los medios interactivos y la multimedia. Ámbitos que por sus características e integración muestran espacios de acción, al reconocer cómo la tecnología informática modifica, el desarrollo de las profesiones y cómo desde estos espacios se requiere de un profesional experto para que realice propuestas creativas de la imagen de los proyectos del hábitat humano.

Este panorama motiva a la academia para la creación de nuevos espacios de comunicación por el cúmulo de información que surge día a día, lo cual requiere de propuestas visuales creativas e innovadoras tanto en la difusión como en la gestión de los procesos y proyectos, donde el diseño sea parte sustancial del quehacer profesional. Es una visión propicia para fundamentar el programa de pregrado “Diseño Digital y Multimedia” con la integración de lo digital y la multimedia que se convierte en el propósito central del programa, apoyado en la experiencia y el reconocimiento que la Facultad ha obtenido en este ámbito y que le permite al educando contar con una sólida formación, apoyada además en la cultura investigativa y en el permanente fortalecimiento académico.

#### **DEL PROGRAMA ACADÉMICO**

La Ley 30 de 1992, que organiza al servicio público, permite el desarrollo del principio constitucional de la autonomía universitaria y propicia los referentes, objetivos y enfoques comunes que permiten dicho ejercicio. El Acuerdo 042 de 28 de agosto de 2007, emanado del Consejo Académico, recomienda la creación, organización y desarrollo del programa de pregrado DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA, de conformidad con el Acuerdo 011 de 2000, Art. 17, literal g. Mediante Acuerdo 025 de 28 de noviembre de 2007, expedido por el Consejo Superior Universitario, aprueba la creación, organización y desarrollo del programa de pregrado DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA, de conformidad con el Acuerdo 011 de 2000, Art. 17, literal g. El Acuerdo 064 de 28 de septiembre de 2010, por el cual modifica el Acuerdo 025 de 2008, que aprueba la estructura curricular a créditos académicos del Programa de DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA.

Teniendo como referente este marco normativo, que a lo largo de las últimas décadas ha regulado las características de oferta y desarrollo de programas de pregrado en la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, el programa DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA contempla de esta manera la elaboración del documento Maestro Registro Calificado, los principios normativos, los elementos de la comunicación visual, avances científicos, tecnología informática, la flexibilidad curricular, formación integral,

interdisciplinariedad, y los cambios actuales. Debido a los escenarios, resultado de la globalización como por ejemplo la internacionalización económica, política, y cultural, que enfoca al diseño digital y multimedia a un sistema integral para su proyección.

Es así como el pregrado en DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA está actualmente registrado en el Sistema Nacional de Información de Educación Superior (SNIES). con el código 54006. El Programa obtiene el Registro Calificado, mediante la Resolución 6261 del 24 de septiembre de 2008 con una vigencia de siete (7) años, que le estructura como un nivel de formación universitario y profesional, a partir de los aspectos legales, contenidos curriculares y competencias propias. El programa inicia en el segundo periodo académico 2011 y en el año 2014, se desarrollan los procesos de autoevaluación con miras a renovar el registro calificado del programa, el cual, se consolida en el año 2016 con la resolución 01224 del 28 de enero de 2016 del Ministerio de Educación Nacional. Este renueva el registro calificado por siete (7) años más y modifica el plan de estudios en créditos académicos de 170 créditos a 146 créditos, ajustando la estructura curricular a las nuevas demandas y requerimientos derivados del avance y prospectiva del Diseño Digital y Multimedia.

En busca de la renovación del Registro calificado, el Programa Diseño Digital y Multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca mediante el Decreto 1330 de 2019 renueva su estructura curricular para adaptarse a las nuevas necesidades de su entorno y de la Institución. Propuesta que genera la elaboración de un rediseño curricular y que se presenta desde este documento de Registro Calificado para su revisión y aprobación ante el MEN. El 31 de julio de 2023, mediante la Resolución 013040, el MEN otorga la Acreditación en Alta Calidad al Programa Diseño Digital y Multimedia y se renueva de oficio el Registro Calificado.

## **4. RELEVANCIA ACADÉMICA Y PERTINENCIA SOCIAL DEL PROGRAMA ACADÉMICO**

La Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca tiene como referente el marco normativo del MEN, que ha regulado las características de oferta y desarrollo de programas de pregrado y posgrado. Como institución pública de orden nacional, el Programa Diseño Digital y Multimedia de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura, consciente del contexto espacio-temporal actual y futuro al que debe responder el plan de estudios genera actividades desde la academia para propender a la formación de profesionales integrales caracterizados por su postura crítica, reflexiva y propositiva respecto a las demandas de su comunidad; idóneos en la praxis de su saber profesional y capaces de actuar desde principios axiológicos, de forma tal que trabajen por mejorar la calidad de vida de la sociedad.

### **4.1. Justificación del programa académico**

Los fundamentos del currículo se estructuran a partir de los lineamientos curriculares de la Institución, sobre los cuales la formación integral, la innovación curricular, la formación profesional y la calidad académica, son pilares fundamentales de la formación Unicolmayorista (UCMC, 2020). Estos crean un horizonte significativo que contempla y comprende la integralidad del estudiante, dentro de su contexto real y problemático. A partir

del MOPEI, el currículo se inspira en conceptos articulados y sistemáticos de la pedagogía y otras ciencias sociales afines, ejecutables en la enseñanza, donde la educación desarrolle las competencias para ser, saber, el hacer y el convivir del profesional en su desempeño como ser social en el ámbito sociocultural y laboral (MOPEI, 2020). En este sentido, se prepara al discente para que asuma consciente y libremente el papel que le corresponde y sea participe en los procesos de cambio para la construcción de una nueva sociedad, de acuerdo con el perfil ideal de hombre al que se aspira y que sólo la educación comprometida puede lograr.

De esta manera, el programa **Diseño Digital y Multimedia**, sustentado en el enfoque institucional humanista, ecológico e inclusivo, tiene como propósito formar profesionales integrales, que a través de oportunidades de reflexión y experimentación profundizar en el diseño digital de productos servicios y sistemas a través de la aplicación de la multimedia y su interacción. De esta manera tiene como objeto de estudio la creación, la planificación, el desarrollo, la implementación, y el mejoramiento de los productos y servicios soportados en las tecnologías digitales.

Cabe anotar, que los entornos digitales proporcionan a los usuarios nuevos espacios interactivos e inmersivos donde se desarrollan las competencias, los aprendizajes e impactos representados en las líneas de profundización del Programa: Gestión de Productos Digitales, Videojuegos, Animación y audiovisuales. En consecuencia, el diseñador digital y multimedia hace presencia en el ámbito nacional e internacional, dando respuesta a necesidades del contexto social del país mediante la formación de profesionales que lideren procesos de diseño en entornos digitales.

Asimismo, la formación del profesional en Diseño Digital y Multimedia es impulsada por el perfeccionamiento de saberes en cuanto a las lógicas y uso de los programas informáticos especializados en el desarrollo de procesos digitales de diverso orden, como son: la imagen interactiva, imagen en movimiento, ilustración, creación de interfaces de usuario, edición digital, modelado 3D, sonido, video, RV y RA, entre otros para el diseño e implementación de productos y servicios digitales.

Finalmente, desde el plan curricular se desprende una variedad de saberes, técnicas y metodologías dentro de los entornos digitales que contemplan implicaciones estéticas, teóricas y comunicativas, que influyen significativamente en los procesos creativos del diseño para generar propuestas multimediales en un contexto específico, encaminados a dar respuestas a las necesidades o satisfacción a los usuarios y público en general.

## **4.2. Rasgos distintivos del programa**

De acuerdo con el Proyecto Educativo Universitario (PEU); los principios propios que le dan identidad a sus tradiciones e ideales, con capacidad crítica y adaptabilidad, éstos son: autonomía, participación, responsabilidad, respeto, excelencia y el liderazgo. Principios que hacen parte del Plan Curricular del Programa y se ponen en práctica a través de las actividades de docencia, investigación y proyección social, y se materializan de la siguiente manera:

- AUTONOMÍA: Se refleja en la participación que el estudiante asume con responsabilidad y compromiso

en actividades y proyectos realizados desde la formación en el aula de clases, la investigación formativa y actividades de proyección social e internacionalización que se fomentan en el Programa. Participación requerida en cada uno de los procesos de formación para que el estudiante adquiera y desarrolle un pensamiento crítico y propositivo, directo sobre la sustentabilidad y el cuidado del ambiente, en respuesta a las necesidades de la región.

- **PARTICIPACIÓN:** Se evidencia en actividades formativas distintas a la docencia directa, como la investigación, la comunicación, la extensión y el trabajo colaborativo asumida por los estamentos directivo, administrativo, docente y estudiantil, los cuales asimilan y valoran la Universidad y por consiguiente el programa y se ve como un sistema y adoptan decisiones compartidas y responsables orientadas al cumplimiento de metas y objetivos misionales.
- **RESPONSABILIDAD:** La formación en el programa a través de los componentes temáticos del área socio humanística que fundamentan el desarrollo de un pensamiento crítico y propositivo, que incentiva el compromiso individual y grupal para participar en la generación de conocimiento, en los procesos formativos, en las comunidades y las organizaciones para relacionarse con los demás procurando el cuidado de sí, de los otros y del medio ambiente.
- **RESPETO:** Desde el Programa se fomenta el respeto consigo mismo y por lo demás, a la diferencia, a la diversidad, al desarrollo personal a través del diálogo, la confrontación de los saberes y presaberes de los estudiantes, el trabajo en equipo y el trabajo colaborativo en busca de un bien común.
- **EXCELENCIA:** El Programa incentiva desde la docencia, investigación y proyección social actividades que resalten los proyectos y productos que realizan los estudiantes en el aula y fuera de ella, fortaleciendo el compromiso individual y colectivo en busca de la excelencia académica.
- **LIDERAZGO:** En el programa el trabajo colaborativo permite que los estudiantes adquieran roles dentro de los equipos de acuerdo con sus habilidades y capacidades para la toma de decisiones acertadas dentro de un colectivo, que contribuyen a la consecución de los logros individuales, grupales, con el fin de alcanzar metas comunes.

## **5. ASPECTOS CURRICULARES DEL PROGRAMA ACADÉMICO**

En concordancia con el Acuerdo 030 del 2 de mayo de 2023, por medio del cual se actualizan los Lineamientos curriculares de Unicolmayor orientados a fortalecer el diseño, desarrollo y evaluación curricular de los programas académicos de pregrado y posgrado; Diseño Digital y Multimedia dispone para la comunidad académica las consideraciones y formulaciones alrededor de los aspectos curriculares actualizados y optimizados para la construcción constante asertiva de un programa académico acorde con las necesidades de la región, del país y del contexto global.

En consecuencia, se presentan a continuación los elementos sustanciales de los aspectos curriculares del Programa como son: plan de estudios en créditos académicos, competencias de formación; rasgos pedagógicos; resultados de aprendizajes; formación segunda lengua; estrategias pedagógicas y evaluación. De esta manera se presenta a continuación:

## **5.1. Conceptualización teórica y epistemológica del Programa Académico que sustentan el objeto de estudio de la profesión en Uicolmayor**

Los fundamentos del currículo se estructuran a partir de los lineamientos curriculares de la Uicolmayor, sobre los cuales la formación integral, la innovación curricular y formación profesional y la calidad académica, son pilares fundamentales de la formación Uicolmayorista (Uicolmayor, 2020). A partir del MOPEI, el currículo se inspira en conceptos articulados y sistemáticos de la pedagogía y otras ciencias sociales afines, ejecutables en la enseñanza, donde la educación desarrolle las competencias para ser, saber, el hacer y el convivir del profesional en su desempeño como ser social en el ámbito sociocultural y laboral (MOPEI, 2020). En este sentido, se prepara al discente para que asuma consciente y libremente el papel que le corresponde y sea participe en los procesos de cambio para la construcción de una nueva sociedad, de acuerdo con el perfil ideal de hombre al que se aspira y que sólo la educación comprometida puede lograr.

Para el Programa DDM, el diseño multimedial es la creación de productos, servicios y sistemas digitales, en los que se articula la producción de objetos digitales, audiovisuales e interactivos, con el hábitat y el ecosistema digital. Estos conceptos son producto de la articulación de conocimiento en torno al diseño desde diferentes instituciones como la Organización Mundial del Diseño, The British Design Council, Japan Institute of Design Promotion, entre otras más.

Cabe anotar, que el Sistema incluye el hábitat y los entornos digitales, siendo un espacio donde se desarrollan las competencias, los aprendizajes e impactos representados en las líneas de profundización del Programa: gestión de contenidos digitales, videojuegos, animación y audiovisuales. Es así como el British Design Council define el diseño como una mentalidad y conjunto de habilidades que en combinación de pensamiento crítico y creativo demuestran más que una estética y funciona a través de múltiples niveles en donde interviene la recreación de artefactos, experiencias y transformaciones, estos niveles se sitúan a partir de símbolos, productos, interacciones y sistemas. Es así como Katz (2015), define este ecosistema como “un nuevo contexto industrial y del impacto económico y social resultante de la adopción masiva de tecnologías digitales de información y comunicación.” (p. 5). A su vez, la Organización Mundial del Diseño, aporta a la definición de diseño como un proceso estratégico de resolución de problemas que impulsa la innovación, entre tanto ofrece un mejoramiento de la calidad de vida a través de productos, servicios y experiencias innovadoras.

En consecuencia, el Diseñador Digital y multimedia hace presencia en el ámbito nacional e internacional, dando respuesta a necesidades del contexto social del país mediante la formación de profesionales que lideren procesos de diseño y multimedia. Asimismo, la formación del profesional en Diseño Digital y Multimedia es impulsada por el perfeccionamiento de saberes en cuanto a las lógicas y uso de programas informáticos especializados en el desarrollo de procesos digitales de diverso orden en los sistemas de diseño digital, como son: la imagen interactiva, imagen en movimiento, ilustración, creación de interfaces de usuario, edición digital, modelado 3D entre otros.

Finalmente se puede decir que el diseño digital y multimedia es resultado de la convergencia digital, esto es la masificación en el uso de las tecnologías informáticas para crear, almacenar y distribuir contenidos digitales. Sin embargo, la informática solo entiende de unos y ceros, para poder manejarla se requiere de aplicaciones, software que presente la información y le permita interactuar al usuario con ella. Gillian Crampton Smith, pionera en diseño de experiencias para el usuario (UX), Fundadora del Instituto de Diseño de interacción IVREA menciona que: “Si ‘el Diseño es la concepción y planeación de lo artificial’ Buchanan, R. (1995, citado en Moggridge, B., 2007, p. 647), el Diseño Interactivo puede ser considerado como el campo que se ocupa de planificar y constituir los objetos digitales”. A su vez, Bill Moggridge, el inventor del portátil moderno lo define como “El diseño de los aspectos subjetivos y cualitativos de todo lo que es tanto digital como interactivo”, (2007, p. 660), estipulando que “su propósito es crear diseños que sean útiles, deseables y accesibles.” (p. 659). Referentes del programa que nos permitirán indagar e investigar en la búsqueda de un mayor conocimiento desde esta área del saber para cumplir con el objetivo de formación del futuro Diseñador Digital y Multimedia.

## **5.2. Perfil de Formación**

### **Perfil de ingreso**

- Aspirantes interesados en el desarrollo de proyectos relacionados al diseño de productos, servicios y sistemas en el entorno digital.
- Tienen habilidades interpersonales para adaptarse a dinámicas de trabajo colaborativo en procesos de creación y organización. Asimismo, tiene capacidades de observación, sentido crítico por el entorno y comunicación oral y escrita.
- Demuestran capacidades basadas en la creatividad, la expresión y la comunicación, por medio de herramientas digitales para la representación de ideas. De igual forma, demuestra habilidades de comprensión lectora, lógica matemática y razonamiento espacial.
- Demuestran habilidades en los procesos de creación y producción en el entorno digital, así como de los tratamientos y técnicas asociadas a los diversos espacios creativos como la animación, los videojuegos, la gestión de productos digitales, entre otros.

### **Perfil de egreso**

El egresado del programa DDM, es un profesional con espíritu investigativo, pensamiento crítico y sistémico que a partir de la teorización y reflexión de los fundamentos del diseño, reconoce y profundiza en los conceptos, métodos y procedimientos desde la multimedia y su interacción, con capacidad para elegir las tecnologías digitales necesarias en la creación de productos, servicios y sistemas, y desempeñarse con responsabilidad y compromiso con la sociedad y el cuidado del medio ambiente desde el sector educativo, empresarial, social y personal.

El diseñador digital y Multimedia, tiene capacidades y metodologías y fluidez en la comunicación y presentación de ideas, con dominio de las metodologías tecnológicas digitales. Aplica el lenguaje específico de la expresión gráfica, representación y visualización de proyectos desde los fundamentos análogos y digitales

que el diseño, la comunicación y las artes nos ofrecen, así como los saberes de la programación e informática para generar propuestas multimediales interactivas que permitan la creación, experimentación y gestión tecnológica de acuerdo con las necesidades de los usuarios.

El Diseñador Digital y Multimedia es un profesional capaz de reflexionar con sentido crítico y conciencia histórica desde un enfoque humanista ecológico hacia el cuidado del medio ambiente y la sociedad, evidenciando compromiso con los valores éticos y estéticos para asumir el rol que le corresponde en el ámbito socio-humanístico a nivel personal y profesional, haciendo uso responsable de sus habilidades en el manejo de las tecnologías y herramientas digitales.

### **Perfil ocupacional**

El programa Diseño Digital y Multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, se propone formar profesionales, con hábitos, capacidades, principios y valores de acuerdo con los objetivos y funciones de la Institución, siendo estos partícipes de una concepción humanista con enfoque ecológico. Ideal determinado por una visión ecológica y respetuosa del medio ambiente en la construcción de alternativas a las problemáticas detectadas con sensibilidad y sentido social en el contexto actual, y que se fundamenta bajo una formación integral.

El diseñador digital y multimedia se desempeña desde diferentes áreas, estas son:

- **Diseño:** Entornos propositivos de proyectos mediante la identificación y planteamiento de problemas reales para dar respuesta y solución a través de productos, servicios y sistemas digitales.
- **Representación:** La conceptualización, teorización y experimentación de los procesos creativos generados a partir del uso de las herramientas y tecnologías digitales.
- **Interactividad:** Desarrollo de propuestas de productos, servicios o sistemas de interacción digital, que estén al servicio de los usuarios y sus necesidades.
- **Comunicación:** Identifica procesos de conceptualización, basado en teorías narrativas y de comunicación para aplicarlo de manera creativa en productos desde los entornos digitales.
- **Programación:** Se apoya en el lenguaje de programación para el desarrollo de propuestas interactivas y/o inmersivas, que le permiten dar soluciones creativas e innovadoras.
- **Animación y Audiovisuales:** Implementa procesos de preproducción, producción y posproducción; enfocados a la creación de audiovisuales animados, en *live action* o combinados, basados en la comunicación visual, a través de la composición imágenes, sonidos, videos y otros.
- **Videojuegos:** Desarrolla productos enfocados a videojuegos determinados por el uso de tecnologías digitales, así también como la construcción del juego y sus oportunidades de comunicación de narrativas creativas e innovadoras.
- **Gestión de productos digitales:** Comprende los procesos de desarrollo de productos digitales, partiendo del uso de estrategias, metodologías y teorías enfocadas en el usuario y sus implicaciones en los sistemas digitales.
- **Simulación:** Simulación de espacios navegables en los entornos digitales para desarrollar productos en

las áreas académicas, entretenimiento, empresarial, entre otras.

- **Multimedia:** Reconoce las diferentes herramientas digitales en el uso eficiente y eficaz de la gestión, planificación, desarrollo y producción de proyectos de manera interdisciplinar con los diferentes profesionales expertos en la creación de productos digitales que integren los medios digitales en diferentes proyectos.

### 5.3. Formación por Competencias

Debe tenerse en cuenta que el profesional en Diseño Digital y Multimedia integra los conocimientos del diseño y la multimedia para simular el hábitat, visualizar y divulgar información a partir de la conceptualización, teorización y experimentación de los procesos creativos generados desde las herramientas digitales, y está comprometido con el respeto al medio ambiente, el reconocimiento y valoración de la multiculturalidad y la alteridad.

En línea con lo señalado en el MOPEI (2020), las competencias se definen como una serie de conductas y habilidades que una persona desarrolla para desempeñarse en una labor determinada desde una serie de conocimientos disciplinares que apropia; por un lado, y por el otro, las capacidades que se requieren para ajustarse al medio social y lograr procesos de convivencia pacífica, resolución de conflictos, diálogos permanentes y manejo y control de las emociones. Alineado con lo anterior, el programa DDM concibe la formación por competencias de la siguiente manera desde las competencias profesionales (específicas, básicas y generales) y transversales, que se pueden explicar así:

COMPETENCIAS								
DEL PROGRAMA DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA								
PROFESIONALES (saber)			PROFESIONALES (hacer)			TRANSVERSALES (ser)		
Interpreta	Diferencia	Propone	Diseña	Representa	Comunica	Lo Individual	Lo Colectivo	Humanista Ecológico
Procesos creativos de diseño Tecnologías pertinentes Medios de interacción			Creatividad de productos Creación de signos e imágenes Transmisión de ideas			Autonomía, ético, valores, responsabilidad social del diseño, organización, liderazgo y trabajo en equipo, trabajo colaborativo		

Tabla 1. Competencias del programa Diseño Digital y Multimedia

Fuente: elaboración propia

## 5.4. Resultados de aprendizaje

Los Resultados de Aprendizaje establecidos para el programa Diseño Digital y Multimedia, están basados, de acuerdo con el MOPEI, en una articulación basada en las competencias, los procesos de evaluación y los propios resultados de aprendizaje. Es por esto, que la definición de éstos está dada desde un acercamiento en primera instancia a la relación entre perfil de egreso y competencias generales del programa, de allí, los resultados de aprendizaje aparecen como elementos que permiten una medición de la evolución de los estudiantes dentro del plan de estudios, con el fin de garantizar procesos de mejoramiento continuo. Estos resultados de aprendizaje se definen de la siguiente manera:

COMPETENCIAS	HABILIDADES	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	
<b>PROFESIONALES</b> (saber)	<b>Conocimiento</b>	<b>RA1</b>	Formular y Resolver Problemas de diseño desde una mirada analítica y crítica de las necesidades e interpretaciones de la realidad
		<b>RA2</b>	Implementar la Investigación proyectual como proceso de desarrollo de productos digitales
		<b>RA3</b>	Convertir las ideas en signos, símbolos y mensajes, aplicando conceptos y fundamentos estéticos y comunicativos de los nuevos medios y los tradicionales
		<b>RA4</b>	Planificar proyectos multimedia mediante la utilización de procesos metodológicos de diseño
<b>PROFESIONALES</b> (hacer)	<b>Duras</b>	<b>RA5</b>	Adaptar metodologías de diseño para la creación de productos digitales oportunos, de acuerdo los requerimientos y las transformaciones digitales del entorno
		<b>RA6</b>	Utilizar las herramientas, recursos y tecnologías digitales para la creación de productos
		<b>RA7</b>	Representar ideas creativas a través del dominio de las tecnologías digitales y las tendencias comunicativas de los diferentes medios.
<b>TRANSVERSALES</b> (ser)	<b>Blandas</b>	<b>RA8</b>	Actuar de manera ética, propositiva y crítica en sus labores personales y profesionales de acuerdo con las necesidades sociales, culturales y económicas desde una mirada humanista con enfoque ecológico
		<b>RA9</b>	Trabajar en equipos multidisciplinares, ya sea como líder o como agente activo, administrando de manera eficiente los recursos

Tabla 2. Resultados de Aprendizaje Diseño Digital y Multimedia

Fuente: elaboración propia

## 5.5. Modelo curricular del programa académico

Según el Acuerdo 030 de 2 de mayo de 2023, “Por el cual se actualizan los Lineamientos Curriculares orientados a fortalecer el diseño y la evaluación curricular de los programas académicos de pregrado y posgrado en diversas modalidades de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca”, normativa que establece que los programas de formación en pregrado estarán organizados en orden de complejidad, se crean los campos de formación que se encuentran representados de manera vertical, dado que transversalizan todo el plan de estudios, aportan al programa los saberes específicos de las diferentes disciplinas, las competencias, habilidades, actitudes, valores y destrezas que constituyen el cuerpo central y que son específicos en una profesión o disciplina, los cuales se ponen en diálogo y benefician la formación inter y transdisciplinar del estudiante, así como del estudio y solución de problemáticas”.

Estos campos de formación son: Profesional, disciplinar, social humanística e investigación desde la ciencia, tecnología e innovación. Y desde lo horizontal se estructuran las áreas de formación por semestre, “van indicando las nuevas cualidades que han de revelarse en el estudiante, como resultado del proceso, la adquisición de competencias, la permanencia o el tránsito de un área a otra y por consiguiente el desarrollo de su autonomía, organizadas en orden de complejidad, estas son: área de formación básica, área de formación profesional y área de formación en profundización” (UCMC 2023, p. 36).

ESTRUCTURA CURRICULAR PLAN DE ESTUDIOS				
CAMPOS DE FORMACIÓN	NÚCLEOS TEMÁTICOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS ELECTIVOS	CRÉDITOS TOTALES
PROFESIONAL	PROYECTUAL	20		149
	CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN	10		
	MEDIOS INTERACTIVOS	4		
	EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN	10		
	AUDIOVISUAL	8		
	ELECTIVAS		21	
DISCIPLINAR	PROYECTUAL	8		
	TEORÍA E HISTORIA DEL DISEÑO	10		
	EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN	6		
	COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA	10		
	FORMACIÓN EN CIENCIAS BÁSICAS	4		
	ELECTIVAS		10	

<b>INVESTIGACIÓN</b>	<b>INVESTIGACIÓN EN DISEÑO</b>	<b>10</b>
<b>SOCIO HUMANÍSTICO</b>	<b>FORMACIÓN SOCIO HUMANISTA</b>	<b>12</b>
	<b>ELECTIVAS</b>	<b>6</b>

Tabla 3. Estructura Curricular Plan de Estudios Diseño Digital y Multimedia

Fuente: elaboración propia

<b>GESTIÓN DEL CRÉDITO ACADÉMICO DEL PROGRAMA</b>					
<b>CRÉDITOS TOTALES</b>	<b>SEMESTRE</b>	<b>CRÉDITOS POR SEMESTRE</b>	<b>HORAS DE TRABAJO PRESENCIAL</b>	<b>HORAS DE TRABAJO INDEPENDIENTE</b>	<b>TOTAL HORAS DE TRABAJO SEMANAL</b>
<b>149</b>	1	18	25	29	54
	2	18	26	28	54
	3	16	23	25	48
	4	16	21	27	48
	5	16	22	26	48
	6	17	21	30	51
	7	17	20	31	51
	8	17	20	31	51
	9	14	14	28	42

Tabla 4. Gestión del Crédito Académico del Programa DDM

Fuente: elaboración propia

## 5.6. Gráfico del Plan de Estudios

El Plan de Estudios es el escenario en donde se materializa la propuesta curricular del programa académico, en él se representa la organización, gradualidad y secuencialidad de la formación, los trayectos o rutas formativas, la interrelación del conocimiento, se evidencian las características del currículo, los periodos académicos y la distribución de los créditos en estos periodos.

El programa académico tiene un enfoque sistémico que permite identificar los siguientes subsistemas curriculares: niveles de formación, campos de formación, núcleos temáticos, componentes temáticos y líneas de énfasis. Es así como el Programa Diseño Digital y Multimedia proponen el siguiente Plan de Estudios:

CAMPOS DE FORMACIÓN	NÚCLEOS TEMÁTICOS
---------------------	-------------------

NIVEL DE FORMACIÓN BÁSICO					
SEMESTRE 1	CRÉD.	SEMESTRE 2	CRÉD.	SEMESTRE 3	CRÉD.

PROFESIONAL	PROYECTUAL
	CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN
	MEDIOS INTERACTIVOS
	EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN
	AUDIOVISUAL
	ELECTIVAS

DISEÑO ANÁLOGO DIGITAL	4
------------------------	---

ILUSTRACIÓN DIGITAL	2	IDEACIÓN Y VISUALIZACIÓN DEL ESPACIO	2
NARRATIVAS	2	CONCEPT ART	2

DISCIPLINAR	PROYECTUAL
	TEORÍA E HISTORIA DEL DISEÑO
	EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN
	COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA
	FORMACIÓN EN CIENCIAS BÁSICAS
	ELECTIVAS

DISEÑO BÁSICO I: Elementos y características de la forma	4	DISEÑO BÁSICO II: Interacciones y relaciones de la forma	4		
HISTORIA DEL DISEÑO I	2	HISTORIA DEL DISEÑO II	2	TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN	2
GEOMETRÍA DESCRIPTIVA	2				
TÉCNICAS DE EXPRESIÓN	2				
DIBUJO ANATÓMICO	2				
COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA	2	INGLÉS I	2	INGLÉS II	2
		MATEMÁTICAS EN EL DISEÑO	2	FÍSICA	2

INVESTIGACIÓN	INVESTIGACIÓN EN DISEÑO
---------------	-------------------------

SOCIO HUMANÍSTICO	FORMACIÓN SOCIO HUMANISTA
	ELECTIVAS

VIVENCIA Y VALORES	2
--------------------	---

INTRODUCCIÓN A LA CONSTITUCIÓN	2
--------------------------------	---

COMPLEMENTACIÓN	2	COMPLEMENTACIÓN	2
		COMPLEMENTACIÓN	2

CRÉDITOS OBLIGATORIOS
CRÉDITOS ELECTIVOS
CRÉDITOS TOTALES

16
2
18

14
4
18

16
0
16

CAMPOS DE FORMACIÓN	NÚCLEOS TEMÁTICOS
---------------------	-------------------

NIVEL DE FORMACIÓN PROFESIONAL							
SEMESTRE 4	CRÉD.	SEMESTRE 5	CRÉD.	SEMESTRE 6	CRÉD.	SEMESTRE 7	CRÉD.

PROFESIONAL	PROYECTUAL
	CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN
	MEDIOS INTERACTIVOS
	EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN
	AUDIOVISUAL
	ELECTIVAS

TALLER DE ANIMACIÓN	4	INTERFACES Y USABILIDAD	4			PRÁCTICA PROFESIONAL	6
						EMPREDIMIENTO DIGITAL	2
LÓGICA COMPUTACIONAL	2	INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN	2	PROGRAMACIÓN MODULAR	2	COMPUTACIÓN GRÁFICA	2
LABORATORIO DE INTERACTIVIDAD Y MEDIOS	2	LABORATORIO DE INMERSIÓN Y MEDIOS	2				
MODELADO BÁSICO	2	MODELADO AVANZADO	2	ESCENARIO DIGITAL	2		
		AUDIOVISUALES	2	MUSICALIZACIÓN Y PAISAJE SONORO	2		
				TALLER DE PROFUNDIZACIÓN I: PROCESO DE DISEÑO	3	TALLER DE PROFUNDIZACIÓN II: PROYECTO DE DISEÑO	3
				ASIGNATURA DE PROFUNDIZACIÓN I: METODOLOGÍAS ÁGILES	2	ASIGNATURA DE PROFUNDIZACIÓN II: INVESTIGACIÓN EN DISEÑO	2

DISCIPLINAR	PROYECTUAL
	TEORÍA E HISTORIA DEL DISEÑO
	EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN
	COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA
	FORMACIÓN EN CIENCIAS BÁSICAS
	ELECTIVAS

SEMIÓTICA	2	METODOLOGÍA DEL DISEÑO	2				
INGLÉS III	2	INGLÉS IV	2				
				ELECTIVA	2	ELECTIVA	2

INVESTIGACIÓN	INVESTIGACIÓN EN DISEÑO
---------------	-------------------------

SOCIO HUMANÍSTICO	FORMACIÓN SOCIO HUMANISTA
	ELECTIVAS

HÁBITAT	2	PROBLEMAS SOCIALES COLOMBIANOS	2
		ÉTICA PROFESIONAL	2

CRÉDITOS OBLIGATORIOS	16
CRÉDITOS ELECTIVOS	0
CRÉDITOS TOTALES	16

16
0
16

10
7
17

10
7
17

		NIVEL DE PROFUNDIZACIÓN					
CAMPOS DE FORMACIÓN	NÚCLEOS TEMÁTICOS	SEMESTRE 8	CRÉD.	SEMESTRE 9	CRÉD.	CRÉD.	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
PROFESIONAL	PROYECTUAL					20	<p><b>RA1:</b> Formular y Resolver Problemas de diseño desde una mirada analítica y crítica de las necesidades e interpretaciones de la realidad</p> <p><b>RA2:</b> Implementar la Investigación proyectual como proceso de desarrollo de productos digitales.</p> <p><b>RA3:</b> Convertir las ideas en signos, símbolos y mensajes, aplicando conceptos y fundamentos estéticos y comunicativos de los nuevos medios y los tradicionales</p> <p><b>RA4:</b> Planificar proyectos multimedia mediante la utilización de procesos metodológicos de diseño</p> <p><b>RA5:</b> Adaptar metodologías de diseño para la creación de productos digitales oportunos, de acuerdo los requerimientos y las transformaciones digitales del entorno</p> <p><b>RA6:</b> Utilizar las herramientas, recursos y tecnologías digitales para la creación de productos</p> <p><b>RA7:</b> Representar ideas creativas a través del dominio de las tecnologías digitales y las tendencias comunicativas de los diferentes medios.</p> <p><b>RA8:</b> Actuar de manera ética, propositiva y crítica en sus labores personales y profesionales de acuerdo con las necesidades sociales, culturales y económicas desde una mirada humanista con enfoque ecológico</p> <p><b>RA9:</b> Trabajar en equipos multidisciplinares, ya sea como líder o como agente activo, administrando de manera eficiente los recursos</p>
	CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN	SIMULACIÓN Y EFECTOS VISUALES	2			10	
	MEDIOS INTERACTIVOS					4	
	EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN					10	
	AUDIOVISUAL					8	
	ELECTIVAS	TALLER DE PROFUNDIZACIÓN III: PROYECTO DE GRADO	3		ELECTIVA	2	
GERENCIA DE DISEÑO: ASIGNATURA DE PROFUNDIZACIÓN III		2		ELECTIVA	2		
ELECTIVA		2					
DISCIPLINAR	PROYECTUAL					8	
	TEORÍA E HISTORIA DEL DISEÑO					10	
	EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN					6	
	COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA					10	
	FORMACIÓN EN CIENCIAS BÁSICAS					4	
	ELECTIVAS	ELECTIVA	2	ELECTIVA	2	10	
		ELECTIVA	2				
INVESTIGACIÓN	INVESTIGACIÓN EN DISEÑO			TRABAJO DE GRADO	6	10	
		PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	2	GESTIÓN PROYECTO DE GRADO	2		
SOCIO HUMANÍSTICO	FORMACIÓN SOCIO HUMANISTA	DISEÑO SOCIALMENTE RESPONSABLE	2			12	
	ELECTIVAS					6	
CRÉDITOS OBLIGATORIOS			6		8	112	
CRÉDITOS ELECTIVOS			11		6	37	
CRÉDITOS TOTALES			17		14	149	

Tabla 5. Plan de Estudios DDM de acuerdo al Nivel de Formación

Fuente: elaboración propia

## Áreas y Campos de Formación

- Área de formación básica: Está asociada al desarrollo de conocimientos y competencias básicas e introductorios que le permitan al estudiante adaptarse al medio académico y sentar las bases de pensamiento crítico, analítico y propositivo. Comprende el periodo de formación que se establece desde el primer semestre, hasta el tercer semestre académico.
- Área de formación profesional: Es la más extensa en el plan de estudios, en ella se adquieren y fortalecen conocimientos y competencias disciplinares, que preparan al estudiante para su participación en contextos laborales reales. Abarca un proceso que inicia en el cuarto semestre y finaliza en el séptimo semestre.
- Área de profundización: Tal y como su nombre lo indica, propende porque el estudiante pueda perfeccionar las competencias y conocimientos adquiridos en el proceso formativo básico y profesional, ad-ortas de vincularse activamente con el mundo laboral y vislumbrar el impacto social derivado de su interrelación con el medio y desempeño laboral. Se desarrolla desde octavo semestre y finaliza en noveno semestre.

## Campo de Formación Específica

- Campo de formación profesional: Atiende a los contenidos (conocimientos, habilidades y valores) que tributan a la formación de los modos de actuación profesional, según el perfil, que garantizan un desempeño competente, expresados en resultados de aprendizaje.
- Campo de formación disciplinar: Atiende a los contenidos (conocimientos, habilidades y valores) que son básicos y esenciales, que sirven de fundamentos epistemológicos y metodológicos para la formación profesional según el perfil, aun cuando la formación disciplinar no se identifica con los modos de actuación profesional. A nivel institucional se desarrolla el componente temático denominado Taller de Comunicación Oral y Escrita y/o Informática.
- Campo de formación socio humanístico: orientada al desarrollo integral de la persona, desde el humanismo con enfoque ecológico, sus valores, habilidades y actitudes para comprender, interpretar y proponer soluciones de los problemas socioculturales y de su profesión, en los diferentes contextos, y en armonía con el ambiente, según el perfil de egreso. A nivel institucional se desarrollan los componentes temáticos Taller de Vivencia de Valores, orientado desde el enfoque de humanismo ecológico, y el componente Introducción a la Constitución Política de Colombia.
- Campo de formación en investigación: Está dirigido a incentivar el espíritu crítico, la creación artística y cultural, la innovación y el desarrollo tecnológico, desde las modalidades de investigación formativa y aplicada.

De acuerdo a los lineamientos curriculares se presentan los campos de formación con los componentes temáticos en créditos académicos:

CAMPO DE FORMACIÓN	COMPONENTE TEMÁTICO	CRÉDITOS
<b>PROFESIONAL</b>	Ilustración Digital	2
	Narrativas	2
	Diseño Análogo Digital	4
	Ideación y Visualización del Espacio	2
	Concept Art	2
	Taller de Animación	4
	Lógica Computacional	2
	Laboratorio de interactividad y Medios	2
	Modelado Básico	2
	Interfaces y Usabilidad	4
	Introducción a la programación	2
	Laboratorio de Inmersión y Medios	2
	Modelado avanzado	2
	Audiovisuales	2
	Programación modular	2
	Escenario Digital	2
	Musicalización y Paisaje Sonoro	2
	Práctica profesional	6
	Emprendimiento digital	2
	Computación Gráfica	2
Simulación y Efectos Visuales	2	
<b>TOTAL DE CRÉDITOS</b>	<b>52</b>	
<b>DISCIPLINAR</b>	Diseño Básico I: Elementos y características de la forma	4
	Historia del Diseño I	2
	Geometría Descriptiva	2
	Técnicas de Expresión	2
	Dibujo anatómico	2
	Comunicación Oral y Escrita	2
	Diseño Básico II: Interacciones y relaciones de la forma	4
	Historia del Diseño II	2
	Inglés I	2
	Matemáticas en el diseño	2
	Teoría de la comunicación	2
	Inglés II	2
	Física	2
	Semiótica	2
	Inglés III	2
	Metodología del Diseño	2
	Inglés IV	2
<b>TOTAL DE CRÉDITOS</b>	<b>38</b>	
<b>INVESTIGACIÓN</b>	TRABAJO DE GRADO	6
	Proyecto de Investigación	2
	Gestión proyecto de grado	2
	<b>TOTAL DE CRÉDITOS</b>	<b>10</b>
<b>SOCIAL HUMANÍSTICO</b>	Vivencia y Valores	2
	Introducción a la Constitución	2
	Hábitat	2
	Problemas Sociales Colombianos	2
	Ética Profesional	2
	Diseño Socialmente Responsable	2
<b>TOTAL CRÉDITOS</b>	<b>12</b>	

Tabla 6. Campos de Formación y Componentes Temáticos DDM

Fuente: elaboración propia

Por otra parte, las **Electivas de Profundización Básica y con Énfasis** ofertadas desde el Programa, promueven la construcción y aplicación de saberes propios de la profesión. Para el Programa de Diseño Digital y Multimedia constituyen el apoyo desde la formación para la generación y retroalimentación de las líneas de profundización, así como los espacios para el desarrollo de competencias en investigación. Se configura entonces una oferta que se va alimentando semestre a semestre conforme a los procesos evidenciados en la dinámica de las líneas de profundización producto de cambios tecnológicos, procesos pedagógicos y organización administrativa, entre otros.

Por tratarse del componente flexible, los estudiantes tendrán la libertad de elegir los componentes electivos que más se adapten a sus condiciones personales de formación, asegurando una ruta académica que les permita cumplir con su perfil profesional deseado. Por ello, el Programa organiza la oferta por Líneas de Énfasis, asegurando una oferta cambiante que se adapte a los intereses propios de los estudiantes en cada cohorte.

Es importante señalar, que las electivas de profundización básica pueden cursarse por parte del estudiante entre segundo y sexto semestre, de una oferta general que pretende dotar al estudiante de herramientas que complementan su formación en áreas generales y que fortalecen las competencias propias del programa. Por otra parte, las electivas de profundización con énfasis se conectan con las líneas de énfasis a partir del séptimo semestre, dotando al estudiante de herramientas que profundizan en una temática determinada y contribuyen a la formación de competencias específicas para su desempeño profesional.

<b>PLAN DE ESTUDIOS DDM - ÁREA ELECTIVA</b>		
<b>COMPONENTES FLEXIBLES DEL CAMPO PROFESIONAL</b>		
<b>N.</b>	<b>DENOMINACIÓN DEL COMPONENTE TEMÁTICO</b>	<b>CRÉDITOS</b>
1	Taller de Profundización I: Proceso de diseño	3
2	Asignatura de Profundización I: Metodologías ágiles	2
3	Taller de Profundización II: Proyecto de diseño	3
4	Asignatura de Profundización II: Investigación en diseño	2
5	Taller Profundización III: Proyecto de grado	3
6	Asignatura de Profundización III: Gerencia de diseño	2
<b>ÁREA ELECTIVA DE PROFUNDIZACIÓN Y COMPLEMENTACIÓN INTEGRAL</b>		
<b>N.</b>	<b>ELECTIVAS</b>	<b>CRÉDITOS</b>
1	Electiva de profundización	16
2	Electivas de complementación integral	6
<b>TOTAL DE CRÉDITOS ÁREA ELECTIVA</b>		<b>37</b>

Tabla 7. Líneas de Énfasis y Electivas  
Fuente: elaboración propia

## Núcleos Temáticos

Para efectos de la organización del programa (DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA) se distribuyen los núcleos de conocimiento con los componentes temáticos respectivos a cada campo de formación. Para el Programa los núcleos temáticos son el conjunto de conocimientos de una o varias áreas del saber, que se seleccionan de acuerdo al programa académico y grado de relevancia. Es así como el núcleo, se observa como unidad integradora, viable hacia la comprensión de la interdisciplinariedad y la especificidad de los distintos campos.

Los núcleos de conocimiento que conforman el plan de estudios son 10 y se describen de la siguiente manera:

- Núcleo Proyectual: Hace referencia a los fundamentos del diseño, partiendo desde sus contenidos disciplinares hacia lo específico de su profesión. Busca integrar procesos derivados en espacios proyectuales, enfocados en un “aprender haciendo” desde los talleres de diseño y los componentes disciplinares.
- Núcleo Teoría e Historia del Diseño: Establece los principios teóricos por los que se estructura el diseño, partiendo de una contextualización de la disciplina, hacia conocimientos pertinentes en metodologías, investigación, gestión y demás aportes desde la literatura, en articulación con los contenidos que se desarrollan en los talleres de diseño.
- Núcleo Ciencias de la Computación: Comprende las necesidades y el alcance del ejercicio de la programación en el Diseñador Digital y Multimedia. Aporta a la creación de programas que inciden en el sistema de diseño digital.
- Núcleo Medios Interactivos: Integra las diversas maneras de interactuar con el sujeto, su entorno y los medios digitales. Se configura desde lo interactivo y la inmersión.
- Núcleo Audiovisual: Articula la fundamentación del audiovisual enfocado en la animación, dirigidas a profundizar y entender su desarrollo y resultado como pieza narrativa, con lo cual relaciona estrategias, procesos y conocimientos que permitan su producción.
- Núcleo Expresión y Representación: Conjunto de conocimientos que estructuran los fundamentos técnicos y conceptuales de la representación gráfica y la expresión dentro del sistema de diseño digital, integrados al lenguaje específico y los medios digitales.
- Núcleo Investigación en Diseño: Vincula los procesos de creación con las metodologías de investigación académica para la generación de nuevos conocimientos y el desarrollo de proyectos de complejidad técnica y teórica.
- Núcleo Formación Socio Humanista: Propicia la reflexión sobre el medio ambiente y la sociedad que le permite un actuar comprometido, de acuerdo con valores éticos y socioculturales, la formación para el desarrollo del pensamiento crítico y participativo, que posibilita la cualificación personal y el deseo de superación, claves del éxito en la generación de la identidad en un contexto histórico.
- Núcleo Formación en Ciencias Básicas: Integra los fundamentos disciplinares de las ciencias básicas que aportan el desarrollo lógico y matemático, explicando de los fenómenos naturales y avances de la ciencia y la tecnología.

- Núcleo Formación en Comunicación Oral y Escrita: Fortalecimiento de los procesos para la adecuada argumentación verbal y escrita, así como fortalecimiento de los niveles y la calidad en el aprendizaje de una segunda lengua.

## **6. GESTIÓN PEDAGÓGICA Y DEL APRENDIZAJE DEL PROGRAMA ACADÉMICO**

La Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca desde el modelo Institucional, reflexiona sobre la universidad del siglo XXI, en la que asume los roles de los docentes y estudiantes en el quehacer educativo y enuncia algunas estrategias “que tienen el propósito no solo de fortalecer las prácticas pedagógicas que permitan crear ambientes de aprendizaje gratificantes, y eficientes, sino fundamentar el conocimiento disciplinar teórico y práctico.

### **6.1. Concepciones y estrategias pedagógico/didácticas que orientan el proceso de enseñanza – aprendizaje del programa**

Para llevar a cabo los procesos de enseñanza y aprendizaje, y las estrategias pedagógicas, el programa DDM propone algunas modalidades como son: el aprendizaje cooperativo y colaborativo, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas, clases invertidas, encuentros sincrónicos y asincrónicos, estudio de casos, seminario, simulación didáctica, gamificación, ensayo, taller, video foro, mesa redonda”, (MOPEI, 2020, pág. 25).

### **6.2. Sistema de Evaluación del Aprendizaje: modalidades y tipologías**

Con el fin de velar por el cumplimiento a los resultados de aprendizaje, se mantienen estrategias que permitan una evaluación con la intención de valorar en el estudiante, su actuar, desempeño y responsabilidad frente a sus procesos formativos profesionales y sociales. Para esto, la rúbrica de evaluación como un instrumento que facilita la comunicación y la interacción docente-estudiante, permite sistematizar estas valoraciones, determinadas en indicadores cuantitativos y cualitativos.

Así mismo, el uso de estrategias como la coevaluación, la hetero evaluación y la autoevaluación, son mecanismos que favorecen la evaluación por competencias y por lo tanto se basa en recoger información de los procesos formativos de los estudiantes, interpretarlos y determinar estrategias personalizadas para cada caso. De esta manera, se permite una reflexión integral, no solo basada en la enseñanza aprendizaje, sino en evidenciar, el saber, el hacer, el ser, el estar, profesional y ciudadano (MOPEI, 2020, p. 53).

Como estrategia que propenden por el mejoramiento continuo y el fortalecimiento de la calidad, el programa Diseño Digital y Multimedia, fomenta mecanismos en torno a la integración de jurados de entrega en componentes que requieran esta participación, tomando en cuenta perfiles como docentes internos al programa, docentes y expertos externos, y egresados.

## EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Resultado de aprendizaje	¿Cuándo Evaluar?	¿Cómo lo voy a evaluar?	Instrumentos	Resultado
Formular y Resolver Problemas de diseño desde una mirada analítica y crítica de las necesidades e interpretaciones de la realidad	Semestre 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proyecto Integrador (Diseño Análogo Digital)</li> <li>Proyecto relacionado con el contexto y dando solución con iniciativas digitales de diseño</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rúbricas</li> <li>Jurados Internos y Externos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Entregable Final Taller Análogo Digital:</b> Resolver problemas de diseño a partir de propuestas de impacto a la comunidad</li> </ul>
	Semestre 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proyectos Integradores (Talleres de profundización)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rúbricas</li> <li>Jurados Internos y Externos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Proyecto de entrada a profundización:</b> Proponer proyectos que permitan seleccionar los aspirantes para entrar a alguna profundización</li> </ul>
	Semestre 9	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proyecto de Grado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jurados Internos y Externos</li> <li>Rúbrica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proyecto de Grado</li> </ul>
Implementar la Investigación proyectual como proceso de desarrollo de productos digitales	Semestre 7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proyecto integrador Taller de profundización II</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rúbricas</li> <li>Jurados Internos y Externos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entregable Taller II Profundización</li> </ul>
	Semestre 9	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proyecto de Grado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jurados Internos y Externos</li> <li>Rúbrica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proyecto de Grado</li> </ul>
Convertir las ideas en signos, símbolos y mensajes, aplicando conceptos y fundamentos estéticos y comunicativos de los nuevos medios y los tradicionales	Semestre 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proyecto Integrador (Diseño Análogo Digital)</li> <li>Proyecto relacionado con el contexto y dando solución con iniciativas digitales de diseño</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rúbricas</li> <li>Jurados Internos y Externos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Entregable Final Taller Análogo Digital:</b> Adaptar las propuestas a un contexto real, orientadas a la comunicación gráfica</li> </ul>
	Semestre 7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluación de portafolios o bitácoras de clase por parte de jurados Egresados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rúbrica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Portafolios</li> </ul>
	Semestre 9	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proyecto de Grado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jurados Internos y Externos</li> <li>Rúbrica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proyecto de Grado</li> </ul>
Planificar proyectos multimedia mediante la	Semestre 7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proyectos Integradores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rúbricas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entregable Taller II Profundización</li> </ul>

utilización de procesos metodológicos de diseño		(Talleres de profundización)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jurados Internos y Externos</li> </ul>	
	<b>Semestre 9</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto de Grado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jurados Internos y Externos</li> <li>• Rúbrica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto de Grado</li> </ul>
Adaptar metodologías de diseño para la creación de productos digitales oportunos, de acuerdo los requerimientos y las transformaciones digitales del entorno	<b>Semestre 7</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos Integradores (Talleres de profundización)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbricas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entregable Taller II Profundización</li> </ul>
	<b>Semestre 9</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto de Grado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jurados Internos y Externos</li> <li>• Rúbrica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto de Grado</li> </ul>
Utilizar las herramientas, recursos y tecnologías digitales para la creación de productos	<b>Semestre 6</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación de portafolios o bitácoras de clase por jurados Egresados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Portafolios</li> </ul>
	<b>Semestre 9</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto de Grado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jurados Internos y Externos</li> <li>• Rúbrica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto de Grado</li> </ul>
Representar ideas creativas a través del dominio de las tecnologías digitales y las tendencias comunicativas de los diferentes medios.	<b>Semestre 3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación de portafolios o bitácoras de clase por jurados Egresados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Portafolios</li> </ul>
	<b>Semestre 5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos Integradores (Talleres de profundización)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbricas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Proyecto de entrada a profundización:</b> Proponer proyectos que permitan seleccionar los aspirantes para entrar a alguna profundización</li> </ul>
	<b>Semestre 9</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Producto de proyecto de Grado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jurados Internos y Externos</li> <li>• Rúbrica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto de Grado</li> </ul>
Actuar de manera ética, propositiva y crítica en sus labores personales y profesionales de acuerdo con las necesidades sociales, culturales y económicas desde una mirada humanista con enfoque ecológico	<b>Semestre 6</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro Anecdótico (trabajo de observación - docente)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrevistas modo Assessment empresarial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrega del proceso del componente ética profesional</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coevaluación</li> <li>• Heteroevaluación</li> </ul>	
	<b>Semestre 9</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coevaluación - Anónima</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto de Grado</li> </ul>
Trabajar en equipos multidisciplinares, ya sea como líder o como agente activo, administrando de manera eficiente los recursos	<b>Semestre 7</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación y seguimiento a informes de práctica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informes de práctica</li> </ul>
	<b>Semestre 9</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coevaluación - Anónima</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto de Grado</li> </ul>

Tabla 8. Evaluación del Aprendizaje DDM

Fuente: elaboración propia

## 7. LA INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN, DESARROLLO TECNOLÓGICO Y/O CREACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL DEL PROGRAMA ACADÉMICO

El Programa Diseño Digital y Multimedia ha mantenido un compromiso constante con el desarrollo de la investigación propiamente dicha y la investigación formativa, aspectos que son evidenciables con el crecimiento constante de su equipo de investigadores, la ejecución de proyectos de investigación, la articulación con el plan de estudios y la presencia en eventos y actividades a nivel nacional e internacional; así como el fortalecimiento de la pertinencia e impacto en la comunidad y el sector productivo.

### 7.1. Formación para la investigación, desarrollo tecnológico, la innovación o creación artística y cultural de los estudiantes

#### Investigación formativa

Para cumplir con la función sustantiva de la investigación y su articulación con las demás funciones, el Programa concibe tres ejes de trabajo que asumen la investigación científica, la investigación formativa no curricular y la formativa curricular, las que se abordan de tres formas distintas. En primer lugar, se apoya en el grupo de investigación Diseño Visualización y Multimedia, el cual aglutina a sus docentes investigadores, con el fin de organizar, articular y fomentar el desarrollo de proyectos, en convocatorias institucionales, nacionales e internacionales. En segundo lugar, la investigación formativa no curricular cuenta con el semillero de investigación Área Digital, que convoca a los estudiantes del programa interesados en participar en proyectos y actividades investigativas. Con los ajustes propuestos al plan de estudios y respondiendo a las oportunidades de mejora, el programa proyecta desde la investigación, optimizar el impacto de las líneas de profundización y su articulación especialmente con los componentes investigativos y los trabajos de grado de los estudiantes; incrementar la productividad y generar nuevas líneas de investigación asociadas a las tendencias disciplinares

globales y, respondiendo a las dinámicas profesionales de los egresados y en coordinación con el proyecto del Observatorio Colombiano de Diseño Digital, mejorar las relaciones con el sector productivo y el impacto de la investigación sobre necesidades reales del mismo.

### **Investigación en el aula**

La investigación formativa curricular se desarrolla desde una secuencia lógica meso curricular que organiza la interacción de ocho componentes entre los que se cuenta Proyecto de Grado, el cual cierra el núcleo de formación investigativa de los estudiantes, con un resultado evidenciable con los proyectos que se vienen ejecutando a este nivel. El trabajo de grado de los estudiantes tiene la condición de ser un proyecto de investigación – creación, en el cual se ve reflejado no solo las competencias de los estudiantes para desarrollar un trabajo de orden investigativo, sino que al mismo tiempo refleja su dominio metodológico y teórico de la disciplina, su capacidad técnica y comunicativa para resolver con una respuesta de diseño coherente la problemática abordada y; con la nueva propuesta curricular, la integración de los estudios de profundización que permitan al estudiante evidenciar sus capacidades sobresalientes en uno de los perfiles de egreso que el programa propone en respuesta a las necesidades evidenciadas desde el sector productivo.

### **Investigación propiamente dicha**

El grupo de investigación Diseño, Visualización y Multimedia se enmarca en la Línea institucional, bajo la cual se viene desarrollando un proceso de fortalecimiento y consolidación de la investigación, la innovación y la creación, articulando proyectos interdisciplinarios, propuestos y ejecutados por un equipo de trabajo que refleja una diversidad de enfoques y de disciplinas, los cuales convergen en temáticas comunes a la carrera Diseño Digital y Multimedia y sus aportes en el ámbito institucional. Mediante un diálogo constante entre actores de las realidades nacionales, se propende por el estudio y la solución de los problemas del país en campos como la salud, la educación, la cultura, el trabajo y la tecnología, entre otros.

<b>LÍNEAS INSTITUCIONALES DE INVESTIGACIÓN DE LA UNICOLMAYOR</b>	
<b>LÍNEA</b>	<b>DENOMINACIÓN</b>
1	Paz y Convivencia Social
2	Estado, Sociedad y Cultura
3	Desarrollo Humano Sostenible
4	Ecología, Biotecnología y Ambiente
5	Vida y Salud
6	Educación, Ética y Bioética
7	Arte y Patrimonio Cultural
8	Emprendimiento, Innovación y Transferencia Tecnológica
9	Productividad y Competitividad en las Organizaciones

Tabla 9. Líneas Institucionales de Investigación de la Unicolmayor

Fuente: elaboración propia

## **7.2. Contribución de la investigación del programa académico al fortalecimiento curricular, formativo y a la solución de problemas sociales**

Para el fortalecimiento curricular, desde los procesos de investigación en el programa académico se plantea el Semillero de Investigación Área Digital, donde se convocan semestralmente a los estudiantes del Programa a un espacio académico extracurricular, en el cual son ellos protagonistas y parte activa de la investigación formativa, congregándose en torno a las propuestas que ellos mismos generan y posteriormente desarrollan con el acompañamiento de los docentes encargados y de los demás docentes del programa. Respondiendo a los ajustes al plan de estudios y las oportunidades de mejora propuestas, se busca optimizar la articulación con las líneas de profundización, así como una mayor integración con las actividades del Grupo de investigación Diseño, Visualización y Multimedia y los procesos de extensión y proyección social.

En cumplimiento de los lineamientos institucionales, las metas del semillero se pueden sintetizar en tres aspectos fundamentales: en primer lugar, seguir ganando espacio en presencia y visibilidad tanto en el contexto académico institucional como a nivel externo mediante la participación activa en eventos académicos, en segundo lugar, iniciar la producción de nuevas propuestas de investigación a partir de su formulación, generación y desarrollo, y por último, mantener la motivación en la incorporación de nuevos miembros.

La gran fortaleza demostrada del Semillero Área Digital DDM, es la formación para presentación de ponencias, con talleres técnicos que se combinan con la metodología de la investigación, para que los estudiantes fortalezcan sus competencias de habla en público. Esto se refleja en sus participaciones en eventos nacionales e internacionales y en los resultados sobresalientes en los Encuentros que organiza RedCOLSI.

## **8. PROYECCIÓN SOCIAL Y EXTENSIONISMO DEL PROGRAMA ACADÉMICO**

### **Educación Permanente**

La Educación Permanente del Programa se desarrolla de acuerdo a dos momentos: la Jornada de Contenidos Digitales que se organizan regularmente en el primer periodo académico de cada año y el Congreso Diseño, Tecnología de Entretenimiento: D+T+E, que se desarrolla en el segundo periodo académico de cada año. Ambos se presentan a modo de conferencias y talleres con la participación de docentes, estudiantes, egresados e invitados expertos a nivel nacional e internacional, en temas relacionados con la disciplina y la investigación. Su propósito es motivar a la comunidad con información de actualidad, propia del desarrollo que caracteriza la profesión.

### **Educación Continuada**

La educación continuada fortalece los nexos con la comunidad académica y los egresados, mediante acciones de actualización, profundización y construcción de nuevos conocimientos. Las acciones se consolidan a través

de la oferta de cursos, seminarios o diplomados tendientes a la actualización en el área del diseño y la multimedia para estudiantes del programa y profesionales afines, y también se proponen a corto plazo, para egresados del Programa.

### **Internacionalización**

En la continuidad de los procesos de mejora continua, el programa Diseño Digital y Multimedia, se articula con las políticas institucionales de visibilización del currículo, apuntándole a la internacionalización del mismo. Es así como se responde a la iniciativa Estratégica del Plan de Desarrollo Institucional referente a la Sostenibilidad de la Calidad en la Formación, la cual está relacionada con la Consolidación de la Calidad de los programas académicos y el proyecto de Internacionalización y movilidad docente y discente. Por lo anterior, se trazan estrategias encaminadas a cumplir con los objetivos propuestos, los cuales se enfocan en desarrollar una propuesta curricular que se adecúe al contexto internacional de la educación superior y que permita, en un futuro, llevar a cabo procesos de Doble, Titulación, Co-titulación y/o Doble Programa, según sea el caso.

### **Proyección Social**

- Consultorio de Diseño Digital: en la búsqueda de generar un impacto significativo Universidad-Comunidad, el Programa DDM creó el Consultorio de Diseño Digital. El objetivo es asesorar a la Universidad y a la comunidad, según las características y necesidades específicas reflejadas en propuestas de diseño digital. La solicitud de servicios de diseño del cliente es el punto de partida para el desarrollo de proyectos integrales y concretos, que suplen los requerimientos de las personas, instituciones o programas a los que se dirige cada necesidad. El consultorio integra el trabajo de estudiantes y egresados, con el apoyo del cuerpo docente del programa para promover una experiencia laboral real enfocada a los resultados áreas como: Animación Digital, Diseño de Medios Interactivos, Diseño Web e Interfaces Digitales, Fotografía, Identidad Visual, Ilustración y Sistemas de Información Visual, Portafolios de Servicios Digitales, Ideación y Visualización de Espacios-Recorridos Virtuales. En este sentido, la visión se dirige hacia la consolidación del Consultorio de Diseño Digital como centro de creación de contenidos para la Institución y su entorno, mediante el trabajo de los estudiantes, para el fortalecimiento de la identidad de la Unicolmayor y, a su vez, la promoción del rol del diseñador digital y multimedia como nueva profesión en el mercado laboral.
- Laboratorio LATI 4.0: Articulado al Consultorio de Diseño Digital y Multimedia, el Laboratorio LATI 4.0 se propone generar espacios para la transformación del conocimiento requeridos para la convergencia de tecnologías aplicables a la industria creativa. Asimismo, es un espacio para desarrollar proyectos en el fortalecimiento de capacidades de investigación y desarrollo tecnológico de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, a partir de las tecnologías existentes en el laboratorio, y enmarcan una variedad de áreas y enfoques específicos, estos son: tecnologías aplicadas a la construcción, automatización y robótica, eficiencia energética y sostenibilidad, realidad virtual y realidad aumentada en la construcción, experiencias interactivas y creativas, investigación y desarrollo de nuevos materiales, colaboración y

transferencia de conocimientos.

- Museo de la Mujer: es una iniciativa que nace desde la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca y se articula al programa Diseño Digital y Multimedia a través del Consultorio de Diseño Digital. Con el tiempo, evolucionó como una figura de empoderamiento y visibilización de la mujer no solo dentro de la Universidad, sino también desde lo social y externo, por lo que ha logrado diversas alianzas estratégicas para cumplir dicho fin.

Se concibe como un escenario de equidad, que generando espacios de reflexión, invite a visibilizar a las mujeres con sus logros y aportes en diferentes ámbitos de la Sociedad y a promover la equidad en cuanto al ejercicio de sus derechos, construyendo participativamente para ello, un escenario virtual e interactivo que permita visibilizar y destacar los aportes hechos por las mujeres colombianas desde sus prácticas de orden científico, académico, cultural, deportivo entre otros y que han contribuido en la transformación de la comunidad.”

- Prácticas Empresarial: en los contextos de aprendizaje, el Programa Diseño Digital y Multimedia desarrolla actividades de consolidación de convenios interinstitucionales. Los acercamientos con entidades públicas y privadas aportan a los objetivos misionales del Programa. El objetivo es abrir espacios con entidades estatales y empresas privadas, para realizar prácticas empresariales que permitan fortalecer la formación integral de los estudiantes. Este objetivo de formación consolida escenarios donde los estudiantes se acerquen al ejercicio profesional desde el sector productivo, académico e investigativo.
- Egresados: la Universidad propende por fortalecer los lazos entre el sector externo y sus egresados. Esto es necesario para el conocimiento de sus expectativas, las cuales son sistematizadas a través de la aplicación de encuestas y, a partir de sus resultados, se establecen estrategias de mejoramiento. La perspectiva se dirige hacia la profesionalización integradora del conocimiento con personas capaces de gestionar proyectos creativos y productivos mediante contenidos digitales en todos los ámbitos pertinentes, desde la experiencia del usuario, lo multimedial y audiovisual, hasta la ideación y simulación del hábitat.

## **9. ESTRUCTURA ADMINISTRATIVA Y DE PROCESOS DE GESTIÓN DEL PROGRAMA ACADÉMICO**

La Decanatura, presidida por un decano quien “es la máxima autoridad ejecutiva y tiene a su cargo la dirección académica y administrativa de la misma” (artículo 32 del Acuerdo 011 de abril 10 de 2000, emanada del Consejo Superior), diseña, planea y ejecuta acciones que inciden en el desarrollo y gestión de los procesos académicos y administrativos de la Facultad. La Decanatura está apoyada por cinco organismos asesores que orientan la gestión académica y administrativa: Consejo de Facultad, Comité de Currículo, Comité Asesor de estudiantes, Comité de investigaciones y Comité de Proyección social.

El Consejo de Facultad, reestructurado por el Acuerdo N° 011 del Consejo Superior de abril 10 de 2000. Los artículos 33, 34 y 35 definen su integración y funciones así: en cada facultad existe un Consejo con capacidad

decisoria en los asuntos académicos y de carácter asesor del Decano. El Consejo de Facultad en la actualidad está integrado por el Decano (quien lo preside), los Docentes con funciones de Dirección de cada Programa, el representante de los docentes del Programa, invitados *ad hoc*, un representante de egresados y un estudiante de la Facultad elegido por otros estudiantes.

El Comité de Currículo, creado por Resolución de Rectoría N° 808 del 17 de septiembre del 2003, está integrado por el Decano (quien lo preside), el docente con Funciones de Dirección, los Jefes de Campo, un docente con funciones de coordinación (quien ejercerá las funciones de secretario del Comité) y un estudiante con matrícula de honor designado por el Decano de la facultad por un año. Igualmente, hay docentes y profesionales invitados. El Comité se reúne una vez por semana y extraordinariamente. Las funciones están determinadas en la Resolución 808 del 2003.

El Comité Asesor de Estudiantes, creado mediante Resolución de Rectoría N° 809 del 17 de septiembre del 2003, está integrado por el Decano (quien lo preside), un docente con funciones de coordinación del programa (quien presidirá en ausencia del Decano y ejercerá las funciones de secretario del Comité), y un representante de los estudiantes por cada uno de los cursos, elegido por los compañeros de grupo de manera libre, voluntaria y autónoma, con el fin de ser representados ante las distintas instancias de la Universidad por el período académico. Las funciones del Comité y de los estudiantes representantes están establecidas en la Resolución Rectoral N° 809 de 2003.

La docente con funciones de dirección y la Coordinación quienes apoyan la gestión de la Decanatura relacionada con la academia y la administración del programa. Las funciones de la Dirección están consignadas en la Resolución No 0177 de 1996 y las funciones de Coordinación están consignadas en la Resolución N° 0175 del 10 de marzo de 1998; cuenta con personal de apoyo a la labor administrativa de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura, como secretarías, personal de servicios, apoyo en medios educativos y de informática.

Asimismo, la universidad cuenta con dependencias que interactúan entre sí para el cumplimiento de la misión, visión, los objetivos institucionales, estableciendo que, si bien le da autonomía a las diferentes facultades y programas para establecer sus pautas de trabajo, deben acogerse a las siguientes directrices:

- El Proyecto Educativo Universitario (PEU), por el que se desarrolla y señala el marco filosófico y de desarrollo institucional, su misión, visión y objetivos.
- El Plan de Desarrollo Institucional (PDI), se concibe como un proceso participativo, consensuado con la Comunidad Universitaria, el cual comprende cinco etapas: Diagnóstico, Direccionamiento Estratégico, Formulación Estratégica, Seguimiento y Evaluación con el fin de desarrollar los propósitos institucionales.
- El Modelo Institucional de Acreditación (MIA), estrategia prioritaria de gestión institucional, que tiene como objeto estimular el quehacer y el mejoramiento de la calidad universitaria con fundamento en la naturaleza, características y exigencias actuales.
- El Proyecto Educativo del Programa (PEP), por el que se desarrolla el marco filosófico y pedagógico del programa Diseño Digital y Multimedia.



Gráfico 1. Modelo Institucional de Autoevaluación y Autorregulación  
 Fuente: Acuerdo No. 028 DE 2021 Unicolmayor

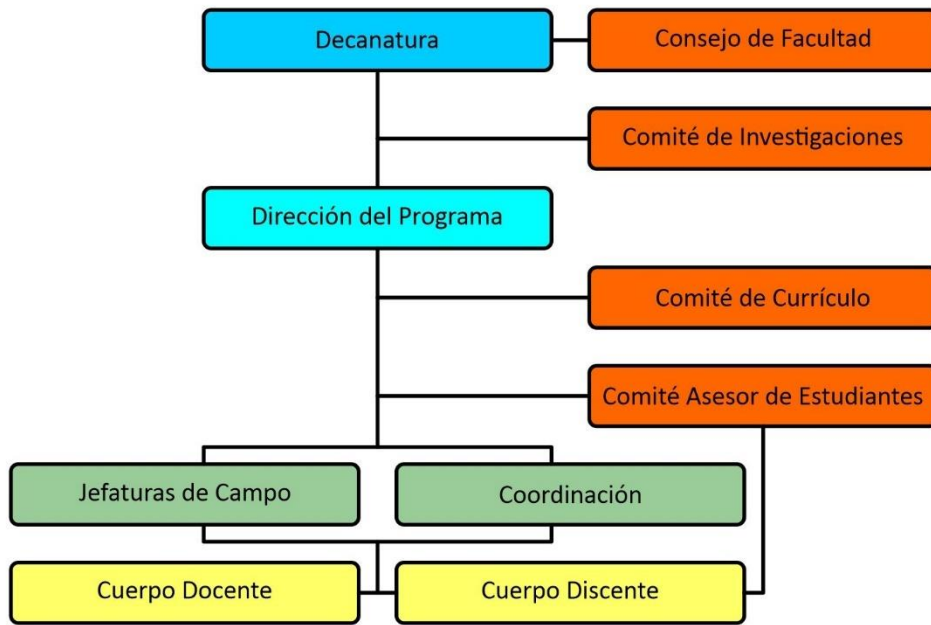


Gráfico 2. Organigrama Programa Diseño Digital y Multimedia  
 Fuente: elaboración propia

## **Fuentes y referencias**

- Katz, R. (2015). El ecosistema y la economía digital en América Latina. Fundación Telefónica
- Pinzón Villafrades, P. (2020). *Mal estructurando problemas de diseño: oportunidades en las ideas ignoradas*.
- Unicolmayor, 2020. ACUERDO No. 030 DE 2023 (02 DE MAYO DE 2023) Por el cual se actualizan los Lineamientos Curriculares orientados a fortalecer el diseño y la evaluación curricular de los programas académicos de pregrado y posgrado en diversas modalidades de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.
- Unicolmayor, 2022. ACUERDO No. 069 DE 2022 (10 DE OCTUBRE DE 2022) Por el cual se actualizan las Líneas Institucionales de Investigación para la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.
- Unicolmayor, 2021. ACUERDO No. 028 DE 2021 (11 DE NOVIEMBRE DE 2021) Por el cual se establece el Modelo Institucional de Autoevaluación y Autorregulación MIAA en la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.
- Unicolmayor, 2020. ACUERDO No. 022 DE 2020 (05 DE MAYO DE 2020) Por el cual se aprueba la actualización del Modelo Pedagógico Institucional MOPEI.
- Unicolmayor, 2019. ACUERDO No. 36 DE 2019, (24 DE JULIO DE 2019) Por el cual se aprueba la Política y el Modelo Institucional de Proyección Social y Extensión de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.
- Unicolmayor, 2007. ACUERDO No. 01 DE 2007 (5 DE FEBRERO DE 2007) Por el cual se establece el sistema de tutorías en la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.
- Unicolmayor, 2005. ACUERDO No. 030 DE 2005 (2 DE AGOSTO DE 2005), por el cual se expide el reglamento de Investigaciones de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.