



**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., julio de 2022

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 Ex rector 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. JULIO CÉSAR ORJUELA PEÑA

Presidente – Decano

Mg. CAMILO RICO RAMÍREZ

Docente con funciones de Dirección del Programa Diseño Digital y Multimedia

Especialista JORGE ELIÉCER ARIZA CALDERÓN

Docente con funciones en la Jefatura de Campo

Mg. DANIEL ANDRÉS VALBUENA ROMERO

Docente con funciones de Jefatura de Campo

Mg. ANDRÉS FELIPE PARRA VELA

Docente con funciones en la Jefatura de Campo

Mg. ILIANA JOSEFINA FUENMAYOR CARVALLO

Docente con funciones en la Jefatura de Campo

Señorita MARIA PAULA CRUZ CASTILLO

Estudiante 7° semestre del Programa Diseño Digital y Multimedia

Mg. PEDRO JESÚS BELLÓN AMADO

Docente con funciones de Coordinación - secretario del Comité

Elaborado por:

Mg. Andrés Felipe Parra Vela

Mg. Iliana Fuenmayor Carvallo

Esp. Daniel Andrés Valbuena Romero

CONTENIDO

MISIÓN INSTITUCIONAL	6
VISIÓN INSTITUCIONAL	6
<i>PRESENTACIÓN</i>	7
<i>DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA</i>	8
ANTECEDENTES HISTÓRICOS	9
DE LA PROFESIÓN	9
<i>DEL PROGRAMA</i>	9
CONCEPCIÓN DEL PROGRAMA	11
<i>PROPUESTA FORMATIVA DEL PROGRAMA</i>	11
MISIÓN DEL PROGRAMA DDM	11
VISIÓN DEL PROGRAMA DDM	12
PRINCIPIOS DE FORMACIÓN DEL PROGRAMA	13
OBJETIVOS DEL PROGRAMA	15
Objetivo General	15
Objetivos Específicos	15
PERFILES DEFINIDOS	16
Perfil de ingreso:	16
Perfil de Profesional:	16
Perfil de Ocupacional:	17
ASPECTOS CURRICULARES DEL PROGRAMA	19
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL PROGRAMA	19
<i>COMPETENCIAS DE FORMACIÓN</i>	22
<i>PLAN DE ESTUDIOS</i>	22
<i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	29
RASGOS PEDAGÓGICOS DEL PROGRAMA	30
<i>FORMACIÓN EN SEGUNDA LENGUA</i>	30
ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	30
EVALUACIÓN	31
<i>INVESTIGACIÓN</i>	35
<i>INVESTIGACIÓN FORMATIVA</i>	35
Investigación en el aula	36

Semilleros	36
INVESTIGACIÓN PROPIAMENTE DICHA	37
PROYECCIÓN SOCIAL	38
<i>Educación Permanente</i>	38
<i>Educación Continuada</i>	39
<i>Proyectos con la comunidad</i>	39
Consultorio técnico de Diseño	39
Laboratorio Lati 4.0	40
Museo de la Mujer	40
Prácticas Académicas	41
Unidad de Emprendimiento Creativo	42
Egresados	41
INTERNACIONALIZACIÓN	42
ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD	42
GESTIÓN ACADÉMICO-ADMINISTRATIVA DEL PROGRAMA	44

MISIÓN INSTITUCIONAL

Somos una universidad pública del orden nacional, reconocida académica y socialmente, de docencia con investigación, participativa e incluyente, con presencia local y regional. Una institución comprometida con la formación de profesionales integrales, éticos, responsables y con pensamiento crítico; ciudadanos capaces de responder a las realidades, retos, demandas de la sociedad, en armonía con el ambiente.

VISIÓN INSTITUCIONAL

En el 2025, seremos una universidad de alta calidad, acreditada, reconocida por la comunidad académica en el ámbito local, nacional e internacional, por la pertinencia e innovación de los programas y proyectos académicos, el estímulo al emprendimiento innovador, la generación y transferencia del conocimiento, la investigación, el impacto social y el cuidado del ambiente; sustentada en una gobernanza y gobernabilidad orientadas a la gestión eficiente y eficaz para la sostenibilidad y el logro de los compromisos misionales.

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 Proyecto Educativo del Programa (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. DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA

El Programa de pregrado profesional DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA se encuentra registrado en el Sistema Nacional de Información de Educación Superior (SNIES) con el código 54006, según Resolución 01224 del 28 de enero de 2016, con una vigencia de siete (7) años.

Universidad:	Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca
Facultad:	Ingeniería y Arquitectura
Programa:	Diseño Digital y Multimedia
Estado del Programa:	Vigente
Título que otorga:	Diseñador Digital y Multimedia
Metodología:	Presencial
Nivel de Formación:	Profesional Universitario
Norma Interna de Creación:	Acuerdo 025 del 14 de noviembre de 2007 (Consejo Superior Universitario)
Créditos:	149
Duración	Nueve (9) semestres
Periodicidad de la admisión:	Semestral
Valor de la matrícula:	De 1,5 SMMLV a 4,2 SMMLV
Resolución MEN:	01224 del 28 de enero de 2016
Domicilio del Programa:	Bogotá D.C.
Ubicación:	Sede Cuatro, Diagonal 34 No. 5-45
Teléfono	2455360 -2872439
Correo Facultad	facarqing@unicolmayor.edu.co
Correo Programa	ddm@unicolmayor.edu.co
Admisiones, Registro y Control	
Dirección:	Sede Uno, Calle 28 No. 5B-02
Teléfono:	336 04 68 – 2455360 oficina DDM
PBX:	241 88 00 Ext.123

ANTECEDENTES HISTÓRICOS

1.1 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.

1.2 DEL PROGRAMA

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.

2. CONCEPCIÓN DEL PROGRAMA

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.

3. PROPUESTA FORMATIVA DEL PROGRAMA

La propuesta formativa corresponde a la Misión y Visión del Programa en concordancia con la Misión y Visión, Principios y Objetivos planteados en el Proyecto Educativo Universitario – PEU y a groso modo se vislumbra “*el deber ser*” de la disciplina. En ese sentido a continuación 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:

3.1 MISIÓN DEL PROGRAMA DDM

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.

3.2 VISION DEL PROGRAMA DDM

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.

3.3 ENFOQUE DEL PROGRAMA

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 Uicolmayorista (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 (software) 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. PRINCIPIOS DE FORMACIÓN 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 a 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. OBJETIVOS DEL PROGRAMA

5.1 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.

5.2 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.

6. PERFILES DEFINIDOS

6.1 Perfil de ingreso:

- Personas interesadas en conocer los procesos de desarrollo que demanda el diseño de productos, servicios y sistemas.
- Demuestran interés por interactuar en las dinámicas de los medios digitales; así como de las lógicas que surten en diversos canales comunicativos como la animación, los videojuegos, las aplicaciones digitales, las redes sociales, entre otros.
- Desean cultivar sus habilidades y capacidades basadas en la creatividad, la expresión multimedia y la comunicación; por medio del dibujo y las herramientas pertinentes para la representación de las ideas.
- Debe tener habilidades interpersonales, para propiciar el trabajo en equipo interdisciplinar con labores proactivas, creativas y de organización. Capacidades de observación, razonamiento abstracto y comunicación (verbal y no verbal).

6.2 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 tecnologías 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 a 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.

6.3 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 nuevos medios.

7. ASPECTOS CURRICULARES DEL PROGRAMA

En concordancia con el Acuerdo 031 del 16 de junio de 2020, 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

7.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL PROGRAMA

Los fundamentos del currículo se estructuran a partir de los lineamientos curriculares de la Unicolmayor, sobre los cuales la formación integral, la innovación curricular y formación profesional y la calidad académica, son pilares fundamentales de la formación Unicolmayorista (Unicolmayor, 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, tiene como objeto de estudio el diseño en medios interactivos desde la planificación, el desarrollo, la implementación, la evaluación y el mejoramiento de los productos, servicios y sistemas soportados en las tecnologías digitales. Estas definiciones, 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.



Figura 1. Fundamentación teórica del programa

Fuente: elaboración propia

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 (Logos), productos (herramientas), interacciones (servicios) y sistemas (ecosistemas). 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 (*software*) 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. Así como la incorporación visual, de sonido, animación, además del texto para el diseño e implementación de productos y servicios.

Finalmente se puede decirse 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 [Interaction Design] 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.

7.2 COMPETENCIAS DE FORMACIÓN

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.

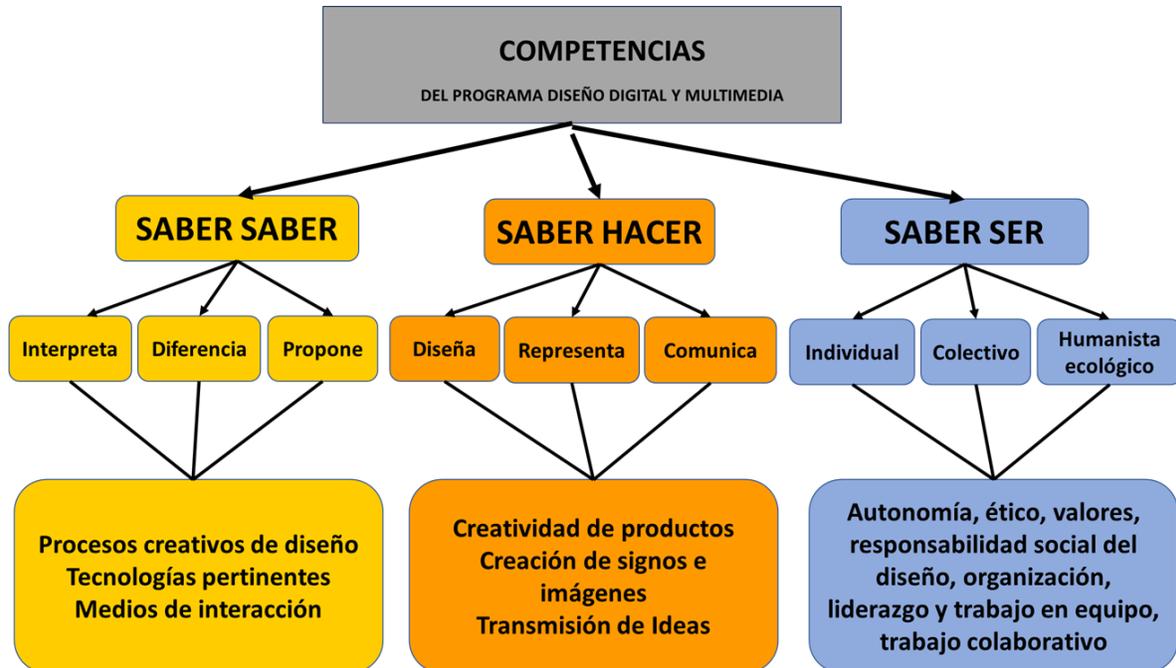


Figura 2. Esquema competencias del programa Diseño Digital y Multimedia

Fuente: elaboración propia

7.3 PLAN DE ESTUDIOS

Según el Acuerdo 031 de 2020, por el cual define los lineamientos curriculares Institucional, se establece que los programas de formación en pregrado estarán organizados en orden de complejidad, se establecen 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”, (UCMC, pág. 27, 2020).

Estos campos de formación son: Profesional, disciplinar, Institucional 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, pág. 27, 2020).

De acuerdo a los lineamientos curriculares el “plan de estudios es el escenario en donde finalmente 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”. Para el Programa Diseño Digital y Multimedia se proponen los siguientes elementos estructurales para el rediseño de su plan de estudios, de acuerdo a las normativas vigentes así:

PLAN DE ESTUDIOS DDM			Estructura propuesta 149 Créditos	
Área	Campos de Formación	Núcleos de Conocimiento	Créditos por campo	Créditos por área
ÁREA OBLIGATORIA	Profesional	<ul style="list-style-type: none"> • PROYECTUAL • TEORÍA DEL DISEÑO • CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN • MEDIOS INTERACTIVOS • EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN • AUDIOVISUAL 	44 29,53%	112 75,16%
	Disciplinar	<ul style="list-style-type: none"> • PROYECTUAL • TEORÍA DEL DISEÑO • EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN 	22 14,76%	
	Investigación	<ul style="list-style-type: none"> • PROYECTUAL • TEORÍA DEL DISEÑO 	10 6,71%	
	Institucional	<ul style="list-style-type: none"> • FORMACIÓN SOCIO HUMANISTA • FORMACIÓN EN CIENCIAS BÁSICAS • FORMACIÓN EN LENGUA MATERNA • FORMACIÓN EN SEGUNDA LENGUA 	36 24,16%	
ÁREA ELECTIVA	ELECTIVA DE COMPLEMENTACIÓN INTEGRAL		6 4,02%	37 24,83%
	ELECTIVA DE PROFUNDIZACIÓN		31 20,80%	
			TOTAL DE CRÉDITOS ACADEMICOS	149

Figura 3. Esquema competencias del programa Diseño Digital y Multimedia

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-portas 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 Profesional:** Tiene como propósito la formación científica y tecnológica para el desarrollo de los saberes teóricos, metodológicos y prácticos necesarios en el ejercicio de la profesión. El Campo de Formación Profesional, traza la selección y secuencia de fundamentos y elementos conceptuales, sintácticos, lógicos y metodológicos que desarrollan las competencias específicas del profesional en Diseño Digital y Multimedia, necesarias para diseñar y representar en el sistema de diseño digital, con propuestas innovadoras en la conformación de la multimedia a través de los lenguajes específicos de la disciplina.
- **Campo Disciplinar:** Busca aportar una visión integral del mundo y proporcionar formación fundamental de la disciplina del diseño, se caracteriza por comprender

saberes y conocimientos comunes en esta área tales como, experiencias en escenarios simulados o reales y metodologías que orienten el acceso al conocimiento con un enfoque investigativo, entre otras. Bajo este contexto, se propicia y facilita el aprendizaje con actitud analítica, crítica y propositiva; los conocimientos básicos son fundamento para la formación académica y facilitan el desarrollo de destrezas y habilidades necesarias en el futuro desempeño profesional.

- **Campo Institucional:** Tiene como propósito formar en el estudiante voluntad y decisión de servicio, mediante elementos que le posibiliten la vivencia de valores humanos fundamentales en su relación personal, interpersonal y social. Contribuye al desarrollo integral de la persona, como sujeto de conocimiento, ser social creador y participante de la cultura. Presenta una visión general del universo cambiante y conduce a la reflexión sobre los vertiginosos avances científicos y su compromiso personal y profesional hacia la solución de problemas sociales, culturales, económicos y políticos. Comprende asignaturas para fortalecer la comunicación y relaciones del educando con sus semejantes y la realidad.
- **Campo de Investigación:** Procesos que fortalecen la investigación en el currículo a través de propuestas que aporten en el desarrollo proyectual. Se orienta en las necesidades formativas con enfoque en la investigación proyectual determinadas por análisis, metodologías, construcción de proyectos de grado, entre otros.

De acuerdo a los lineamientos curriculares se presentan los campos de formación con los componentes temáticos en créditos académicos, ver el siguiente cuadro:

Tabla 1. Plan de Estudios en créditos académicos por Campo de Formación

CAMPO DE FORMACIÓN	ASIGNATURA		
	NOMBRE	SEMESTRE	CA
PROFESIONAL	DISEÑO ANÁLOGO DIGITAL	3	4
	TALLER DE ANIMACIÓN	4	4
	INTERFACES Y USABILIDAD	5	4
	TALLER DE PROFUNDIZACIÓN I	6	3
	TALLER DE PROFUNDIZACIÓN II	7	3
	TALLER DE PROFUNDIZACIÓN III	8	3
	ASIGNATURA DE PROFUNDIZACIÓN I	6	2
	ASIGNATURA DE PROFUNDIZACIÓN II	7	2
	ASIGNATURA DE PROFUNDIZACIÓN III	8	2
	LÓGICA COMPUTACIONAL	4	2
	INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN	5	2
	PROGRAMACIÓN MODULAR	6	2
	COMPUTACIÓN GRÁFICA	7	2
	SIMULACIÓN Y EFECTOS VISUALES	8	2
	LABORATORIO DE INTERACTIVIDAD Y MEDIOS	4	2
	LABORATORIO DE INMERSIÓN Y MEDIOS	5	2
	DIBUJO ANATÓMICO	1	2
	ILUSTRACIÓN DIGITAL	2	2
	IDEACIÓN Y VISUALIZACIÓN DEL ESPACIO	3	2
	MODELADO DIGITAL I	4	2
MODELADO DIGITAL II	5	2	
ESCENARIO DIGITAL	6	2	
	NARRATIVAS	2	2
	CONCEPT ART	3	2
	AUDIOVISUALES	5	2
	MUSICALIZACIÓN Y PAISAJE SONORO	6	2
DISCIPLINAR	DISEÑO BÁSICO I	1	4
	DISEÑO BÁSICO II	2	4
	HISTORIA DEL DISEÑO I	1	2
	HISTORIA DEL DISEÑO II	2	2
	TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN	3	2
	SEMIÓTICA	4	2
	METODOLOGÍA DEL DISEÑO	5	2
	GEOMETRÍA DESCRIPTIVA Y PROYECTIVA	1	2
	TÉCNICAS DE EXPRESIÓN	1	2
INVESTIGACIÓN	TRABAJO DE GRADO	9	6
	PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	8	2
	GESTIÓN PROYECTO DE GRADO	9	2

INSTITUCIONAL	VIVENCIA Y VALORES	1	2
	INTRODUCCIÓN A LA CONSTITUCIÓN	3	2
	HÁBITAT	4	2
	PROBLEMAS SOCIALES COLOMBIANOS	6	2
	ÉTICA PROFESIONAL	6	2
	PRÁCTICA PROFESIONAL	7	8
	EMPRENDIMIENTO CREATIVO	7	2
	DISEÑO SOCIALMENTE RESPONSABLE	8	2
	MATEMÁTICAS EN EL DISEÑO	2	2
	FÍSICA	3	2
	COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA	1	2
	INGLÉS I	2	2
	INGLÉS II	3	2
	INGLÉS III	4	2
INGLÉS IV	5	2	

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 y se forma a través de los talleres de diseño.

Núcleo Teoría 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 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 Comunicación: 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 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 estéticos socioculturales, la formación para el desarrollo del pensamiento crítico y participativo, que posibilita la cualificación personal, la automotivación, 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, explica de los fenómenos naturales y avances de la ciencia y la tecnología; la utilización de símbolos que estimulan la capacidad heurística de la comunicación en el empleo de diversos lenguajes (García, Pelayo y Gross, Ramón, 1981).

Núcleo Formación en lengua Materna: Procesos y técnicas para la adecuada argumentación verbal y escrita y la administración para adquirir métodos, comprender y aplicar procedimientos gerenciales que promueven el ejercicio profesional en entornos productivos empresariales e institucionales.

Núcleo Formación en segunda lengua: La internacionalización en el currículo ha creado diversos desafíos en la creación de estrategias que permitan una articulación

con otras instituciones en lengua no materna. El fortalecimiento de los niveles y la calidad en el aprendizaje de una segunda lengua, se vuelve necesario para enfrentar dichos desafíos.

7.4 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los Resultados de Aprendizaje establecidos para el programa Diseño Digital y Multimedia, están basados de acuerdo al MOPEI, en una articulación basada en las competencias, el 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:

Tabla 2. Resultados de Aprendizaje

HABILIDADES	COMPETENCIAS	<i>Resultados de Aprendizaje</i>	
Conocimiento	SABER (Cognitivo)	RA1	Formular y Resolver Problemas de diseño desde una mirada analítica y crítica de las necesidades e interpretaciones de la realidad
		RA2	Implementar la Investigación proyectual como proceso de desarrollo de productos digitales
		RA3	Convertir las ideas en signos, símbolos y mensajes, aplicando conceptos y fundamentos estéticos y comunicativos de los nuevos medios y los tradicionales
		RA4	Planificar proyectos multimedia mediante la utilización de procesos metodológicos de diseño
Duras	HACER (Procedimental)	RA5	Adaptar metodologías de diseño para la creación de productos digitales oportunos, de acuerdo los requerimientos y las transformaciones digitales del entorno
		RA6	Utilizar las herramientas, recursos y tecnologías digitales para la creación de productos
		RA7	Representar ideas creativas a través del dominio de las tecnologías digitales y las tendencias comunicativas de los diferentes medios.

Blandas	SER (Actitudinal)	RA8	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
		RA9	Trabajar en equipos multidisciplinares, ya sea como líder o como agente activo, administrando de manera eficiente los recursos

7.5 ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS DEL PROGRAMA

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, desde 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)

7.6 FORMACIÓN EN SEGUNDA LENGUA

Los cambios que ha traído el último siglo, han dado importancia a los procesos de internacionalización. Es por esto, que fortalecer y estimular los resultados de aprendizaje derivados de la apropiación de una segunda lengua, son elementos esenciales para el currículo, por lo que sumar a la carga académica, así como al número de componentes destinados para este fin, son un aporte significativo. Son 4 los niveles de inglés dentro del plan de estudios, que buscan acercar a los estudiantes a los estándares del Marco Común Europeo para facilitar los ejercicios de internacionalización, así como garantizar el descubrimiento de nuevas oportunidades laborales, de estudios, entre otras.

7.7 MECANISMOS DE EVALUACIÓN

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 heteroevaluación 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, pág. 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.

Tabla 3. Resultados de Aprendizaje

Resultado de aprendizaje	¿Cuándo Evaluar?	¿Cómo lo voy a evaluar?	Instrumentos	Resultado (Registros)
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"> • Proyecto Integrador (Diseño Análogo Digital) • Proyecto relacionado con el contexto y dando solución con iniciativas digitales de diseño 	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbricas • Jurados Internos y Externos 	<ul style="list-style-type: none"> • Entregable Final Taller Análogo Digital: Resolver problemas de diseño a partir de propuestas de impacto a la comunidad
	Semestre 5	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos Integradores (Talleres de profundización) 	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbricas • Jurados Internos y Externos 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de entrada a profundización: Proponer proyectos que permitan seleccionar los aspirantes para entrar a alguna profundización
	Semestre 9	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de Grado 	<ul style="list-style-type: none"> • Jurados Internos y Externos • Rúbrica 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de Grado
Implementar la Investigación proyectual como proceso de desarrollo de productos digitales	Semestre 7	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto integrador Taller de profundización II 	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbricas • Jurados Internos y Externos 	<ul style="list-style-type: none"> • Entregable Taller II Profundización
	Semestre 9	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de Grado 	<ul style="list-style-type: none"> • Jurados Internos y Externos • Rúbrica 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de Grado
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"> • Proyecto Integrador (Diseño Análogo Digital) • Proyecto relacionado con el contexto y dando solución con iniciativas digitales de diseño 	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbricas • Jurados Internos y Externos 	<ul style="list-style-type: none"> • Entregable Final Taller Análogo Digital: Adaptar las propuestas a un contexto real, orientadas a la comunicación gráfica
	Semestre 7	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de portafolios o bitácoras de clase por parte de jurados 	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica 	<ul style="list-style-type: none"> • Portafolios

		Egresados		
	Semestre 9	• Proyecto de Grado	• Jurados Internos y Externos • Rúbrica	• Proyecto de Grado
Planificar proyectos multimedia mediante la utilización de procesos metodológicos de diseño	Semestre 7	• Proyectos Integradores (Talleres de profundización)	• Rúbricas • Jurados Internos y Externos	• Entregable Taller II Profundización
	Semestre 9	• Proyecto de Grado	• Jurados Internos y Externos • Rúbrica	• Proyecto de Grado
Adaptar metodologías de diseño para la creación de productos digitales oportunos, de acuerdo los requerimientos y las transformaciones digitales del entorno	Semestre 7	• Proyectos Integradores (Talleres de profundización)	• Rúbricas • Jurados Internos y Externos	• Entregable Taller II Profundización
	Semestre 9	• Proyecto de Grado	• Jurados Internos y Externos • Rúbrica.	• Proyecto de Grado
Utilizar las herramientas, recursos y tecnologías digitales para la creación de productos	Semestre 6	• Evaluación de portafolios o bitácoras de clase por jurados Egresados	• Rúbrica	• Portafolios
	Semestre 9	• Proyecto de Grado	• Jurados Internos y Externos • Rúbrica	• Proyecto de Grado
Representar ideas creativas a través del dominio de las tecnologías	Semestre 3	• Evaluación de portafolios o bitácoras de clase por jurados Egresados	• Rúbrica	• Portafolios

digitales y las tendencias comunicativas de los diferentes medios.	Semestre 5	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos Integradores (Talleres de profundización) 	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbricas • Jurados Internos y Externos 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de entrada a profundización: Proponer proyectos que permitan seleccionar los aspirantes para entrar a alguna profundización
	Semestre 9	<ul style="list-style-type: none"> • Producto de proyecto de Grado 	<ul style="list-style-type: none"> • Jurados Internos y Externos • Rúbrica 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de Grado
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	Semestre 6	<ul style="list-style-type: none"> • Registro Anecdótico (trabajo de observación - docente) 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas modo Assessment empresarial • Coevaluación • Heteroevaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega del proceso del componente ética profesional
	Semestre 9	<ul style="list-style-type: none"> • Coevaluación - Anónima 	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de Grado
Trabajar en equipos multidisciplinarios, ya sea como líder o como agente activo, administrando de manera eficiente los recursos	Semestre 7	<ul style="list-style-type: none"> • Observación y seguimiento a informes de práctica 	<ul style="list-style-type: none"> • Informes 	<ul style="list-style-type: none"> • Informes de práctica
	Semestre 9	<ul style="list-style-type: none"> • Coevaluación - Anónima 	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de Grado

8. INVESTIGACIÓN

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. A continuación, se describen las actividades vinculadas con la función sustantiva en mención.

8.1 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. Por último, se cuenta con ocho componentes curriculares diseñados para la formación en investigación, distribuidos a lo largo del plan de estudios, los cuales permiten el desarrollo de competencias investigativas básicas y disciplinares enfocadas hacia las necesidades de los futuros profesionales. Con estas estrategias articuladas, el programa ha conseguido, no solo una formación investigativa efectiva y coherente para sus egresados, sino que ha alcanzado logros significativos y en algunos casos destacados.

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.

8.1.1 Investigación en el aula

La investigación formativa curricular se desarrolla desde una secuencia lógica meso curricular que organiza la interacción de ocho componentes¹ 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.

8.1.2 Semilleros

El Semillero de Investigación Área Digital, convoca 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

¹ Particularmente, bajo el núcleo teoría del diseño, se articulan componentes como metodología del diseño, gestión de proyecto de grado, proyecto de investigación, entre otros; los cuales se suman a una apuesta curricular del Programa para el fortalecimiento de estas competencias investigativas en los estudiantes.

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 (pensamiento conceptual, capacidad de análisis y síntesis, creatividad, autonomía, autocontrol). Esto se refleja en sus participaciones en eventos nacionales e internacionales y en los resultados sobresalientes en los Encuentros que organiza La Red Colombiana de Semilleros de Investigación RedCOLSI.

8.2 INVESTIGACIÓN PROPIAMENTE DICHA

El grupo de investigación Diseño, Visualización y Multimedia se enmarca en la Línea institucional n° 16 (ver figura X), 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.

Tabla 4. Líneas de investigación de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura.

Líneas de investigación Facultad de Ingeniería y Arquitectura	Línea 12: ecología y desarrollo sostenible Línea 13: construcción sostenible Línea 14: edificación Línea 15: patrimonio sostenible	
	Línea 16 Diseño, visualización y multimedia	Teoría del diseño Simulación digital Visualización digital creación multimedia Programación y diseño Ciberspacio / medioambiente Historia del diseño y la Multimedia

Fuente: Oficina De Investigaciones UNICOLMAYOR

Con una agenda de trabajo que busca fortalecer los convenios interinstitucionales, la productividad científica y tecnológica de los integrantes y su impacto en la formación de nuevos profesionales, así como la consolidación de nuevo conocimiento, el grupo se enmarca en las políticas nacionales de Min Ciencias para el cumplimiento de sus objetivos.

9. PROYECCIÓN SOCIAL

9.1 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. Se facilita la reflexión permanente en el campo de lo profesional, el desarrollo personal y el compromiso con una comunidad cambiante. Los temas de las conferencias se centran en contenidos relacionados con el quehacer central del campo ocupacional.

9.2 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.

9.3 Proyectos con la comunidad

● Consultorio técnico de Diseño

En la búsqueda de generar un impacto significativo Universidad-Comunidad, el Programa DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA creó el Consultorio Técnico de Diseño, conformado por un grupo de docentes y estudiantes del Programa. El objetivo es asesorar a la Universidad y a la comunidad, según las características y necesidades específicas reflejadas en propuestas de diseño y digitales. Esta actividad está reglamentada en la Universidad como “Servicios a la comunidad: proyectos, consultorías y venta de servicios” (Acuerdo 037 de 2004, Art.5. Modalidades de la Proyección Social).

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 Técnico de Diseño

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 Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca y a su vez la promoción del rol del diseñador digital y multimedia como nueva profesión en el mercado laboral. También se apunta al consultorio en su permanencia y crecimiento en los procesos de desarrollo en el semillero de investigación “Área Digital” por parte de los estudiantes.

El objetivo principal del proyecto es propiciar un espacio de apoyo desde la academia hacia la comunidad, enmarcado en las actividades de Proyección Social. La Universidad tiene la responsabilidad de apoyar proyectos sociales y, justamente, este será el rol del consultorio: dar los medios y herramientas de divulgación a estas iniciativas, mediante la alineación de su actuar con respecto a objetivos y estrategias de la Proyección Social institucional.

● Laboratorio Lati 4.0

Articulado al Consultorio de Diseño Digital y Multimedia, se encuentra en curso el proyecto de implementación del “Laboratorio de Tecnologías para la Industria 4.0 – LATI 4.0”, producto de la organización del plan de estudios en el año 2016 y consecuencia de la autoevaluación y autorregulación del Programa. El proyecto de implementación del “Laboratorio de Tecnologías para la Industria 4.0 – LATI 4.0”, se propone generar espacios para la transformación del conocimiento requeridos para la convergencia de tecnologías aplicables a la industria creativa.

● Museo de la Mujer

El 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 técnico de Diseño. 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 Académicas

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. También se enfoca en la formación de personas con un elevado reconocimiento del lenguaje gráfico, capaces de participar en la difusión y promoción de los proyectos en los que se vinculen.

De este modo, los egresados del Programa tendrán un amplio campo de acción laboral, que les permitirá desempeñar de manera creativa y eficiente labores como diseñadores web, programadores, realizadores de contenidos multimedia, modeladores y animadores digitales,

y en distintos campos donde su desempeño está estrechamente vinculado con el diseño.

● Unidad de Emprendimiento Creativo

La unidad de emprendimiento en industrias Creativas, es un espacio que permite a los estudiantes y egresados, participar en actividades y procesos guiados desde la comunidad académica para fortalecer la investigación, el desarrollo y la creatividad enfocada en estas industrias.

10. 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.

De acuerdo con 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.

12. ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD

La Evaluación del programa DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA es visualizada como proceso de aprendizaje, mejoramiento y cambios; permite una continua retroalimentación de los procesos y logros de la institución y por consiguiente del programa , en tiempos determinados para el aseguramiento de la calidad.

En respuestas a los procesos educativos y las dinámicas que se presentan desde la educación superior exige la actualización periódica de los procedimientos y metodologías referentes a la autoevaluación y autorregulación, de tal manera que den respuesta a los requerimientos nacionales e internacionales.

El Modelo MÍA creado en el año 1998 (Acuerdo 05, 1998), ha sido un referente para la actualización del Modelo Institucional de Autoevaluación y Acreditación (MIAA) el cual se ha constituido en una estrategia prioritaria en torno a la calidad y al mejoramiento continuo de la Universidad. y por consiguiente del Programa De esta manera mediante el Acuerdo 040 de 2021 “Por el cual se emite concepto favorable sobre la propuesta de actualización del Modelo Institucional de Autoevaluación y Autorregulación – MIAA en la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca”. Este fue pensado como “una estrategia prioritaria de gestión institucional y diseñado con el objeto de estimular el quehacer y el mejoramiento de la calidad de la Universidad. Allí se determinan los componentes, elementos, prerequisites, dimensiones, etapas, fases y estructura organizacional que permiten poner en marcha los procesos evaluativos de Autoevaluación, Autorregulación y Acreditación en la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. El documento contiene los siguientes apartados:

1. “Los referentes normativos, tanto externos como internos a la Institución, los cuales aportan a reafirmar la necesidad de contar con un modelo actualizado.
2. En un segundo momento, son descritos los principios, el alcance y los objetivos bajo los cuales se basa este Modelo y que hacen parte inherente a las dinámicas de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.
3. El Marco Teórico que funge como referente conceptual indispensable para el desarrollo de los procesos objeto de este Modelo, seguido de la descripción de cada uno de los tres componentes del mismo:
4. La Autoevaluación institucional y de programas, lo cual implica una evaluación con base en las normas vigentes expedidas por el Consejo Nacional de Educación Superior-CESU para reglamentar los procesos de alta calidad de programas académicos e institucional, así como la normatividad expedida por el Ministerio de Educación Nacional correspondiente a los procesos de registro calificado.

5. La Evaluación Curricular, cuyo propósito radica en valorar los aspectos del currículo de los programas, para generar análisis de pertinencia, competencia y calidad de la oferta académica y los resultados de aprendizaje esperados.
6. La Evaluación Permanente, que busca llevar a cabo el análisis y la revisión permanente de la gestión académico-administrativa en el marco del Sistema Interno de Aseguramiento de la Calidad, estando estos implícitos en el desarrollo de las funciones misionales y en el marco de la renovación de registros calificados y la acreditación de programas e institucional.
7. De manera ulterior, se detallan las fuentes de información contempladas para el desarrollo de los procesos de autoevaluación que atañen tanto a nivel de la Institución como de los programas académicos, además de las técnicas, instrumentos y escalas para realizar la evaluación. Finalmente, el documento cierra con la presentación del diseño metodológico, el cual sigue el ciclo PHVA para la mejora continua de procesos. Aquí, se describen de manera general las actividades que hacen parte de las etapas de planear, hacer, verificar y actuar que hacen parte de dicho ciclo”. (Tomado del Acuerdo 040 de 2021)

Figura 4. Modelo Institucional de Acreditación (MIAA)

Fuente: Adaptado según lineamientos del MIA

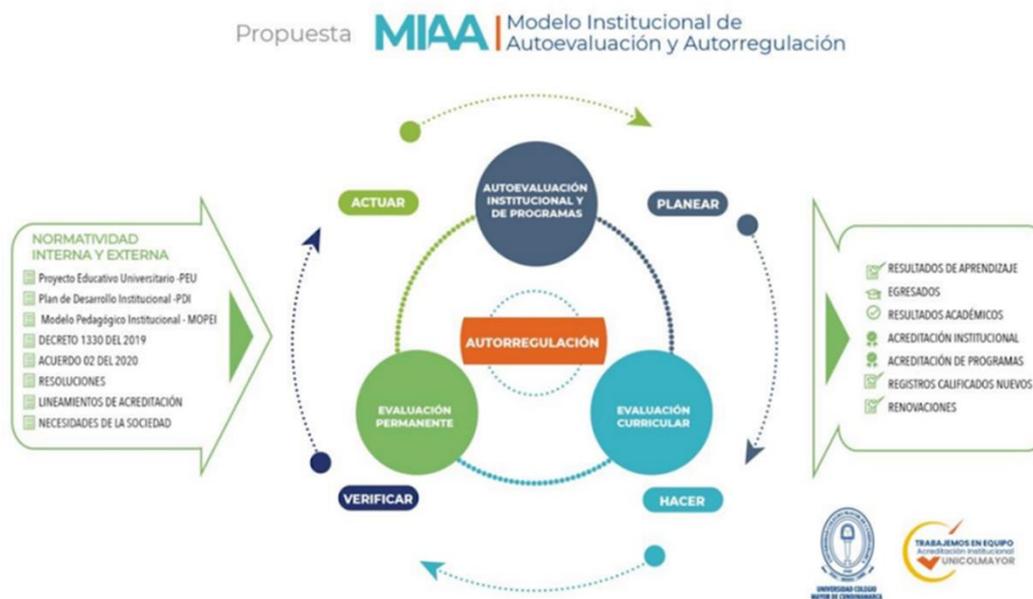


Figura 9 Modelo general MIAA

11.GESTIÓN ACADÉMICO-ADMINISTRATIVA DEL PROGRAMA

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.

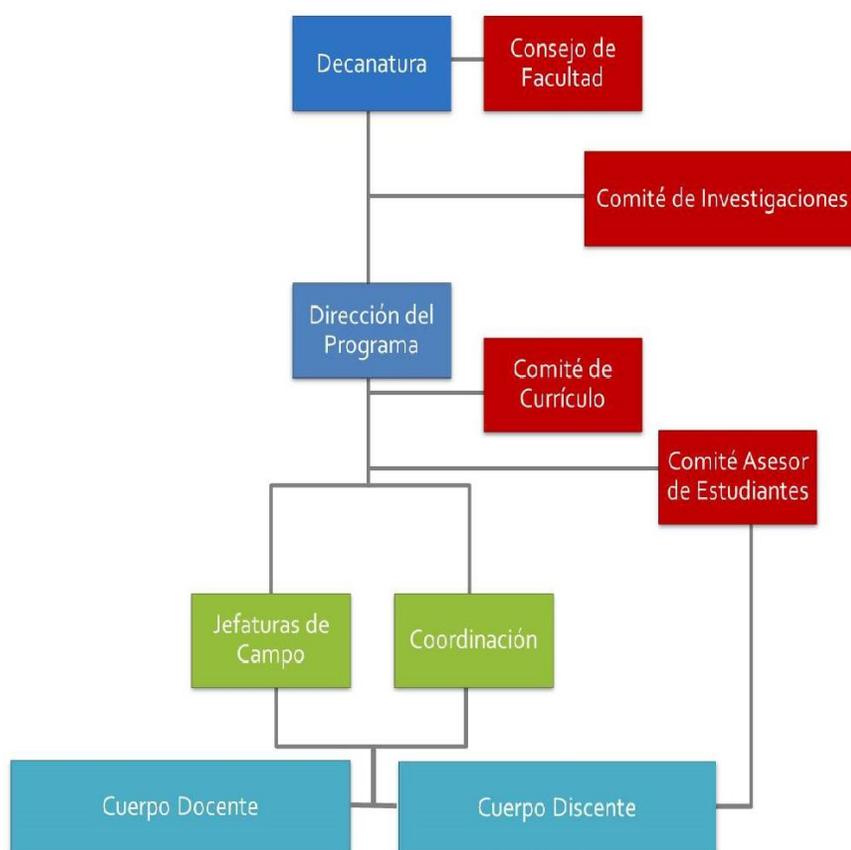
El Consejo de Facultad, reestructurado por el Acuerdo N° 011 del Consejo Superior de abril 10 de 2000. Los artículos 33, 34 y 35 definen su integración y funciones así: en cada facultad existe un Consejo con capacidad decisoria en los asuntos académicos y de carácter asesor del Decano. El Consejo de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

Figura 5. Organigrama PROGRAMA DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA.



La Universidad cuenta con dependencias que interactúan entre sí para el cumplimiento de la misión, visión, los objetivos generales y específicos 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.

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. 022 DE 2020 (5 DE MAYO DE 2020) “Por el cual se aprueba la actualización del Modelo Pedagógico Institucional - MOPEI.”. Recuperado a partir de <http://www.unicolmayor.edu.co/portal/index.php?idcategoria=22268>

Unicolmayor, 2020. ACUERDO No. 031 DE 2020 (16 DE JUNIO DE 2020) “Por el 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.” Recuperado a partir de http://www.unicolmayor.edu.co/portal//recursos_user///Normatividad/Consejo%20Academico/Acuerdos2020/Acuerdo31de2020.pdf.

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, 2019, ACUERDO No 36 DE 2019, “Por el cual se emite concepto favorable del Modelo Institucional de Proyección Social y Extensión de 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.

Unicolmayor, 2004, ACUERDO No. 037 de 2004 (5 DE AGOSTO DE 2004), por el cual se establece la Proyección Social en la Universidad Colegio mayor de Cundinamarca.