



UNIVERSITARIA VIRTUAL INTERNACIONAL

PROPUESTA DE REFORMA CURRICULAR DEL PROGRAMA PROFESIONAL

DISEÑO GRÁFICO DIGITAL POR CICLOS- VIRTUAL. SNIES 102954

Introducción

El programa de Diseño Gráfico Digital en la UVIRTUAL se ha preocupado por mantener su oferta académica actualizada y es así como desde el 2019 se empezó a hacer una revisión de la malla curricular de otros programas similares en el país y también realizó un análisis de los propios espacios académicos y sus contenidos, buscando generar propuestas que respondan a los requerimientos actuales del mercado. También se escuchó a los estudiantes y se tuvieron en cuenta las sugerencias de las empresas en las que realizaron sus prácticas profesionales. Otro factor importante que se tuvo en cuenta con la nueva propuesta fueron los resultados de las pruebas Saber y TYT, donde se analizaron los resultados para reforzar algunos aspectos del programa.

Con el fin mantener la interacción de los saberes técnicos y operacionales, así como una armonía entre lo intelectual y lo instrumental y fundamentada en la cultura institucional, en nuestra misión y valores, se desarrolló una malla curricular que integrara toda esta información y diera una respuesta positiva a las necesidades planteadas en ámbitos como el emprendimiento y la tecnología e incluyendo los más recientes desarrollos disciplinares.

Antecedentes

En el documento de creación del programa, condición No. 3 Contenidos Curriculares del 2013, se describe la propuesta curricular del programa Profesional en Diseño Gráfico Digital de la UNIVERSITARIA VIRTUAL, de la siguiente manera: se plantea de acuerdo con los lineamientos establecidos en el documento de Lineamientos curriculares (vigente en el momento).

a) Los lineamientos misionales descritos en el PEI, relacionados con la formación de líderes que aporten a la transformación de la realidad de su entorno; seres humanos tecnológicamente competitivos, ciudadanos y profesionales en las diferentes áreas del saber y del conocimiento, con fundamentos éticos, ciudadanos del mundo, con espíritu crítico y reflexivo.

b) Con las características del modelo educativo tecnológico-transformacional basado en competencias; que asume la competencia como integral, conformada por las dimensiones del saber, el saber hacer, el hacer y el saber ser, de esta manera se constituye en el eje fundamental para la estructuración y organización del proceso formativo.

El liderazgo transformacional, orientado hacia la búsqueda del compromiso personal, enfatiza en la capacidad del líder para lograr que se identifiquen con el trabajo que realizan, con estructuras y formas más participativas de gestión; y se constituye en un determinante importante en la creación de culturas de calidad.

c) Con la clasificación de las competencias planteada por el Ministerio de Educación para cada uno de los ciclos de formación, a saber: competencias básicas, ciudadanas, laborales generales, y laborales específicas

d) Con los requerimientos normativos para los componentes curriculares de cada uno de los niveles de formación: técnico profesional, tecnológico y profesional, planteado en las Resoluciones 3462, que define las características específicas de calidad para los programas hasta el nivel profesional por ciclos propedéuticos en las áreas de la Ingeniería, Tecnología de la Información y Administración, y la Resolución 3463, que define las características específicas de calidad para la oferta y desarrollo de los programas de formación profesional en diseño.

Con los anteriores preceptos se desarrolló la malla curricular actual con la que se han formado profesionales, tecnólogos y técnicos que se han integrado al campo productivo del país haciendo aportes desde la disciplina para el crecimiento de su entorno y respondiendo a las responsabilidades encargadas de manera efectiva y coherente con los conocimientos de la profesión. Claro esto no excluye que el programa tenga oportunidades de mejora que serán el motor de la nueva propuesta.

Justificación general

La educación es fundamental en la sociedad y es necesario que esté a la vanguardia en términos de actualización y verificación de los requisitos de los nuevos mercados globales y las coyunturas que se pueden presentar en los diferentes entornos.

Fundamentos epistemológicos

El diseño gráfico actual es la suma de múltiples representaciones publicitarias que han alimentado la comunicación visual a lo largo del tiempo. Gracias a la evolución de los medios de comunicación se han presentado cambios importantes en la manera como se entiende el diseño. Actualmente, los avances tecnológicos surgidos de la cultura digital han dado lugar a una revolución sin precedentes. El diseño gráfico se remonta a épocas prehistóricas y evidencia, a través de los siglos, una evolución constante apoyada en el interés humano por representar la realidad mediante la imagen gráfica; denotando su importante papel en los procesos productivos.

En este sentido, en lo que respecta a la enseñanza del diseño gráfico es necesario tener presentes directrices epistemológicas con el fin de que, tanto teoría como práctica, apunten a la solución de problemas propios del campo. En la actualidad, el diseño gráfico problematiza fenómenos sociales, ambientales, tecnológicos etc., lo que implica reflexiones en torno a realidades complejas enmarcadas en una práctica creativa que evoluciona a la par con un mundo globalizado.

La sociedad contemporánea está fundada en un modelo comunicacional conectivista, ello implica la consideración de nuevas competencias dialógicas y formas de transmisión de conocimientos. Es preciso, entonces, que la academia abra la discusión sobre las metodologías de la enseñanza y el aprendizaje del diseño gráfico y, que estas, sean coherentes y se articulen con las necesidades de los clientes y consumidores globales.

Lo anterior implica entender el diseño gráfico, en primer lugar, como una actividad comunicativa dependiente de los cambios de la cultura visual y la manera como cada época lo ha transmitido. Por lo cual, los fundamentos epistemológicos surgen de la relación dada entre la teoría y práctica, que se ven reflejados en la manera como el estudiante-diseñador aborda problemas propios de su saber, y que son congruentes con los momentos histórico-sociales y geográfico-políticos específicos de su experiencia.

Por otro lado, la pertinencia social de los productos gráficos, implica identificar los problemas que aquejan a las poblaciones y generar estrategias para solucionarlos. Consistente en el reconocimiento de las problemáticas locales que al articulasen con soluciones devenidas del campo del diseño y que permiten proponer estrategias visuales encamadas al mejoramiento social. Parafraseando a la OEI (1994,4), *La pertinencia de la educación superior (diseño gráfico) debe medirse en función de su impacto en la sociedad y lo que esta espera*. Lo anterior implica, la consolidación de procesos académicos comprometidos con el mejoramiento de la calidad de vida y la construcción de un mundo más equitativo y sostenible.

El proceso de enseñanza y aprendizaje del diseño gráfico, hoy por hoy, precisa generar estrategias para redescubrir las prácticas académicas en torno a la realidad y los cambios globales actuales. De tal manera que, comprender el conocimiento como una acción dinámica, en la cual se establecen procesos reflexivos en torno a la elaboración de productos gráficos visuales afines con las necesidades del mercado. Bajo este paradigma, las prácticas académicas están atravesadas por relaciones interconectadas y mediadas por la tecnología y, permiten de manera fluida, la conceptualización teórica y el desarrollo práctico de productos más pensado que impacten la realidad en aras de un mejor futuro.

Los ciclos propedéuticos

Los ciclos propedéuticos permiten la articulación entre la educación media y la educación superior, lo que se convierte en un excelente espacio para alianzas con instituciones educativas con intereses en la línea de formación contable y financiera, obteniendo en tan solo un año más su título de técnico, consolidándose en una oportunidad de vinculación con el mundo laboral, y sumando a la educación por ciclos la formación para el trabajo con posibilidades de desarrollo y culminación de una carrera profesional flexible en su duración con períodos más cortos que se adaptan a las ocupaciones del mundo dinámico actual.

A su vez esta formación diversifica las prácticas y fortalece la educación técnica y tecnológica que ha posibilitado el acceso y permanencia a grupos menos favorecidos del país para su desarrollo social y productivo, ya que los tiempos en trimestre son más cortos y los costos que oferta la Universitaria Virtual brindan una ventaja económica respecto a otras instituciones, sin contar con los descuentos, becas e incentivos para garantizar la educación.

Se denota también una ventaja potencial frente a la movilidad ya que los programas virtuales tienen cobertura a nivel nacional y facilitan el aprendizaje en cada uno de los ciclos con información disponible las veinticuatro horas, actualización y acompañamiento permanente por parte de los tutores, con una autonomía de tiempo, facilidad de interacción y promoción de la equidad e igualdad social.

Los ciclos propedéuticos son la fiel representación del principio de flexibilidad (Díaz, 2002), para lo cual establece la ley 749 de 2002 sobre la formación técnica y tecnológica, y más adelante a través de la Ley 1188 de 2008 se fundamenta la formación por ciclos a todas las áreas del conocimiento, y por último con el decreto 1295 de 2010 se define y formaliza la gestión curricular en relación con las competencias, generando cambios educativos para la formación profesional, lo que evidencia que en el país se busca la articulación de la formación técnica y tecnológica con la educación superior para brindar más oportunidades educativas a la población y permitirles accesibilidad a la formación profesional como sinónimo de calidad de vida y desarrollo para todos con un modelo de aprendizaje flexible.

La cobertura educativa hoy tiene nuevas exigencias que no son basadas solo en aspectos académicos, sino que incluyen aspectos sociales y económicos, su aplicación efectiva requiere de competencias secuenciales que los ciclos propedéuticos deben promover de forma sistémica para formar egresados en cada ciclo se perfilen cumpliendo resultados de aprendizaje que les permita su desempeño en la vida laboral orientados hacia el diseño gráfico digital, Por esto aunque cada ciclo es terminal, debe tener un diseño curricular consecuente e interrelacionado que complemente la formación disciplinar que responda a los escenarios actuales del diseñador gráfico.

La propuesta de modificación de la malla curricular del programa por ciclos propedéuticos Diseño gráfico digital se presenta como resultado de las oportunidades de mejora identificadas a lo largo de su vigencia. Considerando que el egresado debe tener la capacidad de liderar procesos de transformación digital en las organizaciones para afrontar los retos que presenta la industria creativa, es imperativo que desde los espacios académicos se posibilite el conocimiento y comprensión de las herramientas tecnológicas para que, desde su postura estratégica, el profesional de los diferentes niveles de formación pueda utilizarlas en aras de alcanzar los objetivos institucionales. De acuerdo con el estudio comparativo de las instituciones internacionales se evidencia que se enfocan en formar al diseñador para su práctica profesional desde el abordaje de proyectos y el proceso que estos implican con etapas como la investigación, planeación, desarrollo y producción final. Comparten formación en varias áreas

comunes que estructuran la disciplina como la teoría de la comunicación e historia, teoría del diseño, medios de expresión, investigación, animación y multimedia, además de ofertar espacios académicos complementarios al desempeño profesional como habilidades directivas, liderazgo, trabajo en equipo, emprendimiento entre otras. La duración de los programas está entre 9 y 10 cuatrimestres en el caso del profesional.

Es responsabilidad de las instituciones académicas mantenerse en constante crecimiento y mejoramiento continuo de acuerdo con las necesidades de la sociedad y los requerimientos empresariales que son la guía para nuestros diseñadores gráficos en formación y que afrontarán los retos de la nueva sociedad empresarial globalizada. A continuación, revisaremos los cambios propuestos y el motivo por el cual son necesarios en el programa de Diseño Gráfico Digital por ciclos propedéuticos, modalidad virtual.

La propuesta de mejoramiento curricular se enfoca en cambios en el número de créditos, cambio de directrices y denominaciones de los espacios, así como mejoras en el área disciplinar específica. A continuación, se presenta el comparativo entre la malla actual y la propuesta, teniendo en cuenta la distribución de créditos por áreas y por componentes para cada ciclo:

Figura 1: Distribución de créditos de la malla curricular propuesta

UNIVERSITARIA VIRTUAL INTERNACIONAL UVIRTUAL										
REPRESENTACIÓN EN CRÉDITOS ACADÉMICOS		TÉCNICO PROFESIONAL EN OPERACIÓN DE OBJETOS VIRTUALES			TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL			PROFESIONAL UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL		
ÁREAS (1)	COMPONENTES (2)	CRÉDITOS COMPONENTE	PORCENTAJE	CRÉDITOS ÁREA	CRÉDITOS COMPONENTE	PORCENTAJE	CRÉDITOS ÁREA	CRÉDITOS COMPONENTE	PORCENTAJE	CRÉDITOS ÁREA
MISIONAL	LIDERAZGO TRANSFORMACIONAL	3	5,0	7	5	4,8	12	7	4,9	18
	SOCIEDAD GLOBAL DIGITAL	2	3,3		2	1,9		4	2,8	
	EMPENDIMIENTO E INNOVACIÓN	2	3,3		5	4,8		7	4,9	
ESPECÍFICO PROFESIONAL	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9	15,0	22	17	16,2	41	20	13,9	52
	CONCEPTUALIZACIÓN GRÁFICA	13	21,7		24	22,9		32	22,2	
COMPETITIVA	INVESTIGATIVO	3	5,0	16	6	5,7	28	10	6,9	41
	TECNOLÓGICO APLICADO	13	21,7		22	21,0		31	21,5	
FORMACIÓN BÁSICA	LÓGICO MATEMÁTICO	3	5,0	9	3	2,9	9	3	2,1	9
	COMUNICATIVAS CIUDADANAS	6	10,0		6	5,7		6	4,2	
COMPLEMENTARIO	ELECTIVO	6	10,0	6	12	11,4	12	18	12,5	18
	PROPEDEÚTICA	0	0,0		0	0,0		3	2,9	
CRÉDITOS ACADÉMICOS OBLIGATORIOS DEL CICLO		60	100,0	60	102		105	138		144
CRÉDITOS DEL CICLO PROPEDEÚTICO		0	0,0	0	105	100,0	3	144	100,0	6

(1) Las áreas se definen de acuerdo a las definidas institucionalmente y a las referentes por norma específica

(2) Componentes acorde con los referentes por norma específica y lineamientos curriculares institucional

Comparativo de cambios entre el plan de estudios actual y el plan de estudio propuesto:

Haciendo un comparativo entre el plan de estudios actual y el propuesto, se evidencian cambios en el número de créditos de algunos espacios académicos, directrices y denominaciones, mejoras en el área disciplinar específica con un enfoque hacia la creación en mensajes digitales enfocados en el ámbito digital.

La malla curricular actual está compuesta por 144 créditos para culminar en 18 trimestres (4,5 años) y se distribuyen en los tres programas que articulan el programa de la siguiente manera: Técnico profesional en operación de objetos virtuales, duración, 8 trimestres (2 años), créditos académicos 64; Tecnólogo en gestión de la comunicación digital, duración 6 periodos (1,5 años), créditos académicos 111; Profesional universitario diseño gráfico digital, duración 4 periodos (1 año), créditos académicos 144.

La malla propuesta mantiene el número de créditos académicos totales, pero con movimiento de créditos académicos en los programas articulados, también se presenta una reducción al número de trimestres representado en los programas de la siguiente manera: Técnico profesional en operación de objetos virtuales, duración, 7 trimestres (21 meses), créditos académicos 60; Tecnólogo en gestión de la comunicación digital, duración 5 periodos (15 meses), créditos académicos 105; Profesional universitario diseño gráfico digital, duración 4 periodos (1 año), créditos académicos 144.

Estos cambios fueron realizados con docentes y teniendo en cuenta el de número de créditos de los programas existentes a nivel nacional que se asimilan a la denominación y se encuentran registrados en el SINES para el año 2021.

A continuación, se describen los cambios propuestos por áreas de formación:

- *Área Misional:*

Técnico	Malla actual	Malla propuesta
Espacios	3	4
Créditos	6	7
Porcentaje	9,38%	11,60%

Tecnológico	Malla actual	Malla propuesta
Espacios	4	6
Créditos	8	11
Porcentaje	7,21%	10,58%

Universitario	Malla actual	Malla propuesta
Espacios	8	6
Créditos	16	11
Porcentaje	11,11%	12,50%

Con la malla propuesta se fortalece con los tres pilares institucionales: Liderazgo Transformacional, Sociedad Global Digital y Emprendimiento e Innovación, en los tres niveles de formación.

- *Área básica:*

Técnico	Malla actual	Malla propuesta
Espacios	5	4
Créditos	13	9
Porcentaje	20,31%	15%

Tecnológico	Malla actual	Malla propuesta
Espacios	6	4
Créditos	16	9
Porcentaje	14,41%	8,65%

Universitario	Malla actual	Malla propuesta
Espacios	8	4
Créditos	16	9
Porcentaje	11,11%	6,25%

El área presenta movimientos significativos en el número de espacios y créditos, algunos espacios fueron removidos para poder utilizar los créditos restantes para fortalecer las demás áreas de formación.

- *Área Específica Profesional:*

Técnico	Malla actual	Malla propuesta
Espacios	8	9
Créditos	21	22
Porcentaje	32,81%	36,70%

Tecnológico	Malla actual	Malla propuesta
Espacios	18	16
Créditos	46	41
Porcentaje	41,44%	39,42%

Universitario	Malla actual	Malla propuesta
Espacios	22	20
Créditos	59	52
Porcentaje	40,97%	36,11%

La malla propuesta aumenta modifica el número de espacios académicos de acuerdo con los contenidos y objetivos con los que cada uno fue creado en un principio, de esta manera se detectaron espacios poco relacionados con el área específica de formación. Se mantienen aquellos que aportan significativamente a la formación del diseñador en los diferentes ciclos profesionales.

- *Área Competitiva:*

Técnico	Malla actual	Malla propuesta
Espacios	9	7
Créditos	19	16
Porcentaje	29,69%	26,67%

Tecnológico	Malla actual	Malla propuesta
Espacios	12	12
Créditos	31	28
Porcentaje	27,93%	26,92%

Universitario	Malla actual	Malla propuesta
Espacios	22	20
Créditos	43	41
Porcentaje	29,86%	28,47%

La propuesta de malla para los programas está formada por los componentes Investigativo y Tecnológico profesional, siendo este segundo de suma importancia para el desarrollo de competencias para los estudiantes. Algunos de los espacios que pertenecían a esta área, fueron llevados a los espacios disciplinares.

- *Área Complementaria: Considerada*

Técnico	Malla actual	Malla propuesta
Espacios	3	3
Créditos	5	6
Porcentaje	7,82%	10%

Tecnológico	Malla actual	Malla propuesta
Espacios	6	7
Créditos	7	15
Porcentaje	9,01%	14,42%

Universitario	Malla actual	Malla propuesta
Espacios	7	11
Créditos	10	24
Porcentaje	6,94%	16,67%

La formación complementaria reúne dos tipos de espacios académicos, en primer lugar, aquellos que se ofertan y tienen tipología electiva, por otra parte, los espacios que corresponden a la propedéutica del programa en curso se deben tener en cuenta que los créditos académicos del nivel propedéutico sumarán en el siguiente nivel de formación y no en el que el estudiante se encuentre cursando. Otro de los cambios importantes en esta área de formación, es la inclusión de tres tipos diferentes de electivas: Formación disciplinar, Electivas de formación integral y de Formación interdisciplinares. Cada nivel de formación cuenta con los tres tipos de electivas planteados.

Marco conceptual

Definición currículo:

El currículo se constituye en el eje que dinamiza la propuesta educativa de la Universitaria Virtual Internacional concretando el modelo educativo y la intencionalidad formativa institucional, y respondiendo a los requerimientos del contexto social en los ámbitos nacional e internacional, a las políticas nacionales de educación superior¹ y las tendencias curriculares centradas en el desarrollo de competencias desde perspectivas pedagógicas integradoras, centradas en lo humano, en sus necesidades y realidades.

Enfoque del currículo:

La Universitaria Virtual Internacional asume la perspectiva crítica como referente orientador de su propuesta curricular, en el marco de los procesos de participación, reflexión y construcción colectiva, que articula la teoría y la práctica en contextos específicos, en relación con la posibilidad de reflexión y transformación social. Desde esta perspectiva crítica, el currículo es una construcción social, determinada por aspectos del contexto histórico, social y político, que tiene un carácter flexible, orienta la práctica del docente-tutor, fortalece su autonomía y promueve la formulación de propuestas curriculares pertinentes y relevantes para los estudiantes².

Apropiación del currículo en Colombia

La estructura de las áreas de formación se realiza de acuerdo con los lineamientos institucionales y en coherencia con el tipo de competencias a desarrollar: competencias básicas, profesionales, específicas y misionales; articula e integra estas competencias en áreas que contienen claros propósitos formativos y conforman

¹ La Constitución Política, art. 69, Ley 30 de 1992, art. 28, garantiza la autonomía universitaria y reconoce el derecho de las universidades a darse y modificar sus estatutos.
Ley 115 de 1994, por la cual se expide la Ley General de Educación
Ley 30 de 1992, por el cual se organiza el servicio público de la Educación Superior.
Ley 749 de 2002, que organiza el servicio público de la Educación Superior en las modalidades de formación técnica profesional, tecnológica y profesional.
Ley 1188 de 2008, por la cual se regula el registro calificado de programas de educación superior y se dictan otras disposiciones
Decreto 1330 de 2019 que reglamenta el proceso de registro calificado de programas académicos de Educación Superior.

² ACUERDO 007 DEL 30 DE JUNIO DE 2020 CONSEJO SUPERIOR POR MEDIO DEL CUAL SE APRUEBAN LOS LINEAMIENTOS CURRICULARES DE LA UNIVERSITARIA VIRTUAL INTERNACIONAL

el perfil formativo. Las áreas de formación se desarrollan en componentes curriculares, que articulan saberes, prácticas y experiencias en torno a un campo de acción específico, los cuales se conforman en correspondencia con los lineamientos del MEN, para los programas académicos de acuerdo con el ciclo, nivel de formación y campo de conocimiento, y con las determinaciones realizada por las comunidades científicas respectivas.

Apropiación del currículo en la institución

El concepto de diseño curricular se refiere a la estructuración y organización de una serie de elementos orientados a la solución de problemas detectados previamente. Una vez que se delimita la macroestructura curricular y el campo del diseño curricular, se determinan como referentes que fundamentarán los diseños curriculares, las propuestas metodológicas que han repercutido significativamente en el ámbito de la teoría y práctica del currículum, que son los modelos curriculares, entendidos como estrategias de diseño y desarrollo que permiten la concreción de proyectos curriculares específicos pero que, a la vez, pueden tener un carácter genérico que les permite ser aplicados en una variedad más o menos amplia de propuestas, valores, ideología, etc. que se desprenden y reconstruyen en el contexto social particular donde está inserta una institución escolar concreta.

El diseño curricular que propone la Universitaria Virtual internacional para sus programas académicos, se orienta por los lineamientos desde la perspectiva de un modelo basado en competencias, que supera los diseños tradicionales autoritarios y rígidos, permiten la articulación de la formación y la producción; sus prácticas pedagógicas se caracterizan por la interdisciplinariedad, la integralidad, donde los conocimientos se conciben como tradición científica en construcción permanente, donde la investigación es el eje fundamental del proceso; y la fortaleza básica la constituye la participación de los actores involucrados en el proceso de formación (Rodríguez, 2010).

Características de un modelo de formación basado en competencias:

- Articula las exigencias del medio productivo y la formación profesional.
- Responde a escenarios actuales de desempeño profesional.
- Permite responder de forma integral a los problemas que se presenten e incorporar procesos de permanente actualización.

- Integra las dimensiones del ser humano (sus capacidades).
- Favorece el desempeño exitoso.
- Está determinado por las demandas socio laborales.
- Integra conocimientos, experiencias y prácticas.
- Toma como punto de partida la identificación y descripción de competencias de un perfil profesional.
- Enfatiza la globalidad de la capacidad de individuo
- Reconstruye contenidos de formación en una lógica más productiva y menos Académica.

Definición Calidad

El objetivo de la institución es la búsqueda de la calidad de la formación, entendida como el conjunto de características que se articulan para dar respuesta a las demandas sociales, culturales y ambientales, en el marco de la evaluación y mejora continua con el apoyo de herramientas tecnológicas para promover la transformación y el desarrollo de las funciones sustantivas institucionales, en articulación con los propósitos locales, nacionales, regionales e internacionales.

Definición Competencias

Según el proyecto *Tuning* “las competencias combinan conocimientos, comprensión, destrezas, habilidades y actitudes y se dividen en específicas y genéricas.

Conocimientos y comprensión: conocimiento teórico de un ámbito académico, capacidad de saber y comprender.

Saber cómo actuar: aplicación práctica del conocimiento a determinadas situaciones.

Saber cómo ser: valores como elemento integral en el contexto social.

Currículo basado en competencias

El programa de Diseño Gráfico Digital por ciclos propedéuticos, centra su dinámica académica en el desarrollo de competencias personales, profesionales y laborales. A la vez busca proporcionar al estudiante habilidades y competencias para el uso de herramientas tecnológicas en ambientes virtuales de aprendizaje, motivando el aprendizaje autónomo, el auto concepto y la integración de disciplinas confluyentes en el en el proceso formativo como son las teorías de la comunicación digital, la teoría del diseño, medios de expresión análogos y digitales, la animación, entre otras, determinando una perspectiva integral de formación profesional.

Además, dadas las competencias disciplinares que le caracterizan de acuerdo con el nivel de formación técnico profesional podrá desarrollar y participar en:

- La solución de problemas técnicos y tecnológicos gráficos digitales operativos de asistencia, análisis, elaboración de piezas y clasificación de información.
- La conceptualización y desarrollo de objetos y productos gráficos digitales.
- La aplicación de los conceptos del diseño en la elaboración de proyectos gráficos mediados por software y hardware especializados.
- El desarrollo y programación de arquitecturas web valiéndose de insumos tales como, el dibujo vectorial, el retoque digital y la animación bidimensional y tridimensional.
- La construcción de objetos virtuales interactivos mediante animaciones básicas.

En el caso del nivel de formación tecnológico, el egresado del programa podrá desarrollar y participar en:

- El desarrollo y aplicación de estrategias dirigidas al mejoramiento de los procesos comunicativos mediante herramientas aplicadas a la investigación.
- La visualización e intervención en áreas de mejora relacionadas con la comunicación digital, multimediática e interactiva.
- La incorporación de contenidos interactivos, transmediáticos y audiovisuales al proceso de la comunicación digital en el campo del diseño.
- El direccionamiento estratégico de productos y proyectos relacionados con las narrativas digitales actuales.
- La gestión, recolección, procesamiento y evaluación de información en torno a la comunicación las tendencias del diseño digital.
- La planeación, programación y control de procesos relacionados con el diseño editorial y la imagen corporativa digital.

Finalmente, para el nivel universitario, las competencias adquiridas en el graduado le permitirán conceptualizar desarrollar y participar en:

- La creación de proyectos comunicativos digitales virtuales multimendiáticos.
- El diseño procesos de identidad corporativa transmendiática en entornos digitales.
- La creación de campañas publicitarias innovadoras digitales.
- La construcción de objetos virtuales interactivos mediante animaciones avanzadas.
- La producción y diseño de propuestas mediáticas enmarcadas en el contexto del diseño social.

- Proyectos de emprendimiento auto sostenibles.
- Proyectos de investigación interdisciplinar en ambientes digitales.
- La creación de metodologías de investigación aplicadas al diseño.

Los referentes conceptuales bajo los cuales se hizo el cambio del currículo:

Actualización de los espacios académicos acorde a esas nuevas necesidades. Hace algunos años el diseñador gráfico se desempeñaba laboralmente principalmente en las agencias de publicidad y diseño o en empresas del sector de la impresión o las artes gráficas, pero al consolidarse la profesión y con el auge de las comunicaciones se evidenció la necesidad de tener profesionales formados en la comunicación gráfica que apoyaran las empresas de cualquier sector en su relación con el entorno. Para promocionar sus productos, relacionarse con sus competidores, proveedores, públicos internos y externos las compañías sin importar su tamaño requieren especialistas que garanticen su posicionamiento a través de una identidad gráfica fuerte y diferenciadora, hacer presencia en la web ya no es opcional, cualquier empresa entenderá el entorno digital como uno de sus principales aliados para la comunicación efectiva con sus grupos de interés y por eso deberá vincular a sus equipos técnicos, tecnólogos y profesionales expertos en esta área disciplinar. Además del crecimiento del entorno digital que, si bien ya traía un fuerte ritmo, las condiciones de la pandemia y el trabajo remoto incrementaron su fundamental papel en el diseño y en ubicación como el espacio natural para la nueva economía mundial.

Todo lo anterior motivó a fortalecer las áreas específica profesional y competitiva, así como sus respectivos componentes. En la actualidad en el ámbito laboral encontramos una amplia demanda de servicios en el campo de los desarrollos web, de aplicaciones, de videojuegos y piezas comunicacionales multimediales por lo que también se reforzaron estos específicos espacios académicos.

- Actualización de los espacios académicos de acuerdo a las tendencias del mercado laborales
- Los espacios se actualizan hacia transformación digital del sector.
- Se refuerza los espacios disciplinares fortaleciendo el aprendizaje propio de la profesión.
- Todos los espacios académicos cuentan con créditos académicos.

Quedando los espacios con los créditos y horas de trabajo independiente y acompañamiento directo del estudiante:

Profesional en Diseño Gráfico Digital

Tabla 11. Espacios académicos, créditos y horas de acompañamiento directo e indirecto

ÁREA	COMPONENTE	ESPACIO ACADÉMICO	PERIODO	TIPOLOGÍA	CA	ACOMPANIAMIENTO DIRECTO	TRABAJO INDEPENDIENTE	HORAS TOTALES		
MISIONAL	LIDERAZGO TRANSFORMACIONAL	Proyecto de vida	4	TP	2	24	72	96		
		Inteligencia emocional	8	TP	2	24	72	96		
		Liderazgo transformacional	13	TP	2	24	72	96		
	SOCIEDAD GLOBAL DIGITAL	Sociedad digital	5	TP	2	24	72	96		
		Global citizens skills	16	TP	2	24	72	96		
		Creatividad e innovación	6	TP	2	24	72	96		
	EMPREDIMIENTO E INNOVACIÓN	Emprendimiento	12	TP	3	24	72	96		
		Desarrollo sostenible	16	TP	2	24	72	96		
		Fundamentos de la comunicación digital	1	TP	3	36	108	144		
ESPECÍFICA PROFESIONAL	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	Teoría de la comunicación	3	TP	2	24	72	96		
		Diseño y sociedad	9	TP	2	24	72	96		
		Infografía digital	11	TP	3	36	108	144		
		Portafolio	15	TP	3	36	108	144		
		Color digital	1	TP	3	36	108	144		
	CONCEPTUALIZACIÓN GRÁFICA	Fundamentos de tipografía digital	3	TP	3	36	108	144		
		Semiótica digital	4	TP	2	24	72	96		
		Imagen corporativa	5	TP	3	36	108	144		
		Campañas publicitarias digitales	6	TP	2	24	72	96		
		Ilustración digital I	8	TP	3	36	108	144		
		Ilustración digital II	9	TP	2	24	72	96		
		Ilustración digital III	10	TP	3	36	108	144		
		Tipografía digital	13	TP	2	24	72	96		
		Imagen y cultura	14	TP	2	24	72	96		
		COMPETITIVA	INVESTIGATIVO	Metodología de la investigación en EVA	3	TP	2	24	72	96
				Asesoría de trabajo de grado	7	TP	1	12	36	48
				Herramientas tecnológicas aplicadas	8	TP	2	24	72	96
				Asesoría de trabajo de grado	12	TP	1	12	36	48
Investigación Aplicada	15			TP	2	24	72	96		
Asesoría de trabajo de grado	16			TP	2	24	72	96		
TECNOLÓGICO APLICADO	Diseño vectorial		2	TP	2	24	72	96		
	Retoque digital		3	TP	2	24	72	96		
	Diseño editorial		4	TP	3	36	108	144		
	Diagramación y programación web		6	TP	3	36	108	144		
	Animación 2D		7	TP	3	36	108	144		
	Animación 3D I		9	TP	3	36	108	144		
	Animación 3D II		10	TP	3	36	108	144		
	Imagen y sonido		11	TP	3	36	108	144		
	Animación Avanzada		13	TP	3	36	108	144		
	Multimedia digital		14	TP	3	36	108	144		
	Aplicaciones interactivas		16	TP	3	36	108	144		
FORMACIÓN BÁSICA	LÓGICO MATEMÁTICO	Lógica y pensamiento matemático	2	TP	3	36	108	144		
	COMUNICATIVO CIUDADANAS	Metodología de estudio en EVA	1	TP	2	24	72	96		
		Cátedra para la paz	5	TP	2	24	72	96		
		Ética profesional	6	TP	2	24	72	96		
COMPLEMENTARIA	ELECTIVAS	Electiva de formación integral I	2	TP	2	24	72	96		
		Electiva disciplinar I	5	TP	2	24	72	96		
		Electiva de formación interdisciplinar I	7	TP	2	24	72	96		
		Electiva de formación integral II	9	TP	2	24	72	96		
		Electiva disciplinar II	8	TP	2	24	72	96		
		Electiva de formación interdisciplinar II	12	TP	2	24	72	96		
		Electiva de formación integral III	15	TP	2	24	72	96		
		Electiva disciplinar III	12	TP	2	24	72	96		
		Electiva de formación interdisciplinar III	13	TP	2	24	72	96		
		PROPEDÉUTICA	Espacio propedéutico I	7	TP	3	36	108	144	
	Espacio propedéutico II		12	TP	3	36	108	144		

Elaboración propia 2021

Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital

Tabla 12. Espacios académicos, créditos y horas de acompañamiento directo e indirecto

ÁREA	COMPONENTE	ESPACIO ACADÉMICO	PERIODO	TIPOLOGÍA	CA	ACOMPANIAMIENTO DIRECTO	TRABAJO INDEPENDIENTE	HORAS TOTALES
MISIONAL	LIDERAZGO TRANSFORMACIONAL	Proyecto de vida	4	TP	2	24	72	96
	SOCIEDAD GLOBAL DIGITAL	Inteligencia emocional	8	TP	2	24	72	96
		Sociedad digital	5	TP	2	24	72	96
	EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN	Creatividad e innovación	6	TP	2	24	72	96
ESPECÍFICA PROFESIONAL	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	Emprendimiento	12	TP	3	24	72	96
		Fundamentos de la comunicación digital	1	TP	3	36	108	144
		Teoría de la comunicación	3	TP	2	24	72	96
		Diseño y sociedad	9	TP	2	24	72	96
	CONCEPTUALIZACIÓN GRÁFICA	Infografía digital	11	TP	3	36	108	144
		Color digital	1	TP	3	36	108	144
		Fundamentos de tipografía digital	3	TP	3	36	108	144
		Semiótica digital	4	TP	2	24	72	96
		Imagen corporativa	5	TP	3	36	108	144
		Campañas publicitarias digitales	6	TP	2	24	72	96
		Ilustración digital I	8	TP	3	36	108	144
		Ilustración digital II	9	TP	2	24	72	96
		Ilustración digital III	10	TP	3	36	108	144
		COMPETITIVA	INVESTIGATIVO	Metodología de la investigación en EVA	3	TP	2	24
Asesoría de trabajo de grado	7			TP	1	12	36	48
Herramientas tecnológicas aplicadas	8			TP	2	24	72	96
Asesoría de trabajo de grado	12			TP	1	12	36	48
TECNOLÓGICO APLICADO	Diseño vectorial		2	TP	2	24	72	96
	Retoque digital		3	TP	2	24	72	96
	Diseño editorial		4	TP	3	36	108	144
	Diagramación y programación web		6	TP	3	36	108	144
	Animación 2D		7	TP	3	36	108	144
	Animación 3D I		9	TP	3	36	108	144
Animación 3D II	10	TP	3	36	108	144		
Imagen y sonido	11	TP	3	36	108	144		
FORMACIÓN BÁSICA	LÓGICO MATEMÁTICO	Lógica y pensamiento matemático	2	TP	3	36	108	144
	COMUNICATIVO CIUDADANAS	Metodología de estudio en EVA	1	TP	2	24	72	96
		Cátedra para la paz	5	TP	2	24	72	96
		Ética profesional	6	TP	2	24	72	96
COMPLEMENTARIA	ELECTIVAS	Electiva de formación integral I	2	TP	2	24	72	96
		Electiva disciplinar I	5	TP	2	24	72	96
		Electiva de formación interdisciplinar I	7	TP	2	24	72	96
		Electiva de formación integral I	9	TP	2	24	72	96
		Electiva disciplinar I	8	TP	2	24	72	96
		Electiva de formación interdisciplinar I	12	TP	2	24	72	96
	PROPEDEÚTICA	Espacio propedéutico I	7	TP	3	36	108	144

Elaboración propia 2021

Técnico profesional en Operación de Objetos Virtuales

Tabla 13. Espacios académicos, créditos y horas de acompañamiento directo e indirecto

ÁREA	COMPONENTE	ESPACIO ACADÉMICO	PERIODO	TIPOLOGÍA	CA	ACOMPANIAMIENTO DIRECTO	TRABAJO INDEPENDIENTE	HORAS TOTALES	
MISIONAL	LIDERAZGO TRANSFORMACIONAL	Proyecto de vida	4	TP	2	24	72	96	
	SOCIEDAD GLOBAL DIGITAL	Sociedad digital	5	TP	2	24	72	96	
		EMPRESARIADO E INNOVACIÓN	Creatividad e innovación	6	TP	2	24	72	96
ESPECÍFICA PROFESIONAL	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	Fundamentos de la comunicación digital	1	TP	3	36	108	144	
		Teoría de la comunicación	3	TP	2	24	72	96	
		Color digital	1	TP	3	36	108	144	
	CONCEPTUALIZACIÓN GRÁFICA	Fundamentos de tipografía digital	3	TP	3	36	108	144	
		Semiótica digital	4	TP	2	24	72	96	
		Imagen corporativa	5	TP	3	36	108	144	
		Campañas publicitarias digitales	6	TP	2	24	72	96	
		Metodología de la investigación en EVA	3	TP	2	24	72	96	
		Asesoría de trabajo de grado	7	TP	1	12	36	48	
		Diseño vectorial	2	TP	2	24	72	96	
COMPETITIVA	TECNOLÓGICO APLICADO	Retoque digital	3	TP	2	24	72	96	
		Diseño editorial	4	TP	3	36	108	144	
		Diagramación y programación web	6	TP	3	36	108	144	
		Animación 2D	7	TP	3	36	108	144	
		LÓGICO MATEMÁTICO	Lógica y pensamiento matemático	2	TP	3	36	108	144
		FORMACIÓN BÁSICA	COMUNICATIVO CIUDADANAS	Metodología de estudio en EVA	1	TP	2	24	72
Cátedra para la paz	5			TP	2	24	72	96	
Ética profesional	6			TP	2	24	72	96	
COMPLEMENTARIA	ELECTIVAS	Electiva de formación integral I	2	TP	2	24	72	96	
		Electiva disciplinar I	5	TP	2	24	72	96	
		Electiva de formación interdisciplinar I	7	TP	2	24	72	96	

Elaboración propia 2021

Plan de transición u homologación de créditos

No se presentará un cambio o transición de la malla en los estudiantes actuales, ya que ellos continuarán con su malla hasta terminar todos los espacios académicos, pero en caso de existir aplazamiento superior a 1 año, el estudiante realizará una homologación de los espacios académicos cursados referentes a los espacios de la nueva malla curricular. La homologación es un estudio que realizará directamente el coordinador de Programa y los entes reguladores para realizar el acta y el respectivo proceso de reingreso.

Los estudiantes nuevos ingresarán con el nuevo modelo curricular, lo cual no generará ninguna situación que afecte el buen desarrollo de los componentes y las competencias esperadas.

Perfil del egresado

Perfil profesional Técnico profesional en operación de objetos virtuales

El técnico graduado del programa de **TÉCNICO PROFESIONAL EN OPERACIÓN DE OBJETOS VIRTUALES** de la **UNIVERSITARIA VIRTUAL INTERNACIONAL**, conforme a su formación integral y académica, está capacitado para participar efectivamente en ambientes laborales diversos e interdisciplinarios, desempeñarse en el campo del diseño gráfico digital, articular su saber práctico a las necesidades de mercados variables y desarrollar productos en ambientes análogos y digitales. Posee facultades para solucionar de manera práctica problemas relacionados con la elaboración de objetos gráficos digitales, presenta un alto nivel operativo e instrumental y, además, cuenta con fundamentos teóricos y humanísticos que le permiten innovar y crear objetos y productos para clientes específicos.

Perfil profesional Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital

El tecnólogo graduado del programa de **TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL** de la **UNIVERSITARIA VIRTUAL INTERNACIONAL**, conforme a su formación integral y académica, está capacitado para participar efectivamente en ambientes laborales diversos e interdisciplinarios, desempeñarse en el



campo del diseño gráfico digital, articular su saber práctico a las necesidades de mercados variables y desarrollar productos en ambientes análogos y digitales, así como articulando la teoría comunicacional de modo innovador y creativo al diseño digital actual. Posee facultades para solucionar de manera práctica problemas relacionados con la elaboración de objetos gráficos digitales, presenta un alto nivel operativo e instrumental y, además, cuenta con fundamentos teóricos y humanísticos que le permiten innovar y crear objetos y productos para clientes específicos. Conceptualiza la comunicación digital y la aplica con fines de mejora y solución a problemas contextualizados.

Perfil profesional del Profesional en Diseño Gráfico

El profesional graduado del programa de **PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL** de la **UNIVERSITARIA VIRTUAL INTERNACIONAL**, conforme a su formación integral y académica, articula procesos de diseño con la teoría de la comunicación digital. Aplica la investigación en ambientes digitales, analiza datos, comportamientos y tendencias del mercado en favor de los procesos creativos. Dirige y lidera procesos relacionados con el diseño en ambientes digitales. Planifica y gestiona proyectos innovadores.